



Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Cara Sengkedan dan Metode Bernyanyi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor dan Kelipatan

Amrin Suryani^{1*}, I Made Suarjana², Happy Artini³

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Ganesha

ARTICLE INFO

Article history:

Received January 21, 2021
Revised February 03, 2021
Accepted April 08, 2021
Available online May 25, 2021

Kata Kunci:

Teams Games Tournament,
Bernyanyi, Matematika

Keywords:

Teams Games Tournament,
Singing, Mathematics

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dalam remediasi Matematika materi faktor dan kelipatan melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan cara sengkedan dan metode bernyanyi siswa kelas IVC SD N 3 Banjar Jawa tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian Tindakan Kelas dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas IVC semester II tahun pelajaran 2018/2019 di SD N 3 Banjar Jawa sebanyak 32 siswa. Data hasil belajar siswa dikumpulkan setiap akhir siklus. Pengumpulan data hasil belajar menggunakan tes tertulis bentuk pilihan ganda, isian, dan uraian. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang sudah ditentukan sebelumnya. Hasil penelitian hasil belajar siswa, pada siklus 1 ketuntasan klasikal sebesar 43,75% dan pada siklus 2 ketuntasan klasikal hasil belajar siswa sebesar 71,875%. Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 28,125%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dan metode bernyanyi dapat meningkatkan hasil belajar kelas IVC SD N 3 Banjar Jawa dalam remediasi Matematika materi faktor dan kelipatan tahun pelajaran 2018/2019.

ABSTRACT

This study aims to improve student learning achievement in mathematics remediation at factor and multiples subject through applying cooperative learning model of the Teams Games Tournaments type (TGT) using "sengkedan" and singing methods in in Class IVC of SD Negeri 3 Banjar Jawa 2018/2019. This study uses the class action research method (Classroom Action Research) carried out in two cycles. The research subjects were the second semester IVC class. Data on student achievement were collected at the end of each cycle. Data collection used multiple choice objective tests. Data collected analyzed using quantitative descriptive analysis The results of the study of student learning achievement, in the first cycle of classical completeness was 43,75% and in the second cycle of classical completeness by 71,875%. Classical completeness of student learning achievement has increased by 28,125%. The results of the study showed that the application of the Teams Games Tournaments model assisted with "sengkedan" and singing methods could improve the sciencemathematics learning achievement.

1. Pendahuluan

Keberhasilan pendidikan dapat ditunjukkan dari kualitas pendidikan yang ada, dimana kualitas pendidikan itu meliputi kualitas proses maupun kualitas lulusan. Jadi pendidikan dikatakan berhasil apabila proses belajar- mengajarnya berjalan dengan baik serta menghasilkan output yang berkualitas. Di dalam peningkatan mutu pendidikan perlu efisiensi pendidikan, yang mempunyai arti bahwa proses pendidikan harus mencapai hasil yang maksimal dengan biaya yang wajar. Dalam pandangan yang lebih luas efisiensi pendidikan berkaitan dengan profesionalisme dan manajemen pendidikan yang di dalamnya mengandung disiplin, kesetiaan dan etos kerja. Hal ini kurang disadari oleh para penyelenggara pendidikan yang berada di daerah pada umumnya, yang pada gilirannya mengakibatkan munculnya permasalahan pada dunia pendidikan.

Masalah pendidikan yang dihadapi dewasa ini yang sangat urgen adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang pendidikan, khususnya pada pendidikan dasar dan menengah. Berbagai usaha telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan antara lain melalui berbagai pelatihan dan peningkatan kualitas guru, penyediaan dan perbaikan sarana prasarana pendidikan serta perbaikan kurikulum dan peningkatan mutu manajemen pendidikan sekolah. Namun demikian berbagai indikator mutu pendidikan belum menunjukkan peningkatan yang merata. Sebagian sekolah di kota-kota telah menunjukkan peningkatan mutu yang menggembirakan, namun sebagian lainnya masih memprihatinkan,

hal ini dapat di lihat dengan masih banyaknya siswa yang tidak lulus ketika mengikuti ujian akhir nasional setiap tahunnya (Maesaroh, 1970).

Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Penekanan pendidikan dibanding dengan pengajaran terletak pada pembentukan kesadaran dan kepribadian individu atau masyarakat di samping transfer ilmu dan keahlian. Dengan proses semacam ini suatu bangsa atau negara dapat mewariskan nilai-nilai keagamaan, kebudayaan, pemikiran dan keahlian kepada generasi berikutnya, sehingga mereka betul-betul siap menyongsong masa depan kehidupan bangsa dan negara yang lebih cerah. Pendidikan juga merupakan sebuah aktifitas yang memiliki maksud atau tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia baik sebagai manusia ataupun sebagai masyarakat dengan sepenuhnya. Pendidikan dalam bahasa Yunani berasal dari kata *pedagogik* yaitu ilmu menuntun anak. Orang Romawi melihat pendidikan sebagai *educare*, yaitu mengeluarkan dan menuntun, tindakan merealisasikan potensi anak yang dibawa waktu dilahirkan di dunia. Bangsa Jerman melihat pendidikan sebagai *Erziehung* yang setara dengan *educare*, yakni: membangkitkan kekuatan terpendam atau mengaktifkan kekuatan atau potensi anak. Dalam bahasa Jawa, pendidikan berarti *panggulawentah* (pengolahan), mengolah, mengubah kejiwaan, mematangkan perasaan, pikiran, kemauan dan watak, mengubah kepribadian sang anak. (Nurkholis, 2013).

Pendidikan nilai merupakan salah satu komponen dalam pendidikan kewarganegaraan yang tidak hanya mendidik para peserta didiknya untuk menjadi manusia yang cerdas, tetapi juga membangun kepribadiannya agar memiliki akhlak mulia. Saat ini pendidikan nilai di Indonesia dinilai tidak masalah dengan peran pendidikan dalam mecerdaskan para peserta didiknya, namun dinilai kurang berhasil dalam membangun kepribadian peserta didik agar berakhlak mulia. Oleh karena itu peran pendidikan nilai dipandang sebagai kebutuhan yang sangat mendesak (Arsyad, 2016).

Banyak ahli yang mengartikan pengertian matematika baik secara umum maupun secara khusus. Hudojo (1998) menyatakan bahwa: "matematika merupakan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol itu tersusun secara hirarkis dan penalarannya deduktif, sehingga belajar matematika itu merupakan kegiatan mental yang tinggi." (Hasratuddin, 2013).

Matematika adalah suatu bidang ilmu yang menglobal. Ia hidup di alam tanpa batas. Tak ada negara yang menolak kehadirannya dan tak ada agama yang melarang untuk mempelajarinya. Ia tidak mau berpolitik dan tidak mau pula dipolitisasikan. Eksistensinya di dunia sangat dibutuhkan dan kehidupannya terus berkembang sejalan dengan tuntutan kebutuhan umat manusia, karena tidak ada kegiatan/tingkah laku manusia yang terlepas dari matematika. Matematika telah menjadi ratu sekaligus pelayan bagi ilmu yang lain (Kamarullah, 2017).

Matematika sebagai salah satu bidang studi yang diajarkan di lembaga pendidikan formal merupakan salah satu bagian penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan. Pelajaran matematika adalah suatu pelajaran yang berhubungan dengan banyak konsep. Konsep merupakan ide abstrak yang dengannya kita dapat mengelompokkan obyek-obyek kedalam contoh atau bukan contoh. Konsep-konsep dalam matematika memiliki keterkaitan satu dengan yang lainnya. Saling keterkaitannya antar konsep materi satu dan yang lainnya merupakan bukti akan pentingnya pemahaman konsep matematika. Karenanya, siswa belum bisa memahami suatu materi jika belum memahami materi sebelumnya atau materi prasyarat dari materi yang akan pelajari (Novitasari, 2016).

Matematika menjadi pengetahuan dasar bagi pengetahuan lain seperti ilmu alam, ilmu sosial, teknik, ekonomi, bahkan matematika menjadi pengetahuan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Maka dari itu matematika dikenalkan dan diajarkan sejak manusia berada pada jenjang Sekolah Dasar (SD). Tuntutan berpikir tingkat tinggi dalam mata pelajaran matematika menjadi tantangan bagi seorang guru SD. Tantangan tersebut terletak pada bagaimana cara mengajak siswa berpikir tingkat tinggi sesuai dengan kompetensi dasar, sedangkan setiap anak memiliki tingkat berpikir yang berbeda-beda. Tantangan lain tentang bagaimana memotivasi siswa agar tidak merasa terbebani ketika belajar matematika. Tidak dapat dipungkiri bahwa realita di lapangan matematika menjadi mata pelajaran yang kurang diminati siswa. Hal ini dikarenakan matematika memiliki beberapa materi yang cukup berat, menguras pikiran, dan membutuhkan ketelitian salah satunya adalah materi faktor dan kelipatan.

