

**PENERAPAN METODE *PROBLEM SOLVING* DAN MEDIA VISUAL  
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN  
HASIL BELAJAR MATEMATIKA**

**JURNAL**

**Oleh**

**SOVIA RINA  
ALBEN AMBARITA  
SITI RACHMAH S**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2015**

HALAMAN PENGESAHAN

JURNAL SKRIPSI

Judul Skripsi : PENERAPAN METODE *PROBLEM SOLVING*  
DAN MEDIA VISUAL UNTUK  
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL  
BELAJAR MATEMATIKA

Nama Mahasiswa : Sovia Rina

Nomor Pokok Mahasiswa : 1113053107

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Metro, April 2015  
Peneliti,

Sovia Rina  
NPM 1113053107

MENGESAHKAN,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

**Dr. Alben Ambarita, M.Pd.**  
NIP 19570711 198503 1 004

**Dra. Siti Rachmah S.**  
NIP 19601205 198803 2 001

## ABSTRAK

### **PENERAPAN METODE *PROBLEM SOLVING* DAN MEDIA VISUAL UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA**

Oleh  
**SOVIA RINA \*)**  
**Alben Ambarita\*\*)**  
**Siti Rachmah S\*\*\*\*)**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan metode *problem solving* dan media visual. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Alat pengumpul data menggunakan lembar panduan observasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *problem solving* dan media visual dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** aktivitas, hasil belajar, media visual, metode *problem solving*.

#### Keterangan

- \*) Peneliti (PGSD UPP Metro FKIP UNILA Jln. Budi Utomo No. 4 Metro Selatan, Kota Metro)
- \*\*\*) Pembimbing I (PGSD UPP Metro FKIP UNILA Jln. Budi Utomo No. 4 Metro Selatan, Kota Metro)
- \*\*\*\*) Pembimbing II (PGSD UPP Metro FKIP UNILA Jln. Budi Utomo No. 4 Metro Selatan, Kota Metro)

## **ABSTRACT**

### **THE IMPLEMENTATION OF METHOD PROBLEM SOLVING AND MEDIA VISUAL TO INCREASE THE ACTIVITY AND THE LEARNING RESULT MATHEMATICS OF STUDENTS**

**By**

**SOVIA RINA  
Alben Ambarita  
Siti Rachmah S**

The aims of this research were to increase the activities and study result of students by implementing of problem solving method and visual media. The method of research was Classroom Action Research. The instrument of data collection used observation sheet and test. The technique of data analyze used qualitative and quantitative technique. The result of the research showed that the implementation of problem solving method and visual media increase the activities and study result of students.

**Keyword:** activity, problem solving method, visual media, study result.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu sarana bagi manusia untuk mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran baik secara formal, maupun non formal. Pendidikan bertujuan mencerdaskan serta meningkatkan taraf hidup manusia. Sebagaimana disebutkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan dilakukan guna mencetak sumber daya manusia yang berkualitas untuk menghadapi perkembangan zaman yang terus berubah dari waktu ke waktu.

Berdasarkan wawancara dengan guru dan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 3 Kresnowidodo kelas IV pada tanggal 05 sampai 06 Desember 2014, diketahui bahwa masih banyak permasalahan yang dihadapi guru maupun siswa sehingga menyebabkan belum optimalnya hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Permasalahan tersebut diantaranya pada saat pembelajaran banyak siswa yang gaduh sehingga tidak memusatkan perhatiannya pada pembelajaran, serta kurangnya antusias siswa dalam mengemukakan pendapat pada saat pembelajaran, kegiatan pembelajaran kurang menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran monoton. Hal ini menyebabkan rendahnya aktivitas belajar sehingga memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas IV Hanya 4 orang siswa yang tuntas dari 16 orang siswa di kelas. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran di kelas IV SD Negeri 3 Kresnowidodo dikatakan masih rendah karena sebagian besar siswa mendapat nilai di bawah KKM. Sebagaimana Mulyasa (2013: 131) menyatakan dari segi proses, pembentukan kompetensi dan karakter dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Adapun dari segi hasil, proses pembentukan kompetensi dan karakter dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada diri peserta didik setidaknya sebagian besar (75%).

