

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI PECAHAN
MENGUNAKAN MEDIA RODA PINTAR DI KELAS IV
MI MUHAMADIYAH 02 PONDOK *MODERN* PACIRAN LAMONGAN**

SKRIPSI

Oleh:

GITA AGEUNG PUSPITA SARI

NIM. D07215014



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PGMI
OKTOBER 2019**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gita Ageung Puspita Sari

NIM : D07215014

Jurusan : Pendidikan Dasar

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa PTK yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa PTK ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima segala sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, September 2019

Yang Membuat Pernyataan

A yellow rectangular stamp with a decorative border. The text on the stamp includes 'PTK PAK' at the top, 'Gita Ageung Puspita Sari' in the middle, and 'D07215014' at the bottom. A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

Gita Ageung Puspita Sari

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : GITA AGEUNG PUSPITA SARI

NIM : D07215014

Judul : PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI PECAHAN
MENGGUNAKAN MEDIA RODA PINTAR DI KELAS IV MI
MUHAMADIYAH 02 PONDOK MODERN PACIRAN
LAMONGAN

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 25 September 2019

Pembimbing I



Dr. Nur Wakhidah, M.Si
NIP. 197212152002122002

Pembimbing II



M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd
NIP. 197307222005011005

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Gita Ageung Puspita Sari ini telah dipertahankan di depan TIM Penguji Skripsi.

Surabaya, 10 Oktober 2019

Mengesahkan,

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,

Ali Masud, M.Ag., M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji I,

Dr. Shabudin, M.Pd.I., M.Pd
NIP. 197702202005011003

Penguji II,

Sulthon Masud S.Ag, M.Pd.I
NIP. 197309102007011017

Penguji III,

Dr. Nur Wakhidah, M.Si
NIP. 197212152002122002

Penguji IV,

M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd
NIP. 197307222005011005



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSetujuan PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : GITA AGEUNG PUSPITA SARI
NIM : 007215014
Fakultas/Jurusan : FTK / PGM1
E-mail address : gitaageungps@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Disertasi Lain lain (.....)

yang berjudul :

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI PECAHAN MENGGUNAKAN
MEDIA RODA PINTAR DI MI MUHAMMADIYAH 02 PONDOK MODERN
PACIRAN LAMONGAN

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, Oktober 2019

Penulis

(Gita Ageung Puspita Sari)
nama terang dan tanda tangan

3. Psikomotorik.....	16
B. Mengubah Pecahan	19
1. Pecahan Biasa	20
2. Pecahan Campuran.....	21
3. Pecahan Desimal.....	22
4. Pecahan persen.....	23
5. Cara Mengubah Pecahan Biasa Menjadi Pecahan Desimal	23
6. Cara Mengubah Pecahan Desimal Menjadi Pecahan Biasa	23
7. Cara Mengubah Pecahan Biasa Menjadi Persen.....	24
8. Cara Mengubah Persen Menjadi Pecahan Biasa.....	24
C. Media Roda Pintar	24
1. Media.....	24
a. Pengertian Media	24
b. Jenis Media	26
c. Manfaat Media	27
2. Media Roda Pintar	28
a. Pengertian Media Roda Pintar	28
b. Manfaat Penggunaan Media Roda Pintar	30
c. Rancangan Media Roda Pintar.....	32
d. Langkah-Langkah Media Roda Pintar	33
e. Kekurangan dan Kelebihan Media Roda Pintar.....	34

Matematika dari pandangan lain adalah mata pelajaran yang sulit. Paradigma ini didapatkan dari orang-orang terdahulu yang membuat peserta didik takut dan kurang tertarik dengan mata pelajaran matematika. Mata pelajaran Matematika dianggap sulit oleh orang tua peserta didik karena saat ini lebih sulit dari pada zaman dahulu. Paradigma tersebut diperkuat dengan pembelajaran guru yang cenderung monoton menggunakan metode ceramah dan penugasan.

Guru harus memiliki motivasi dan inovasi dalam melakukan pembelajaran secara maksimal dengan melibatkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang ini. Peserta didik juga memiliki daya ingat terbatas, sehingga guru dapat memaksimalkannya dengan menggunakan strategi, metode dan media yang beragam. Guru dapat menggunakan berbagai macam pendekatan yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik dapat mengubah kesan Matematika itu menyenangkan bagi peserta didik.

Observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 09 Maret 2019 mulai pukul 09.30 s.d 10.45 WIB di MI Muhammadiyah 02 Pondok Modern, Paciran Lamongan. Peneliti mengamati pembelajaran yang berlangsung pada kelas IV dan menemukan beberapa masalah dari hasil observasi baik peserta didik maupun guru. Penemuan masalah pada saat observasi adalah guru kebanyakan menggunakan metode ceramah dan *teacher center*, media yang digunakan hanya buku paket dan lembar kerja siswa, alat peraga yang sesuai materi jarang digunakan oleh guru.

Observasi yang dilakukan kepada peserta didik saat mengikuti pembelajaran keaktifan peserta didik sangat minim, berbicara sendiri dengan

gerakan kompleks, dan gerakan ekspresif. Aspek lain yang mendukung ketrampilan peserta didik ini adalah kegiatan menirukan, memanipulasi, pengalamiahan, dan artikulasi.

Hasil belajar tidak hanya dilihat dari satu aspek saja. Melainkan dapat dilihat dari tiga aspek, yaitu kognitif (pengetahuan yang diperoleh setelah belajar), afektif (perilaku yang berubah seiring pengalaman yang diperoleh dari belajar) dan ketrampilan yang dimiliki peserta didik setelah adanya belajar. Aspek yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan belajar peserta didik dapat diterapkan ketiga aspek tersebut.

Peneliti menggunakan aspek kognitif untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik saat penerapan pembelajaran dalam penyelesaian masalah. Kurikulum 2013 revisi 2017 menunjukkan bahwa aspek afektif tidak dimunculkan lagi, namun dapat diamati dan dinilai dari proses kegiatan belajar sehari-hari. Peneliti hanya menggunakan aspek kognitif yang berkaitan dengan mata pelajaran Matematika untuk melihat peningkatan hasil belajar yang diinginkan peneliti. Peneliti menekankan hasil belajar pada pengetahuan, pemahaman, penerapan dan evaluasi dalam penilaian.

Ranah kognitif ini memiliki 6 jenjang proses berfikir mulai dari *Low Order Thinking Skill (LOTS)* hingga *Higher Order Thinking Skill (HOTS)*. LOTS terdiri dari aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan sedangkan HOTS terdiri dari aspek analisis, evaluasi, dan membuat/*create*. Kata Kerja

serta menunggu berhentinya roda untuk mendapatkan soal yang mudah atau yang sulit sesuai keberuntungan peserta didik. Roda pintar ini serupa dengan roda keberuntungan dengan cara memainkannya memutar roda berisikan soal dan materi sehingga membuat peserta didik menjadi pintar baik materi pelajaran maupun mengerjakan soal yang diberikan.

Roda pintar ini dapat dikatakan sebagai salah satu permainan yang dikaitkan dengan kesesuaian materi sehingga melibatkan interaksi dari peserta didik dalam menerapkan media tersebut. Roda pintar dapat dikategorikan dalam media visual berupa benda dengan tiga dimensi. Jadi roda pintar ini merupakan media visual yang berbentuk permainan dengan potongan-potongan kerucut dua dimensi yang tersusun rapi membentuk satu lingkaran utuh. Bagian luar media roda pintar berisi pecahan bagian berwarna-warni untuk materi yang akan disampaikan. Bagian dalam berisi pertanyaan yang dapat diputar sesuai dengan potongan bagiannya dan sesuai keberuntungan masing-masing peserta didik.

- 2) Pengaturan waktu saat pembelajaran kurang maksimal, karena habis untuk mengkondisikan peserta didik.
- 3) Peneliti menjelaskan kepada peserta didik tentang materi dengan alokasi waktu yang lama sehingga terlalu banyak ceramah dan belum meaksimalnya penggunaan media roda pintar.
- 4) Komunikasi dan penyampaian peneliti kurang maksimal karena peserta didik masih menggunakan bahasa ibu dan bahasa Indonesia untuk memahaminya.