Berhasilnya proses belajar matematika dapat dilihat dari dokumen hasil belajar siswa yang didapatkan melalui penilaian tes. Tes dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan guru. Berdasarkan hasil pretes matematika materi faktor dan kelipatan yang dilakukan oleh 32 siswa kelas IV C SD Negeri 3 Banjar Jawa dapat diketahui bahwa sebanyak 6 anak mendapatkan nilai di atas KKM. Sedangkan 26 siswa lainnya mendapatkan nilai antara 8 – 64. Hal ini menunjukkan bahwa 81,25% dari siswa yang mengikuti pretes mendapatkan nilai di bawah KKM sekolah yaitu 70.

Belajar merupakan proses internal yang kompleks. Yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah seluruh mental yang meliputi ranah-ranah kognitif, afektif dan ranah psikomotorik. Proses belajar yang mengaktualisasikan ketiga ranah tersebut tertuju pada bahan belajar tertentu. Sebagai landasan penguraian mengenai apa yang dimaksud dengan belajar terlebih dahulu akan dikemukakan definisi belajar baik menurut pandangan psikologi maupun dalam pandangan agama. Dalam perspektif psikologi, belajar adalah merupakan proses dasar dari perkembangan hidup manusia. Dengan belajar, manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang. Semua aktivitas dan prestasi hidup manusia tidak lain adalah hasil dari belajar. Belajar itu bukan sekedar pengalaman, belajar berlangsung secara aktif dan integratif dengan berbagai bentuk perbuatan untuk mencapai suatu tujuan. Sementara pengertian belajar dalam perspektif agama yaitu Islam, belajar merupakan kewajiban bagi setiap muslim dan muslimah dalam rangka memperoleh ilmu pengetahuan sehingga derajat hidupnya meningkat (Nidawati, 2013).

Mengingat belajar adalah proses bagi siswa dalam membangun gagasan atau pemahaman sendiri, maka kegiatan belajar mengajar hendaknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan hal itu secara lancar dan termotivasi. suasana belajar yang diciptakan guru harus melibatkan siswa secara aktif, misalnya mengamati, bertanya dan mempertanyakan, menjelaskan, dan sebagainya. belajar aktif tidak dapat terjadi tanpa adanya partisipasi peserta didik. terdapat berbagai cara untuk membuat proses pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa dan mengasah ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. proses pembelajaran aktif dalam memperoleh informasi, keterampilan, dan sikap akan terjadi melalui suatu proses pencarian dari diri siswa. para siswa hendaknya lebih dikondisikan berada dalam suatu bentuk pencarian daripada sebuah bentuk reaktif. siswa mencari jawaban terhadap pertanyaan baik yang dibuat oleh guru maupun yang ditentukan oleh mereka sendiri. semua ini dapat terjadi ketika siswa diatur sedemikian rupa sehingga berbagai tugas dan kegiatan yang dilaksanakan sangat mendorong mereka untuk berpikir, bekerja, dan merasa (Rahmayanti, 2016).

Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti (Hamalik, 2008: 30). Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999), hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Howard Kingsley (Nana Sudjana, 2005: 85) membagi 3 macam hasil belajar: 1) Keterampilan dan kebiasaan; 2) Pengetahuan dan pengertian; dan 3) Sikap dan cita-cita. Pendapat dari Howard Kingsley ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar. Hasil belajar ini akan melekat terus pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tersebut. Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disintesis bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik (Sulastri and Dkk, 2014).

Pada mata pelajaran matematika materi faktor dan kelipatan, siswa diharapkan dapat mengidentifikasi faktor dan kelipatan suatu bilangan, mengidentifikasi bilangan prima, dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan faktor persekutuan, faktor persekutuan terbesar (FPB), kelipatan persekutuan, kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari dua bilangan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Ada berbagai cara yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi faktor dan kelipatan persekutuan dari dua bilangan, diantaranya menggunakan cara menyelesaikan satu persatu faktor dan kelipatan bilangan, dengan cara tabel, pohon faktor, dan cara sengkedan. Dari cara-cara tersebut peneliti beranggapan bahwa cara sengkedan merupakan cara yang paling mudah, sederhana, dan praktis digunakan untuk menentukan FPB dan KPK dari dua bilangan sekaligus. Namun demikian ada perbedaan prosedur dalam menentukan FPB dan KPK, prosedur ini yang harus diingat siswa dan jangan sampai terbalik.