Selain itu, masalah ketidaktuntasan siswa dalam pembelajaran terjadi diduga karena guru belum maksimal menggunakan metode pembelajaran yang relevan untuk mendukung penyampaian materi yang diharapkan, metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, guru masih menggunakan pembelajaran konvensional, seperti metode ceramah seringkali dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi, siswa hanya mendengarkan saja, sehingga pembelajaran membosankan. Siswa kesulitan dalam menyampaikan gagasan karena kurangnya keterampilan berbicara, siswa kurang diberi kesempatan untuk berpikir secara kritis dan bertindak kreatif, serta tidak menggunakan pemecahan masalah yang dihadapi secara realistis, karena guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri. Demikian juga, pada saat pembelajaran guru belum menempatkan siswa sebagai subjek yang akan dibelajarkan agar menjadi siswa yang memiliki rasa tanggung jawab serta saling menghargai orang lain. Sebenarnya metode ceramah merupakan metode yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, namun dalam menerapkan metode ceramah guru hendaknya perlu menempatkan porsi yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran.

Temuan lainnya, guru kelas IV di SD Negeri 3 Kresnowidodo, Kecamatan Tegineneng, Kabupaten Pesawaran belum memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, bahkan media pembelajaran masih jarang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sebagaimana diungkapkan oleh Trianto (2009: 234) media pembelajaran adalah sebagai penyampai pesan (*the carriers of messages*) dari beberapa sumber saluran ke penerima pesan (*the receiver of the messages*). Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran sangat penting karena sangat berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran.

Salah satu alternatif untuk mengatasi pembelajaran, agar proses pembelajaran dapat membuat siswa aktif, berpikir kritis, kreatif dan dapat mendorong siswa untuk meningkatkan keberanian dalam berpendapat serta kemampuan untuk bekerja sama dalam memecahkan masalah adalah menerapkan metode *problem solving* dan media visual. Hamiyah dan Jauhar (2014: 126) menyatakan bahwa metode pemecahan masalah adalah penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih siswa menghadapi berbagai masalah, baik masalah pribadi atau perorangan, maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama. Adapun media visual dapat berupa benda sebenarnya, model, gambar diam, ilustrasi, karikatur, dengan media visual dapat memotivasi siswa dengan mengarahkan perhatiannya, mempertahankan perhatian dan menciptakan respons emosional (Amri, 2013: 107). Dengan demikian, metode *problem solving* dan media visual ini dapat melatih aktivitas siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran matematika.

