

Artikel Publikasi:

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MATERI MENGHITUNG LUAS PERSEGI DAN
PERSEGI PANJANG DENGAN MENGGUNAKAN
PERMAINAN KARTU PADA SISWA KELAS 3
SD NEGERI PEGANDAN 01 KECAMATAN
MARGOREJO KABUPATEN PATI
SEMESTER 2 TAHUN 2014/2015**



Artikel Publikasi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Diajukan Oleh:
Maria Aprodita Dyah Hapsari
A54E131042

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
MARET 2015**

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MATERI MENGHITUNG LUAS PERSEGI DAN
PERSEGI PANJANG DENGAN MENGGUNAKAN
PERMAINAN KARTU PADA SISWA KELAS 3
SD NEGERI PEGANDAN 01 KECAMATAN
MARGOREJO KABUPATEN PATI
SEMESTER 2 TAHUN 2014/2015**

Artikel Publikasi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Diajukan Oleh:
Maria Aprodita Dyah Hapsari
A54E131042

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
MARET 2015**

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MATERI MENGHITUNG LUAS PERSEGI DAN
PERSEGI PANJANG DENGAN MENGGUNAKAN
PERMAINAN KARTU PADA SISWA KELAS 3
SD NEGERI PEGANDAN 01 KECAMATAN
MARGOREJO KABUPATEN PATI
SEMESTER 2 TAHUN 2014/2015**

Diajukan Oleh:
Maria Aprodita Dyah Hapsari
A54E131042

Artikel Publikasi ini telah telah disetujui oleh pembimbing skripsi Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Surakarta untuk dipetahankan di hadapan tim penguji skripsi

Surakarta, 29 Maret 2015

Drs. Sutan Syahrir Zabda, M.H

NIK 142

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MATERI MENGHITUNG LUAS PERSEGI DAN
PERSEGI PANJANG DENGAN MENGGUNAKAN
PERMAINAN KARTU PADA SISWA KELAS 3
SD NEGERI PEGANDAN 01 KECAMATAN
MARGOREJO KABUPATEN PATI
SEMESTER 2 TAHUN 2014/2015**

Maria Aprodita Dyah Hapsari dan Drs. Sutan Syahrir Zabda, M.H
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Risadina5@gmail.com

Abstract

This research take to describe the students in the class 3 Pegandan 01 Elementary School, District of Margorejo, Pati regency, which almost all of them do not have the motivation to learn in mathematics lesson. This study uses a class action research is qualitative, using a card game, collecting data by observation and documentation in the form of a list of values. Test the validity of the data using triangulation sources and techniques. Analysis of data through data collection, data presentation and conclusion.

Research results through the use of card games can improve students' motivation. It is shown from the results of the analysis showed that the average increase student motivation grade 3 Pegandan 01 Elementary School. Start of initial conditions with an average score of observations of 1.36 or 10%, then held improvement by applying a card game in the first cycle and an increase in students' motivation in accordance with the score observations on 6 indicators of motivation to learn with an average of 2.22 or 42.5 % and the second cycle reaches 3.38 or 85%. Learning to use the card game can also increase the student's motivation in order to improve learning outcomes, as in the following study will familiarize the students to always strive with determination and attention, diligently and creatively and independently. All of which train students to actively answer questions from the teacher. Through the use of a card game on learning in primary school teacher can add insight into choosing the right strategy to be applied in the classroom and in accordance with the learning objectives to be achieved, in addition to train teachers to be skilled in understanding the needs of students in learning.

Keywords: learning motivation, learning math, card games.