Kekurangan-kekurangan pada siklus I tersebut didapat dari hasil observasi guru. Peneliti bekerjasama dengan guru mata pelajaran untuk memperbaiki dan memaksimalkan kegiatan-kegiatan diatas pada siklus II. Adapun kegiatannya adalah sebagai berikut:

- 1) Guru lebih aktif dalam memantau dan mengawasi seluruh kelas dan kegiatan berkelompok peserta didik. Guru melakukan kegiatan tanya jawab kepada setiap kelompok. Peserta didik diarahkan dan diingatkan untuk saling bekerja sama dalam menggunakan media secara bergantian.
- 2) Guru lebih memperhitungkan alokasi waktu untuk kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup saat pembelajaran. Waktu yang diberikan untuk berdiskusi dan berkelompok menggunakan media juga dibatasi.

1) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran diawali dengan salam oleh guru dan dijawab oleh peserta didik. Guru mengkondisikan peserta didik dengan mengajak tepuk diam, semua melakukan tepuk diam dan duduk rapi. Guru menanyakan kabar peserta didik, dilanjutkan dengan doa sebelum belajar dipimpin oleh ketua kelas. Guru mengabsensi kehadiran peserta didik, dilanjutkan dengan *ice breaking* menghitung kelipatan 4. Jika 4 atau kelipatan 4 peserta didik tepuk tangan dan selain angka 4 atau kelipatan 4 disebutkan angkanya. Hal tersebut dilakukan untuk melihat kesiapan dan konsentrasi peserta didik pada pembelajaran.

Guru melakukan tanya jawab ke peserta didik tentang materi yang telah diajarkan pada siklus I. Peserta didik aktif dalam menjawab pertanyaan dari guru. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui pemahaman peserta didik pada materi pecahan sebelum kegiatan inti pada siklus II dilakukan. Guru menjelaskan tujuan dari kegiatan siklus II ini, yaitu untuk memperbaiki dan meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi pecahan.

2) Kegiatan inti

Kegiatan inti pada siklus II, menekankan aktivitas peserta didik dalam menggunakan media roda pintar secara berkelompok. Guru menjelaskan sedikit mengenai media yang telah diperbaharui. Peserta didik secara bergantian maju untuk mengambil kartu pada bagian roda

pintar yang berisi macam-macam pecahan dan perubahan ke bentuk pecahan lain. Guru bertanya kepada peserta didik tentang hal yang belum dipahami dari materi yang mereka dapat. Guru menjelaskan sedikit tentang materi yang belum dipahami peserta didik.

Peserta didik diberikan kebebasan untuk berkelompok sesuai keinginannya tetap secara heterogen. Peserta didik terdiri 5 sampai dengan 6 anak untuk setiap kelompoknya. Guru membagikan media, lembar aturan permainan, dan lembar kerja kelompok. Guru membacakan aturan permainannya dan peserta didik menyimak aturan yang dibacakan. Guru selalu menanyakan pemahaman tentang aturan permainan yang belum dipahami peserta didik.

Media roda pintar pada siklus II terdiri dari 3 tahap, sedangkan pada siklus I hanya terdiri dari II tahap. Media roda pintar cara penggunaannya tahap pertama adalah peserta didik menuliskan pecahan yang dibuat dari macam warna yang disebutkan dalam soal. Tahap kedua, setiap kelompok melepaskan lingkaran warna dilanjutkan dengan memutar roda pintar secara bergantian sampai berhenti lalu membaca dan melepas bagian yang berhenti tersebut. Roda pintar yang berhenti berisikan macam-macam pecahan dan cara mebgubah pecahan satu ke pecahan lain. Peserta didik membaca dan mengamati cara perubahannya. Tahap ketiga peserta didik memutar kembali roda pintar secara bergantian untuk mendapatkan soal setiap anggota kelompok dan

dikerjakan pada lembar kelompok. Kelompok mendapatkan waktu selama 20 menit untuk berdiskusi.

Peserta didik melakukan diskusi sesuai dengan intruksi atau aturan yang telah dibacakan guru. Peserta didik menuju ke kelompok masing-masing untuk berdiskusi selama 20 menit. Peserta didik mengamati dan membaca perintah yang ada pada lembar kerja kelompok, mengerjakan secara bergantian dengan anggota kelompok. Anggota kelompok bekerjasama untuk menyelesaikan tugas yang ada dengan teliti.