Aktivitas merupakan suatu kegiatan belajar yang dilakukan seseorang untuk mencapai sesuatu yang diinginkan. Menurut Kunandar (2011: 277) aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Keberhasilan proses belajar tidak hanya mencakup satu aspek saja, namun dilihat dari beberapa aspek. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Susanto (2013: 5) menyatakan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar, selain itu hasil belajar juga merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Penerapan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menekankan pada 5 mata pelajaran pokok, salah satunya adalah matematika. Matematika merupakan ilmu pengetahuan sudah seharusnya diberikan kepada setiap jenjang mulai dari SD, SMP, dan SMA hingga perguruan tinggi. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Aisyah, dkk (2007: 1-2) pembelajaran matematika perlu diberikan kepada siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 3 Kresnowidodo melalui penerapan metode *problem solving* dan media visual.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Dalam pelaksanaan penelitian ini mengikuti tahap-tahap penelitian tindakan kelas yang pelaksanaannya terdiri dari dua siklus. Satu siklus terdiri atas empat langkah, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, 2013: 137). Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 3 Kresnowidodo Tahun Pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 16 orang siswa, terdiri dari 9 orang siswa laki-laki dan 7 orang siswa perempuan. Teknik pengumpulan data berupa nontes dengan menggunakan panduan lembar observasi kinerja guru, aktivitas siswa, serta sikap dan keterampilan siswa dan lembar tes hasil belajar pengetahuan siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Teknik analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data kinerja guru, aktivitas siswa, hasil belajar sikap, hasil belajar keterampilan selama pembelajaran berlangsung, sedangkan teknik analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil belajar pengetahuan siswa dalam hubungannya dengan penguasaan materi yang dibelajarkan. Langkah-langkah metode *problem solving* dan media visual antara lain: (1) guru menyajikan materi menggunakan media visual untuk memacu timbulnya masalah, (2) mengarahkan siswa untuk membuat rumusan masalah, (3) mengarahkan diskusi siswa untuk menentukan jawaban sementara, (4) guru memfasilitasi siswa dengan sumber data yang berkaitan dengan masalah berupa lembar kerja siswa, (5) guru memberikan kesempatan kepada siswa secara berkelompok berpikir untuk mengerjakan tugas terkait dengan materi yang dipelajari, (6) mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan, (7) guru memperjelas atau mengklarifikasi jawaban semua kelompok. Alat pengumpul aktivitas belajar berupa lembar observasi dengan indikator aktivitas antara lain: (1) antusias/semangat mengikuti pembelajaran, (2) menampakkan kegembiraan dalam belajar, (3) mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, (4) merespon aktif pertanyaan lisan dari guru, (5) mendiskusikan untuk memecahkan masalah bersama kelompok. Selain itu, untuk alat pengumpul hasil belajar sikap siswa berupa lembar observasi dengan sikap yang diamati antara lain: (1) kerjasama, (2) tanggung jawab, dan (3) percaya diri. Adapun alat pengumpul hasil belajar keterampilan siswa berupa lembar observasi dengan indikator penilaian keterampilan antara lain: (1) membuat model yang beragam dari satu konsep, (2) membuat kesimpulan dari beberapa fakta, dan (3) mengomunikasikan hasil kerja kelompok.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan dua, setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan dengan urutan penelitian yaitu siklus I dilaksanakan pada tanggal 27 Januari dan 29 Januari 2015 dengan materi pokok “menjelaskan arti pecahan”. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 03 Februari dan 05 Februari dengan materi pokok “penjumlahan pecahan”.

Pada siklus I kinerja guru dalam pembelajaran tematik dengan menerapkan metode *problem solving* dan media visual pada kategori cukup dengan nilai rata-rata 68,95. Aktivitas belajar siswa dengan menerapkan metode *problem solving* dan media visual pada kategori cukup dengan nilai rata-rata 61,77. Sikap siswa

dengan menerapkan metode *problem solving* dan media visual pada kategori cukup dengan nilai rata-rata 61,85. Keterampilan siswa dengan menerapkan metode *problem solving* dan media visual pada kategori cukup dengan nilai rata-rata 61,29. Hasil tes formatif siswa diperoleh nilai rata-rata 63,75 dengan siswa yang tuntas 8 orang siswa (50%), dan 8 orang siswa (50%) yang belum tuntas.

Pada siklus II kinerja guru dalam pembelajaran matematika dengan menerapkan metode *problem solving* dan media visual pada kategori baik dengan nilai rata-rata 78,02. Aktivitas belajar siswa dengan menerapkan metode *problem solving* dan media visual pada kategori aktif dengan nilai rata-rata 73,75. Sikap siswa dengan menerapkan metode *problem solving* dan media visual pada kategori baik dengan nilai rata-rata 75,52. Keterampilan siswa dengan menerapkan metode *problem solving* dan media visual pada kategori terampil dengan nilai rata-rata 74,34. Hasil tes formatif siswa diperoleh nilai rata-rata 74,58, dengan siswa yang tuntas 12 orang siswa (75%), dan 4 orang siswa (25%) yang belum tuntas.

## PEMBAHASAN

Kinerja guru selama pembelajaran matematika dengan menerapkan metode *problem solving* dan media visual sudah baik, mengalami peningkatan setiap siklusnya dengan memperbaiki kekurangan yang terjadi disiklus sebelumnya.

Tabel 1. Rekapitulasi kinerja guru siklus I dan II.