PENDAHULUAN

Siswa di kelas III Sekolah Dasar Negeri Pegandan 01, Kecamatan Margorejo, Kabupaten Pati, tidak mempunyai motivasi dalam belajar di kelas, khususnya dalam mata Matematika. Berdasarkan pengamatan dan hasil belajar Matematika siswa kelas III, dengan melihat pengamatan dari indikator motivasi belajar siswa yang diperoleh pada saat pembelajaran berlangsung hanya dengan rata-rata 1.36 dengan persentase sebesar 10 % dari jumlah siswa secara keseluruhan dan melihat dokumentasi yang dimiliki guru di kelas 3, yaitu daftar nilai matematika, hanya terdapat 5 siswa yang tuntas dalam pembelajaran, yaitu sesuai dengan standar kriteria ketuntasan minimal. Dengan demikian dapat dikatakan motivasi belajar untuk siswa kelas 3 SDN Pegandan 01 rendah. Penyebab dari rendahnya motivasi belajar pada siswa kelas 3 SDN Pegandan 01 tidak lepas juga dari peran guru sebagai motivator, hal tersebut dapat penulis simpulkan berdasarkan hasil pengamatan peneliti saat pembelajaran di kelas berlangsung, yaitu kurangnya pemberian motivasi kepada siswa, model pembelajaran yang sangat membosankan, kurangnya alat peraga sebagai media pembelajaran sehingga siswa kurang tertarik untuk belajar aktif. Hal ini terbukti dengan hasil pengamatan sebelum penelitian pada saat pembelajaran berlangsung, dan diperoleh nilai rata-rata dari hasil pengamatan terhadap kegiatan guru adalah 1,4 %. Menurut W.S. Winkel, motif adalah daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu demi mencapai tujuan tertentu (Hamzah B. Uno, 2006:3). Dalam hal belajar, motivasi diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa untuk melakukan serangkaian kegiatan belajar guna mencapai tujuan yang ditetapkan. Menurut Thomas L Good dan Jere E Boppi, bahwa guru dapat memberikan motivasi siswa dengan melihat suasana emosional siswa tersebut. Menurut, motivasi berprestasi dimiliki oleh

setiap orang, sedangkan intensitasnya tergantung pada kondisi mental orang tersebut (Hamzah B Uno, 2008:8). Motivasi memiliki peranan yang sangat penting dalam belajar. Menurut Hamzah B Uno, ada beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran, antara lain dalam (a) menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar, (b) memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai, (c) menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar, (d) menentukan ketekunan belajar (Hamzah B Uno, 2006:27). Fungsi motivasi yang terpenting adalah sebagai pendorong timbulnya aktivitas, sebagai pengarah, dan sebagai penggerak untuk melakukan suatu pekerjaan (Syairul Bahri Dajamarah, 2008:96). Metode Permainan adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan (Hamdani, 2011:281). Permainan (games) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula (Musfiqin, 2012:98). Permainan juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penumbuh semangat, dan antusiasme. Karakteristik permainan adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta serius tapi santai (Sobry Sutikno, 2014:44). Penggunaan metode dan media permainan ini memang lebih tepat digunakan untuk pembelajaran siswa SD pada kelas rendah, karena sesuai dengan karakteristik siswa seusia anak yaitu bermain. Untuk metode Permainan Kartu menurut Herman Hudojo, memiliki keunggulan dan kelemahan seperti metode-metode pembelajaran yang lainnya. Keunggulan dari metode permainan adalah siswa akan gemar menyelesaikan masalah-masalah yang didasar pada pengalamannya sendiri karena ia dituntut mengerjakan sesuatu menurut kemampuannya, prinsip psikologi terpenuhi yaitu konsep atau generalisasi berjalan dari hal yang konkret ke abstrak dan belajar, pengertian akan dicapai oleh siswa, sebab siswaitu menemukan konsep generalisasi atas hasilnya sendiri. Dalam bentuk permainan lebih cocok untuk siswa dalam tahap berpikir operasi operasi konkret, padahal tidak mudah untuk membuat siswa menemukan fakta-fakta matematika melalui eksperimen. Adapun sistem kartu lebih sesuai untuk siswa tahap akhir operasi konkret dan permulaan operasi formal, kecenderungan para siswa saling mencontoh dan ini sangat sulit dikontrol. Karena