Agar siswa dapat menentukan FPB dan KPK dengan benar, guru harus memastikan siswa tahu, paham, dan ingat prosedur cara sengkedan yang harus dilakukan. Oleh karena itu dalam mengajarkan cara sengkedan guru memerlukan metode yang tepat. Metode bernyanyi dapat digunakan untuk menguatkan daya ingat siswa dalam materi pembelajaran, termasuk materi yang bersifat prosedural. Guru hanya perlu mengubah lagu yang sudah dikenal siswa dengan materi prosedur yang diajarkan. Proses pembelajaran dengan metode bernyanyi juga akan melatih keseimbangan pemikiran otak kanan dan otak kiri siswa, sehingga hal ini baik untuk perkembangan berpikir mereka. Selain itu, metode bernyanyi membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Mengingat usia siswa SD adalah usia di mana senang-senanginya siswa bermain, maka guru harus bisa mengakali kehendak siswa yang lebih senang bermain daripada belajar. Mengemas pembelajaran

dengan prinsip bermain dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Salah satu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk bermain adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament* (TGT). Dalam model TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan tersebut disusun oleh guru dengan memberikan kuis berbentuk pertanyaan berkaitan dengan materi pelajaran. Melalui penerapan model pembelajaran TGT diharapkan siswa lebih semangat menguasai materi pembelajaran agar dapat menyumbangkan nilai bagi kelompoknya.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Rancangan yang dimaksud adalah tindakan berupa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan cara sengkedan dan metode bernyanyi pada mata pelajaran Matematika materi faktor dan kelipatan.

Subjek penelitian adalah siswa kelas IVC SD Negeri 3 Banjar Jawa tahun pelajaran 2018/2019, Buleleng, Bali, yang berjumlah 32 siswa. Objek penelitian ini adalah hasil belajar Matematika materi faktor dan kelipatan.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan tes berupa soal pilihan ganda, isian, dan uraian untuk mengukur hasil belajar Matematika ranah pengetahuan. Data mengenai hasil belajar Matematika diperoleh dengan menggunakan tes soal evaluasi yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus.

Analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif secara persentase terhadap data yang diperoleh dari hasil lembar evaluasi yang dikerjakan siswa. Analisis data ini melalui tiga tahap yaitu menentukan ketuntasan individu. KKM yang ditentukan adalah 70. Siswa dikatakan tuntas apabila mendapat nilai individu ≥ 70 . Kemudian menghitung rata-rata nilai kelas dan dilanjutkan dengan mengukur persentase ketuntasan klasikal. Keberhasilan dalam penelitian ini yaitu apabila persentase ketuntasan klasikal mencapai 70%.

3. Hasil Dan Pembahasan

Nilai Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa aspek pengetahuan. Dalam penelitian ini digunakan tes pengetahuan yang diberikan setiap akhir siklus.

1. Hasil Pra Tindakan

Sebelum dilakukan tindakan, peneliti memberikan pretes berupa soal pilihan ganda, isian, dan uraian. Dari hasil pretes diketahui ketuntasan klasikal siswa hanya 18,75% dengan rata-rata kelas 51,125.

2. Hasil Tindakan Siklus I

Setelah melakukan kegiatan pra tindakan, peneliti mengkaji jawaban siswa dan silabus lalu berdasarkan silabus peneliti membuat rencana pembelajaran. Pembelajaran didesain dengan menggunakan model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan cara sengkedan dan metode bernyanyi. Instrumen yang digunakan sebagai alat evaluasi adalah soal tes aspek pengetahuan.

Kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan oleh peneliti yang tercantum dalam RPP diterapkan di kelas IVC SD Negeri 3 Banjar Jawa tahun pelajaran 2018/2019.

3. Refleksi Siklus I

Dari hasil siklus I dapat diketahui bahwa hasil belajar aspek pengetahuan siswa secara klasikal sebesar 43,75% dengan rata-rata kelas 68,4. Data tersebut belum mencapai target keberhasilan. Oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan pada siklus II. Selain mengupayakan peningkatan hasil belajar pengetahuan siswa, tindakan pada siklus II bertujuan untuk meningkatkan rata-rata dan meningkatkan ketercapaian ketuntasan klasikal yang telah dicapai pada siklus I.

4. Hasil Tindakan Siklus II

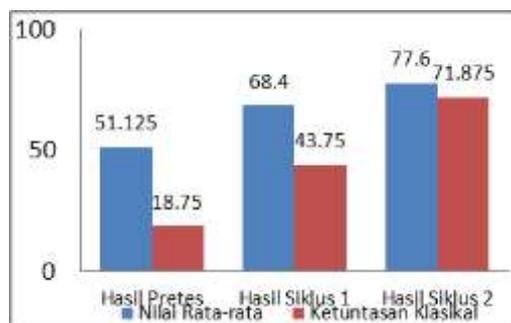
Berdasarkan hasil refleksi siklus I maka dilakukan perencanaan pelaksanaan tindakan pada siklus II. Seperti pembelajaran pada siklus I, guru menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan cara sengkedan dan metode bernyanyi dalam proses pembelajaran. Selain itu ada penekanan perhatian secara individu dan kelompok oleh guru pada siswa.