No	Aspek yang diamati (K)	Nilai Aspek Siklus I	Nilai Aspek Siklus II	Peningkatan
1	Prapembelajaran	65,63	87,50	21,87
2	Membuka pelajaran	65,63	75,00	9,37
3	Penguasaan materi pembelajaran	68,75	75,00	6,25
4	Penerapan metode <i>problem solving</i>	66,97	76,79	10,00
5	Pemanfaatan media pembelajaran/ sumber belajar	73,75	75,00	1,25
6	Pembelajaran yang memicu dan memelihara keterlibatan siswa	66,25	75,00	8,75
7	Penggunaan bahasa yang benar dan tepat dalam pembelajaran	84,38	87,50	3,12
8	Penutup pembelajaran	66,25	81,25	15,00
Nilai kinerja guru		68,95	78,02	9,07
Kategori		Cukup	Baik	

Terjadinya peningkatan kinerja guru dari siklus I ke siklus II dipengaruhi oleh faktor motivasi dan kemampuan guru dalam mengajar. Hal ini berkaitan dengan pendapat Rusman (2014: 94) menyatakan bahwa motivasi dan abilitas (kemampuan) adalah unsur-unsur yang berfungsi membentuk kinerja guru. Menurut Maslow (dalam Rusman, 2014: 94) motivasi adalah dorongan berbagai kebutuhan hidup individu dari mulai kebutuhan fisik, rasa aman, sosial, penghargaan dan aktualisasi diri. Kaitan dengan kinerja guru, motivasi merupakan dorongan kuat yang timbul pada diri guru untuk mengajar dengan baik demi mencapai tujuan pembelajaran agar aktivitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat sesuai dengan indikator yang ditentukan.

Berdasarkan hasil observasi diperoleh data bahwa aktivitas belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan menerapkan metode *problem solving* dan media visual mengalami peningkatan disetiap siklusnya. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi aktivitas siswa siklus I dan II.

No	Aspek	Siklus I	Siklus II
1	Nilai rata-rata aktivitas	61,77	73,75
2	Peningkatan rata-rata	11,98	
3	Kategori	Cukup	Aktif
4	Presentase	50%	81,25%
5	Peningkatan persentase	31,25%	

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa. Menurut Poerwanti (2008: 7.4) selama proses belajar berlangsung dapat terlihat aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran, seperti aktif bekerjasama dalam kelompok, memiliki keberanian untuk bertanya, atau mengungkapkan pendapat.

Berdasarkan hasil observasi diperoleh data bahwa sikap siswa pada pembelajaran matematika dengan menerapkan metode *problem solving* dan media visual mengalami peningkatan disetiap siklusnya. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi nilai sikap siswa siklus I dan siklus II.

No	Aspek	Siklus I	Siklus II
1	Nilai rata-rata sikap	61,85	75,52
2	Peningkatan	13,67	
3	Kategori	Sedang	Sangat Tinggi
4	Persentase	56,25%	81,25%
5	Peningkatan persentase	25%	

Pembelajaran dengan menerapkan metode *problem solving* dan media visual berperan dalam meningkatkan hasil belajar sikap siswa. Hal ini didukung oleh pendapat Hamiyah dan Jauhar (2014: 131) yang menyatakan bahwa metode *problem solving* dapat mengembangkan sikap aktif, berpikir, dan bertindak kreatif serta mengembangkan rasa tanggung jawab.

Berdasarkan hasil observasi diperoleh data bahwa keterampilan siswa pada pembelajaran matematika dengan menerapkan metode *problem solving* dan media visual mengalami peningkatan disetiap siklusnya. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi nilai keterampilan siswa siklus I dan siklus II.

No	Aspek	Siklus I	Siklus II
1	Nilai keterampilan	61,29	74,34
2	Peningkatan	13,05	
3	Kategori	Sedang	Tinggi
4	Persentase	43,75%	75%
5	Peningkatan Persentase	31.25%	

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa nilai keterampilan siswa meningkat setiap siklusnya. Belajar merupakan penambahan, perluasan, dan pendalaman nilai sikap serta keterampilan. Menurut Kunandar (2013: 249) psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan (*skill*) sebagai hasil dari tercapainya kompetensi pengetahuan.