itu dikhawatirkan belajar matematika hanya sekedar latihan keterampilan (Herman Hudojo, 2005:95). Permainan (games) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula (Musfiqon, 2012:98). Jadi menurut peneliti dengan permainan siswa sebagai pemain akan bermain dengan kartu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Siswa belajar matematika menurut kecepatan dan kemampuannya dari kartu-kartu tersebut (Herman Hudojo, 2005:93). Dalam kajian pustaka ini akan dibahas mengenai penelitian-penelitian yang telah dilakukan para peneliti terdahulu sebagai acuan dalam menentukan tindakan selanjutnya sekaligus sebagai bahan pertimbangan penelitian. Penelitian yang relevan yaitu:

- Amalina Erika Nur (2014), dengan judul penelitian “Penerapan Metode Permainan dengan Media Kartu Domino dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Cisalasih Semester II tahun Ajaran 2013/2014. Data diambil berdasarkan obeservasi dan tes pada setiap akhir siklus. Berdasarkan hasil data tersebut, motivasi belajar siswa kelas V mengalami peningkatan. Indeks gain rata-rata motivasi belajar siswa ialah 0,80 dengan kriteria tinggi. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, pada siklus I nilai rata-rata siswa adalah 75 dengan persentase ketuntasan 85% dan pada siklus II nilai rata-rata siswa adalah 92 dengan persentase ketuntasan 100%.
- Tri Wahyuni (2014), judul penelitian “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Kooperatif Teknik Tebak Kata dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Negeri 18 Pontianak Barat. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik observasi langsung dengan alat pengumpul data yaitu lembar penilaian kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan lembar tentang motivasi belajar siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif teknik tebak mengalami peningkatan skor mencapai 76,48%.

Dengan menggunakan permainan kartu angka yang efektif dan dilakukan secara terus menerus dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 3 SDN Pegandan 01, dan diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa. Sobri Sutikno mengatakan bahwa permainan digunakan untuk penciptaan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak, dan dari jenuh menjadi semangat (Sobri Sutikno, 2014:44).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian berdasarkan pendekatan kualitatif, desain penelitian untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas 3 adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pelaksanaan 2 (dua) siklus. Menurut Carr dan Kemmis bahwa PTK merupakan suatu pendekatan untuk memperbaiki pendidikan melalui perubahan, dengan cara mendorong para guru untuk memikirkan praktik mengajarnya sendiri, agar kritis terhadap praktik tersebut dan agar mau mengubahnya (Joko Suwandi, 2011:4). Model Kurt Lewin yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robbin Mc. Taggart, dalam satu siklus tetap terdiri atas empat komponen, yaitu perencanaan (planning), aksi atau tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Tetapi sesudah satu siklus selesai diimplementasikan, khususnya sesudah ada refleksi, kemudian diikuti dengan perencanaan ulang/revisi terhadap implementasi selanjutnya (Joko Suwandi, 2011:9). Tempat penelitian di kelas 3 SDN Pegandan 01 Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati. Waktu Penelitian dilaksanakan pada semester 2, untuk jadwal penelitian penulis memulai penelitian bulan Januari hingga bulan Maret 2015. Data yang bersumber dari siswa yaitu data kualitatif berupa deskripsi hasil observasi atas sikap yang berhubungan dengan indikator dari motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika materi menghitung luas persegi dan persegi panjang, sedangkan data dari guru adalah penerapan model pembelajaran permainan kartu angka. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi atau pengamatan, untuk memperoleh data dari sumber yang berupa tempat, peristiwa atau perilaku, dokumentasi, berupa daftar hadir, silabus, daftar nilai, rencana pelaksanaan pembelajaran. Instrumen pengumpulan data yang dipergunakan untuk mengumpulkan data penelitian menggunakan pedoman observasi dengan