5. Refleski Siklus II

Dari hasil siklus II dapat diketahui bahwa hasil belajar ranah pengetahuan siswa secara klasikal sebesar 71,875% dengan rata-rata kelas 77,6. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran

Matematika dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan cara sengkedan dan metode bernyanyi telah berhasil.

Terjadi peningkatan hasil belajar Matematika dari dua siklus tindakan disajikan sebagai berikut.



Gambar 1. Histogram Rata-Rata dan Ketuntasan Klasikal Pretes, Siklus I, II.

Penggunaan model *Teams Games Tournemants* berbantuan cara sengkedan dan metode bernyanyi dapat meningkatkan hasil belajar Matematika materi faktor dan kelipatan, hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai siswa setiap siklusnya. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 68,4 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal siswa adalah 43,75%. Pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa yaitu 77,6 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal siswa 71,875%. Persentase ketuntasan klasikal hasil belajar Matematika siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 28,125%.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan cara sengkedan dan metode bernyanyi dapat meningkatkan hasil belajar Matematika materi faktor dan kelipatan pada siswa kelas IVC SD Negeri 3 Banjar Jawa tahun ajaran 2018/2019.

4. Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) berbantuan cara sengkedan dan metode bernyanyi dapat meningkatkan nilai hasil belajar Matematika pada siswa kelas IVC SD N 3 Banjar Jawa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan persentase hasil belajar siswa pada siklus I dan II. Pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 68,4 dengan ketuntasan klasikal 43,75% dan pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 77,6 dengan ketuntasan klasikal 71,875%. Dengan demikian ketuntasan klasikal siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan 28,125%.

Dalam penerapan model dan metode ini ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Sebagai seorang guru hendaknya mengajar siswa dengan menggunakan metode dan model yang sesuai dengan karakteristik diri siswa. Pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa termotivasi untuk belajar lebih baik. Guru hendaknya lebih kreatif memilih model dan metode pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Guru hendaknya memahami karakter belajar siswanya. Selain itu bimbingan individu dan kelompok sangat penting dilakukan dalam pembelajaran Matematika. Pihak sekolahpun diharapkan selalu mendukung dan memfasilitasi kebutuhan belajar siswa dan kebutuhan mengajar guru sehingga sistem pendidikan di sekolah dapat berjalan dengan baik yang pada akhirnya menghasilkan luaran yang baik pula.

Daftar Pustaka

- arsyad, A. (2016) 'Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran Vol.5 Januari 2016 | 29', *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5, Pp. 29–37.
- Hasratuddin (2013) 'Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Matematika', *Jurnal Pendidikan Matematika Paradikma*, 6(2), Pp. 130–141. Available At: <http://Digilib.Unimed.Ac.Id/Id/Eprint/960>.
- Kamarullah, K. (2017) 'Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita', *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), P. 21. Doi: [10.22373/Jppm.V1i1.1729](https://doi.org/10.22373/Jppm.V1i1.1729).
- Maesaroh, S. (1970) 'Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam', *Jurnal Kependidikan*, 1(1), Pp. 150–168. Doi: [10.24090/Jk.V1i1.536](https://doi.org/10.24090/Jk.V1i1.536).
- Nidawati (2013) 'Belajar Dalam Perspektif Psikologi Dan Agama', *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9), Pp. 1689–1699.
- Novitasari, D. (2016) 'Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa', *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), P. 8. Doi: [10.24090/Jk.V1i1.536](https://doi.org/10.24090/Jk.V1i1.536).

[10.24853/Fbc.2.2.8-18.](#)

- Nurkholis (2013) 'Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi Oleh: Nurkholis Doktor Ilmu Pendidikan, Alumnus Universitas Negeri Jakarta Dosen Luar Biasa Jurusan Tarbiyah Stain Purwokerto', 1(1), Pp. 24-44.
- Rahmayanti, V. (2016) 'Pengaruh Minat Belajar Siswa Dan Persepsi Atas Upaya Guru Dalam Memotivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smp Di Depok', *Sap (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), Pp. 206-216. [Doi: 10.30998/Sap.V1i2.1027.](#)
- Sulastri And Dkk (2014) 'Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Ips Di', *Jurnal Kreatif Online*, 3(1). Available At: <https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/113571-Id-Meningkatkan-Hasil-Belajar-Siswa-Melalui.Pdf>.