Hasil belajar pengetahuan siswa dalam penelitian ini diperoleh melalui tes formatif. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, hasil belajar pengetahuan siswa pada pembelajaran matematika kelas IV SD Negeri 3 Kresnowidodo mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

Tabel 5. Rekapitulasi ketuntasan hasil belajar pengetahuan siswa.

No	Nilai	Siklus I			Siklus II			Ket.
		Frekuensi	Jumlah Nilai	Persentase (%)	Frekuensi	Jumlah (nxf)	Persentase (%)	
1	30,00	1	30,00	6,25	-	-	-	BT
2	40,00	2	80,00	12,5	-	-	-	BT
3	43,33	-	-	-	1	-	6,25	BT
4	50,00	1	50,00	6,25	-	-	-	BT
5	53,33	2	106,66	12,5	-	-	-	BT
6	60,00	2	120	12,5	2	120,00	12,5	BT
7	63,33	-	-	-	1	63,33	6,25	BT
8	66,67	1	66,67	6,25	2	133,34	12,5	T
9	73,33	3	219,99	18,75	2	146,66	12,5	T
10	80,00	-	-	-	4	320,00	25	T
11	86,67	4	346,68	25	2	173,34	12,5	T
12	93,33	-	-	-	1	93,33	6,25	T
13	100	-	-	-	1	100,00	6,25	T
Jumlah		16	1020	100	16	1150	100	
Rata-rata nilai		63,75			74,58			
Peningkatan		10,83						
Persentase siswa tuntas		50%			75%			
Peningkatan persentase		25%						
Persentase siswa belum tuntas		50%			25%			

Berdasarkan table di atas, hasil belajar siswa berupa pengetahuan mengalami peningkatan setiap siklusnya. Dengan demikian, metode *problem solving* dan media visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara menyeluruh bukan hanya pada satu aspek saja tetapi mencakup semua aspek. Susanto (2013: 5) menyatakan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar, selain itu hasil belajar juga merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 3 Kresnowidodo dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *problem solving* dan media visual dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Saran diharapkan kepada siswa dapat selalu aktif dan menunjukkan keterlibatannya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga dapat memperoleh kemampuan yang komperhensif baik dalam bidang pengetahuan, sikap maupun keterampilan.

kepada guru diharapkan agar menerapkan metode *problem solving* salah satu alternatif pembelajaran terutama pada pembelajaran matematika karena metode ini cocok untuk menangani aktivitas belajar siswa yang rendah, kepada sekolah, karena dalam dunia pendidikan selalu menuntut adanya inovasi dalam pembelajaran, salah satu bentuk inovasi tersebut dapat dilakukan melalui pengoptimalan alat bantu di sekolah seperti media, alat peraga, penggunaan LKS dan lain sebagainya, diharapkan kepada peneliti berikutnya dapat mengembangkan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan metode ini pada kelas lain atau pada mata pelajaran lain.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah, Nyimas, dkk. 2007. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD Bahan Ajar Cetak*. Ditjen Dikti. Jakarta. hlm1.
- Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Prestasi Pustakakarya. Jakarta. hlm 107.
- Arikunto. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara. Jakarta. hlm 137.
- Hamiyah, Nur & Mohammad Jauhar. 2014. *Strategi Belajar Mengajar di Kelas*. Prestasi Pustakaraya. Jakarta. hlm 126.
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembang Profesi Guru*. PT Rajawali Pers. Jakarta. hlm 277.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Penilaian Autentik*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta. hlm 249.
- Mulyasa. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung. hlm 131.
- Poerwanti, Endang, dkk. 2008. *Assesmen Pembelajaran di SD*. Ditjen Dikti Depdiknas. Jakarta. hlm 7.4.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada. Jakarta. hlm 94.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Group. Jakarta. hlm 5.
- BSNP. 2006. *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Kemendikbud. Jakarta. hlm 20.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Kencana Prenada Group. Jakarta. hlm 234.