mengamati perubahan pada sikap siswa yang berkaitan dengan indikator motivasi yaitu giat berusaha, gigih dalam mempertahankan pendapatnya, tekun dalam belajarnya, perhatian saat pembelajaran, kreatif dalam mengembangkan tujuan belajarnya, mandiri dalam belajarnya. Validitas data berdasar pada data motivasi belajar siswa dengan triangulasi sumber sedangkan data penggunaan permainan kartu oleh guru dengan triangulasi teknik, peneliti menggunakan observasi partisipatif, dan dokumentasi untuk sumber data yang sama secara serempak. Teknik analisa data motivasi belajar siswa dengan analisis komparatifm sedangkan penerapan permainan kartu dengan analisis kritis. Untuk metode Permainan Kartu menurut Herman Hudojo, memiliki keunggulan dan kelemahan seperti metode-metode pembelajaran yang lainnya. Keunggulan dari metode permainan adalah :

- 1) Siswa akan gemar menyelesaikan masalah-masalah yang didasar pada pengalamannya sendiri karena ia dituntut mengerjakan sesuatu menurut kemampuannya.
- 2) Prinsip psikologi terpenuhi yaitu konsep atau generalisasi berjalan dari hal yang konkret ke abstrak dan belajar.
- 3) Pengertian akan dicapai oleh siswa, sebab siswaitu menemukan konsep generalisasi atas hasilnya sendiri. Pengertian yang diperoleh dengan mantap memungkinkan siswa mentransfer ke masalah lainnya yang relevan.
- 4) Metode ini memungkinkan siswa bekerja bebas tidak bergantung orang lain dan ini membantu pertumbuhan pribadi siswa.
- 5) Metode ini memungkinkan siswa saling bekerja sama dalam arti pertukaran ide.

Sedangkan kelemahannya:

- 1) Metode ini menyebabkan proses belajar menjadi lambat.
- 2) Pekerjaan laboratorik secara murni, sebenarnya bukan jenis kerja matematika, karena itu bila dilaksanakan terpisah dengan pelajaran matematika dapat terjadi proses belajar tidak memberikan latihan berpikir matematika bagi siswa.
- 3) Tidak semua topik dapat dikerjakan dengan metode tersebut.

- 4) Perencanaan perlu disusun secara teliti; bila tidak demikian siswa akan sekedar bermain-main dengan alat-alat yang ada tanpa menyerap suatu konsep atau generalisasi.
- 5) Guru hanya dapat mengawasi kelas yang kecil karena guru harus memperhatikan individu.
- 6) Metode ini sangat cocok untuk siswa kelas rendah. Dalam bentuk permainan lebih cocok untuk siswa dalam tahap berpikir operasi operasi konkret, padahal tidak mudah untuk membuat siswa menemukan fakta-fakta matematika melalui eksperimen. Adapun sistem kartu lebih sesuai untuk siswa tahap akhir operasi konkret dan permulaan operasi formal.
- 7) Kecenderungan para siswa saling mencontoh dan ini sangat sulit dikontrol. Karena itu dikhawatirkan belajar matematika hanya sekedar latihan keterampilan (Herman Hudojo, 2005:95).

Menurut Sadiman kelebihan dan kelemahan dari media permainan adalah sebagai berikut:

Kelebihan:

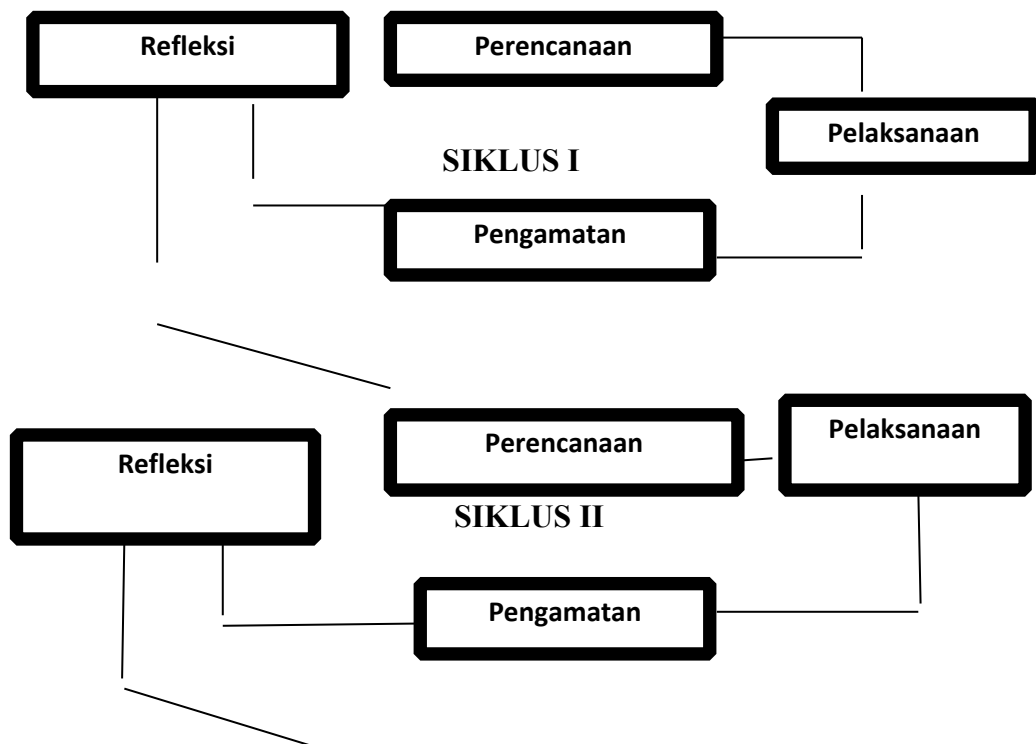
- 1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur. Permainan menjadi menarik sebab didalamnya terdapat unsure kompetisi.
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. Umpan balik yang secepatnya atas apa yang kita lakukan akan memungkinkan proses belajar jadi lebih efektif.
- 4) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat.
- 5) Permainan bersifat luwes, sehingga permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit-sedikit alat, aturam maupun persoalannya.
- 6) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Sebagaimana halnya media-media pembelajaran yang lain, permainan dan simulasi mempunyai kelemahan atau keterbatasan yang patut dipertimbangkan antara lain:

- 1) Karena asyik, atau karena belum mengenai aturan/teknis pelaksanaan.
- 2) Dalam menstimulasikan situasi sosial permainan cenderung terlalu menyederhanakan konteks sosialnya sehingga tidak mustahil siswa justru memperoleh kesan yang salah.
- 3) Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa siswa saja padahal keterlibatan seluruh siswa amatlah penting agar proses belajar bias lebih efektif dan efisien (Musfiqin, 2012:99).

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam satu siklus tetap terdiri atas empat komponen, yaitu perencanaan (planning), aksi atau tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting) (Joko Suwandi, 2011:9). Prosedur PTK dapat divisualisasikan pada bagan seperti tercantum dibawah ini :

Bagan 2. Prosedur PTK



Apakah indikator SUDAH tercapai ?

Untuk menentukan ketercapaian tujuan penelitian dari peningkatan motivasi belajar, peneliti menggunakan beberapa dasar, seperti hasil pengamatan per siklus dari indikator motivasi belajar, dengan melihat adanya peningkatan motivasi belajar yaitu adanya perubahan sikap dan perilaku siswa dalam mengikuti pembelajaran yang lebih baik. Untuk persentase pencapaian target peningkatan motivasi belajar siswa yang terlihat dari perubahan sikap dan perilaku siswa dalam mengikuti pembelajaran akan dikatakan berhasil menurut peneliti jika mencapai 85 % atau rata-rata kelas dari 6 aspek pengamatan indikator mencapai 3.3 dengan demikian dapat menyebabkan perubahan dalam prestasi belajar siswa.