Guru melakukan pengawasan kegiatan peserta didik, mengingatkan beberapa peserta didik untuk bekerjasama dengan anggota kelompoknya. Guru melakukan bimbingan kepada peserta didik yang belum memahami dan kebingungan saat berkelompok. Waktu yang diberikan untuk berkelompok berakhir, guru melakukan tanya jawab kepada seluruh peserta didik tentang cerita pengalaman guru yang diberikan dan berkaitan dengan pecahan. Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

Peserta didik mempresentasikan hasil dari diskusi setiap kelompoknya secara bergantian. Peserta didik kembali ke tempat duduk kelompok masing-masing, guru melakukan pembahasan hasil diskusi seluruh kelompok secara bersama-sama. Hasil tugas kelompok dikumpulkan di meja guru beserta media yang digunakan peserta didik.

Peserta didik percaya diri dan sangat antusias dalam memberikan feedback di pembelajaran siklus II. Hasil aktivitas peserta didik mengalami peningkatan dilihat dari nilai yang didapat pada lembar observasi. Peningkatan aktivitas peserta didik dari siklus I dengan nilai 72,92 menjadi 93,75 pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan peningkatan aktivitas peserta didik dalam kategori sangat baik, dengan kriteria kategori pada indikator baik dengan nilai minimal 80.

3) Hasil Tes Peserta Didik

Tes tulis dilakukan pada akhir kegiatan inti di pembelajaran siklus II. Tes dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada siklus II dan membandingkan hasil belajar pada siklus I. Butir soal yang digunakan pada tes tulis siklus II terdiri dari 10 pilihan ganda dan 5 uraian. Soal pilihan ganda pada siklus II dibedakan angka atau nominal pada setiap soal dengan tingkat kesukaran yang berbeda. Soal uraian yang digunakan tetap dan skor dari setiap butir soal sama dengan skor setiap butir soal siklus I.

Peserta didik mengerjakan 15 butir soal dengan mandiri dan dalam pengawasan guru. Peserta didik memiliki jumlah 21 anak dalam satu kelas, KKM yang digunakan guru mata pelajaran adalah 70. Hasil yang didapat peserta didik setelah mengerjakan 15 butir soal adalah 18 peserta didik tuntas dengan nilai diatas KKM dan 3 peserta didik tidak tuntas dengan nilai dibawah KKM. Hasil persentase ketuntasan hasil

sangat pasif ketika adanya tanya jawab dan interaksi guru dengan peserta didik terkendala dengan bahasa Indonesia yang digunakan.

Aktivitas peserta didik pada siklus I diamati oleh peneliti dan observer banyak kekurangan sehingga perlu diadakan kegiatan refleksi. Kegiatan refleksi digunakan untuk melihat kekurangan dan merancang kegiatan perbaikan pada siklus II. Peserta didik sangat bersemangat dengan perbaikan kegiatan yang mengutamakan penerapan media roda pintar saat pembelajaran. Media roda pintar ini membuat peserta didik aktif dalam berkelompok. Peserta didik berani bertanya dan percaya diri saat menjawab hal-hal yang ditanyakan guru.

Pembelajaran pada siklus II ini aktivitas peserta didik mengalami peningkatan dilihat dari nilai yang didapat pada lembar observasi aktivitas peserta didik yaitu 93,75. Hal tersebut membuat kondisi kelas aktif dan kondusif. Media roda pintar yang digunakan untuk mata pelajaran matematika materi pecahan mampu mengarahkan perhatian peserta didik ke arah positif, membuat peserta didik aktif dan keinginan belajar matematika meningkat. Peserta didik mengatakan bahwa pembelajaran hari sangat menyenangkan, dengan adanya media roda pintar membuat belajar dan bermain menjadi satu. Peserta didik memminta untuk belajar lagi menggunakan media dan menyukai

peserta didik meningkat dari siklus I dan siklus II. Hal tersebut membuktikan bahwa penerapan media roda pintar pada pembelajaran matematika materi pecahan mengalami peningkatan.