HASIL PENELITIAN

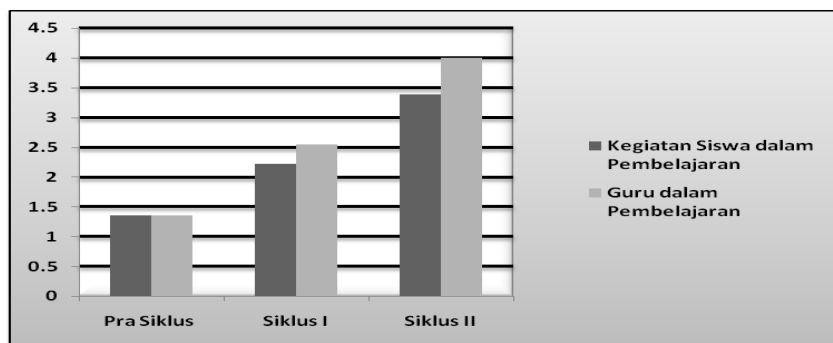
Perbandingan Hasil Perolehan pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No.	Pengamatan Terhadap	Hasil Tindakan Pra Siklus		Hasil Tindakan Siklus I		Hasil Tindakan Siklus II	
		Hasil Tindakan Pada Pra Siklus	Persentase	Hasil Tindakan Pada Pra Siklus	Persentase	Hasil Tindakan Pada Pra Siklus	Persentase
1	Kegiatan Siswa dalam Pembelajaran	1.36	1.95	2.22	42.5	3.38	85

2	Guru dalam Pembelajaran	1.36	1.4	2.55	1.64	4	3.36

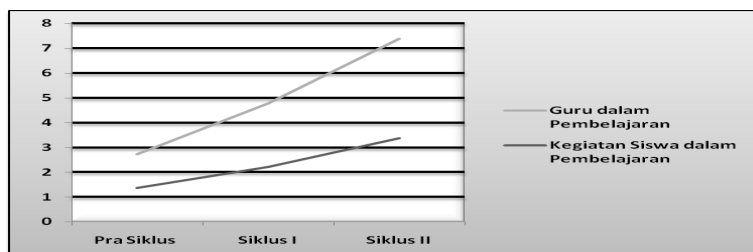
Untuk rata-rata perbandingan perolehan hasil per siklus dapat dilihat pada diagram batang dibawah ini.

Hasil Perbandingan Nilai Rata-Rata dari Siswa dan Guru



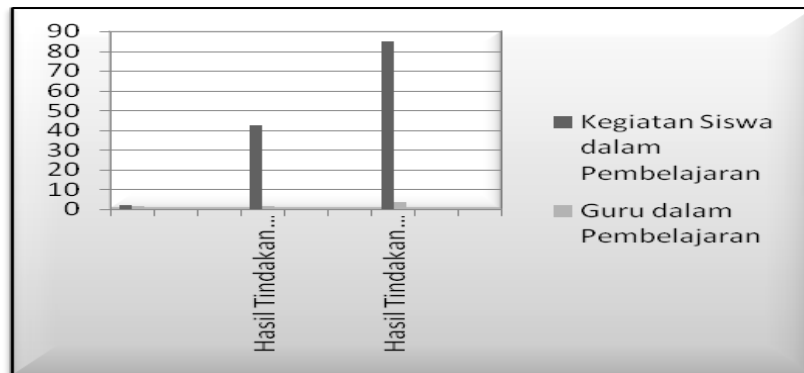
Atau menggunakan diagram line seperti ini

Grafik 11. Hasil Perbandingan Nilai rata-rata dari Siswa dan Guru



Pada diagram batang dibawah ini menjelaskan tentang persentase dari peningkatan persentase per tindakan siklus mulai dari pra siklus hingga siklus II.

Grafik 12. Hasil Perbandingan Nilai Rata-Rata dari Siswa dan Guru



SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui beberapa pelaksanaan tindakan dari pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 dan berdasarkan pembahasan seluruhnya serta analisa yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan permainan kartu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui penggunaan permainan kartu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis yang didapatkan bahwa rata-rata peningkatan motivasi belajar siswa kelas III SDN Pegandan 01 Pati dari kondisi awal sebesar 1.36 dengan persentase sebesar 19.5 % pada siklus 1 mengalami peningkatan sebesar 2.22 atau sebesar 42.5 % dan pada siklus 2 mencapai 3.38 dengan persentase sebesar 85 %. Pembelajaran menggunakan permainan kartu juga dapat meningkatkan minat dan keaktifan yang berkaitan dengan prestasi belajar, Karena dalam mengikuti pembelajaran akan membiasakan siswa untuk selalu aktif bertanya jika belum memahami penjelasan dari guru dan melatih siswa untuk aktif menjawab pertanyaan dari guru. Melalui penggunaan permainan kartu pada pembelajaran di sekolah dasar dapat menambah wawasan guru dalam memilih strategi yang tepat untuk diterapkan

di kelas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, selain melatih guru untuk terampil dalam memahami kebingungan siswa dalam pembelajaran. Saran berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya dan dengan perolehan data dan bukti yang nyata melalui penggunaan permainan kartu yang ternyata mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, peneliti menyarankan untuk melakukan hanya berjalan dalam 2 siklus dan dengan jumlah siswa yang rata-rata memiliki motivasi yang rendah di SDN Pegandan 01, peneliti menyarankan kepada guru lain untuk dapat melanjutkan penelitian dengan temuan lain yang lebih signifikan dengan jumlah siklus yang lebih banyak dengan jumlah pertemuan yang lebih banyak, agar dapat memperoleh hasil yang lebih baik dengan pemahaman yang lebih mendalam. Mengingat menggunakan permainan kartu dapat meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran matematika materi menghitung luas persegi dan persegi panjang, hendaknya siswa diharapkan bersedia untuk menggunakan kartu tersebut untuk meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran yang lain. Kepala sekolah hendaknya dapat memberikan dukungan kepada para guru untuk melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran permainan kartu pada kelas rendah untuk meningkatkan prestasi belajar karena sudah terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. dan Supriyono, Widodo, 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bahri Djamarah, Syaiful. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamid Sholeh. 2011. *Metode Edu Tainment*. Yogyakarta: Diva Press
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Pustaka Setia
- Hudojo, Herman. 2005. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Karso, dkk. 2009. *Pendidikan Matematika I*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Murtiyasa, Budi, dkk. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Surakarta: Badan Penerbit-FKIP

Musfiquon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Prestasi Pustaka

Mike Ollerton. 2009. *Panduan Guru Mengajar Matematika*. Jakarta: Erlangga

Sardiman, A. 1990. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Soemanto, Wasty. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta

Sutikno Sobry. 2014. *Metode dan Model-model Pembelajaran*. Lombok: Holistica

Suwandi, Joko. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Surakarta: Qinant

Tafsir. 1993. *Metodelogi Pengajaran Pendidikan Islam*. Bandung: Rosdakarya

Uno, Hamzah B. 2006. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos I-Pabelan, Kartasura Telp (0271) 717417 fax. 715448 Surakarta 57102

SURAT PERSETUJUAN ARTIKEL PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi:

Nama : **Drs. Sutan Syahrir Zabda, M.H**
NIDN : **142**

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah yang merupakan ringkasan skripsi dari mahasiswa :

Nama : Maria Aprodita Dyah Hapsari
NIM : A54E131042
Progd : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA
MATERI MENGHITUNG LUAS PERSEGI
DAN PERSEGI PANJANG DENGAN
MENGUNAKAN PERMAINAN
KARTU PADA SISWA KELAS 3
SD NEGERI PEGANDAN 01 KECAMATAN
MARGOREJO KABUPATEN PATI
SEMESTER 2 TAHUN 2014/2015

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian surat pengesahan ini dibuat, semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, 29 Maret 2015

~~Pembimbing I~~

Drs. Sutan Syahrir Zabda, M.H
NIK 142