Peserta didik yang terdiri dari 21 anak mengalami peningkatan hasil belajar. Terdapat 12 peserta didik yang belum tuntas pada prasiklus, 7 peserta didik belum tuntas pada siklus I, dan 3 peserta didik pada akhir tindakan siklus II nilai yang didapatkannya masih di bawah KKM atau belum tuntas. Peningkatan tidak hanya pada nilai atau hasil belajar peserta didik, melainkan persentase ketuntasan peserta didik pada prasiklus, siklus I dan siklus II.

Persentase ketuntasan belajar peserta didik yang telah dijelaskan pada diagram 4.3 menunjukkan peningkatan. Ketuntasan belajar peserta didik pada prasiklus adalah 42,86%. Siklus I mengalami peningkatan 23,81% dengan persentase ketuntasan belajar peserta didik adalah 66,67%. Pada siklus II peningkatan sebesar 19,04% dari siklus I, membuat persentase ketuntasan belajar peserta didik dengan media roda pintar di siklus II sebesar 85,71%.

Adapun diagram ketuntasan hasil belajar peserta didik pada prasiklus, siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut:

penerapan model roda keberuntungan menunjukkan pesentase ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 59% dan pada siklus II mencapai 85%.⁵¹

Peneliti memiliki kesamaan pada media yang digunakan untuk tindakan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dari dua penelitian terdahulu menunjukkan penerapan media roda putar atau roda keberuntungan mampu meningkatkan hasil belajar yang disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran maupun peserta didik. Nilai rata-rata kelas yang dilakukan tindakan oleh peneliti mengalami peningkatan.

Nilai rata-rata kelas setelah melakukan tes tulis pada tindakan pembelajaran menggunakan media roda pintar seperti pada diagram 4.4. Prasiklus atau sebelum dilakukan tindakan penerapan media roda pintar nilai-rata kelas menunjukkan 60,48. Siklus I dilakukan setelah mendapatkan data dan merancang pembelajaran atau solusi dengan penerapan media roda pintar untuk meningkatkan hasil belajar pada materi pecahan mendapatkan nilai rata-rata kelas sebesar 70,62. Pembelajaran pada siklus I terdapat kekurangan dan perlu ada perbaikan pembelajaran pada siklus II. Pada akhir pembelajaran siklus II menunjukkan nilai rata-rata kelas sebesar 81,81.

Adapun diagram nilai rata-rata kelas dari prasiklus, siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut:

⁵¹ Salmawati, Skripsi: “Penerapan Model Pembelajaran Roda Keberuntungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 011 Pancuran Gading Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar”, (Pekanbaru: UIN Sultan Syarif Kasi Riau, 2012)

- Muhlissrarini, M. Ali Hamzah. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mujiono, Dimiyati. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Mulyasa. 2010. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musyfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka.
- Permendikbud No. 024 Tahun 2016. pasal 1 ayat 3 tentang *Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran di Kurikulum 2013*
- PGMI, TIM LAPIS. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: LPIS PGMI.
- PGMI, TIM LAPIS. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Surabaya: Amanah Pustaka.
- Prathivi, Lathifah Surya. 2017. *Penerapan Media Game Roda Berputar Sebagai Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Ragan Hias dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Siswa kelas XI MIPA SMA Islam Diponegoro Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017*. Skripsi, Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Priyanto, Dewi Nuharini dan Sulis. 2016. *Mari Belajar Matematika 4*. Surakarta: CV. Usaha Makmur.
- Putra, Sitiatava Rizema. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Rusydiah, Evi Fatimatur. 2014. *Media Pembelajaran*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press.
- Salmawati. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Roda Keberuntungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 011 Pancuran Gading Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar*. Skripsi, Pekanbaru: UIN Sultan Syarif Kasi Riau.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan kelas*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Soemanto, Wasty. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subhan, Fauti. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Sidoarjo: Qisthos Digital Press.

- Sudjono, Anas. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sukardi, 2013. *Metode Penelitian Tindakan Kelas Implementasi dan Pengembangannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suryani, Nunuk, Ahmad Setiawan dan Aditin Putria. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suwarno, Wiji. 2006. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz.
- Syah, Muhibbin. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tamwif, Irfan. 2014. *Metode Penelitian*. Surabaya: UINSA Press.
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*
- Wahyu. Herman yosep dan Yustiana. 2014. *Penilaian Belajar Siswa di Sekolah*. Yogyakarta: PT. Kanisius.

