

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN *TRUTH OR DARE* (TOD)
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI
KELAS V SDN 107399 BANDAR KHALIPAH**

**Daitin Tarigan, Elma Saskia
Program Studi PGSD FIP Universitas Negeri Medan**

ABSTRAK

Saskia, Elma. 2018. *Pengaruh Media Permainan Truth or Dare (TOD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah*. Skripsi. Jurusan PPSD, Program Studi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan. Pembimbing Drs. Daitin Tarigan, M.Pd. Penelitian ini berdasarkan masalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh media permainan *Truth or Dare* terhadap hasil belajar matematika. Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 107399 Bandar Khalipah T.A 2017/2018 yang berjumlah 60 orang. Sampel penelitian sebanyak 60 orang. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah *total sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes. Perhitungan pengujian hipotesis selain dengan perhitungan manual, perhitungan pengujian hipotesis ini juga menggunakan bantuan program Ms. Excel 2007. Teknik pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan Uji t. Pada uji normalitas data pretest dengan ketentuan $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,0887 < 0,161$ pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol = $0,1421 < 0,161$ sehingga dapat dinyatakan kedua kelompok sampel berdistribusi normal. Pada uji normalitas data posttest diketahui $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,1531 < 0,161$ pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol = $0,1055 < 0,161$ sehingga dapat disimpulkan data berdistribusi normal. Pada pengujian homogenitas data pretest diketahui dengan ketentuan $F_{hitung} < F_{tabel} = 1,5453 < 1,85$ dan homogenitas data posttest = $1,1838 < 1,85$ sehingga dapat ditarik kesimpulan kedua kelompok data memiliki varians yang sama. Kemudian dilakukan pengujian hipotesis dengan Uji t dengan taraf signifikansi 5% yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Truth or Dare* terhadap hasil belajar matematika siswa dalam materi pokok operasi penjumlahan pecahan di kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah T.A 2017/2018 dengan nilai signifikan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,8479 > 2,0021$.

Kata Kunci: Media, Permainan, Truth or Dare, Hasil Belajar, Matematika

PENDAHULUAN

Selama ini, banyak siswa yang menganggap bahwa matematika merupakan beban berat dan membosankan. Hal ini menyebabkan siswa kurang memiliki minat, cepat bosan, cepat lelah, bahkan malas untuk belajar matematika. Kemalasan siswa dalam belajar akan mempengaruhi keberhasilan belajar siswa.

Hal ini sudah menjadi perhatian banyak orang baik dari kalangan pendidikan, maupun kalangan umum. Namun, tindakan yang diberikan untuk mengatasi hal ini belum sepenuhnya berhasil karena keterbatasan guru dalam mengembangkan proses pembelajaran yang membuat pembelajaran matematika menjadi menyenangkan.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran mata pelajaran matematika tersebut, seorang guru hendaknya dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif membentuk, menemukan, dan mengembangkan pengetahuannya. Kemudian siswa dapat membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses belajar dan mengkonstruksinya dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diproses dan dikembangkan lebih lanjut.

Pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi. Dalam proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan atau guru, komponen penerima pesan atau siswa, dan komponen siswa itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Seringkali dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi, maksudnya materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal. Penyampaian informasi yang hanya melalui bahasa verbal, dapat menimbulkan verbalisme dan kesalahan persepsi.

Agar tidak terjadi verbalisme dan kesalahan persepsi ini, perlu bagi guru untuk menggunakan alat bantu dalam mempermudah proses pembelajaran salah satunya yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti ketika mengikuti Pelaksanaan Program Pengalaman Lapangan Terpadu (PPLT) di SD Negeri 107399 Bandar Khalipah T.A. 2017/2018 pada semester ganjil, peneliti menemukan beberapa permasalahan pada pelaksanaan pembelajaran matematika. Hasil belajar matematika siswa kelas V pada ujian MID SEMESTER

2017/2018 masih tergolong rendah yaitu dengan nilai rata-rata 33.16 dengan KKM 70. Hal ini disebabkan karena dalam kegiatan pembelajaran, guru terlihat mendominasi kelas dengan hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran. Guru juga kurang memanfaatkan fasilitas sekolah seperti media dan sumber belajar terkait materi yang diajarkan. Guru kurang variatif dalam menggunakan media pembelajaran dan lebih menekankan pada hafalan dan mengerjakan latihan dari buku pegangan tanpa ada penjelasan materi yang jelas. Guru kurang memberikan kesempatan untuk siswa berpikir dan mencari terlebih dahulu jawaban atas pemecahan soal yang dikerjakannya dan guru juga kurang membiasakan siswa menuliskan cara penyelesaian soal untuk mendapatkan hasil jawaban yang mereka kerjakan. Hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang baik pada pembelajaran matematika.

Selain itu, juga dapat diketahui dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan siswa kelas V A dan V B diperoleh bahwa 90 % siswa mengatakan belum adanya pembelajaran yang menggunakan media permainan dan siswa tertarik apabila pada pembelajaran matematika dilakukan dengan bermain, akan tetapi dalam proses pembelajaran selama ini guru belum pernah menyisipkan kegiatan permainan dalam proses pembelajaran, hal ini disebabkan karena terbatasnya media permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika.

Dari uraian tersebut maka perlu dilakukan salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan permainan dalam proses pembelajaran. Hal ini telah dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Indayanti, dkk., bahwa penggunaan media permainan *Truth or Dare* (TOD) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif ini peneliti akan menerapkan permainan *Truth or Dare* yang telah dikembangkan oleh Prafianti.

Permainan *Truth or Dare* merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok, dengan menggunakan dua macam kartu, yaitu kartu *Truth* dan kartu *Dare*. Pada kartu *Truth* berisikan pertanyaan yang membutuhkan jawaban “Ya atau tidak”, sedangkan pada kartu *Dare* berisikan pertanyaan yang membutuhkan jawaban penjelasan atau penjabaran yang disertai berbagai alasan. Urutan

permainan akan ditentukan dengan cara memutarakan sebuah botol di atas meja dengan masing-masing ketua kelompok duduk di sekelilingnya, pemain yang mendapat giliran adalah pemain yang ditunjuk oleh botol yang telah diputarakan. Pemain pertama akan melemparkan koin untuk menentukan kartu apa yang akan mereka mainkan. Pertanyaan pada kartu yang telah dipilih akan dibacakan oleh kelompok lain dan kelompok pemain akan diberi waktu 90 detik untuk menjawab pertanyaan pada kartu permainan.

Pentingnya penggunaan media permainan *Truth or Dare* dapat merangsang siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena media permainan dapat memberikan umpan balik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan efektif. Media permainan juga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, sehingga siswa akan bersemangat dalam belajar, baik belajar mandiri maupun belajar kelompok. Dengan demikian, diharapkan dengan adanya media permainan *Truth or Dare* ini siswa akan belajar secara maksimal dan akan berpengaruh positif pada hasil belajar siswa.

KAJIAN TEORI

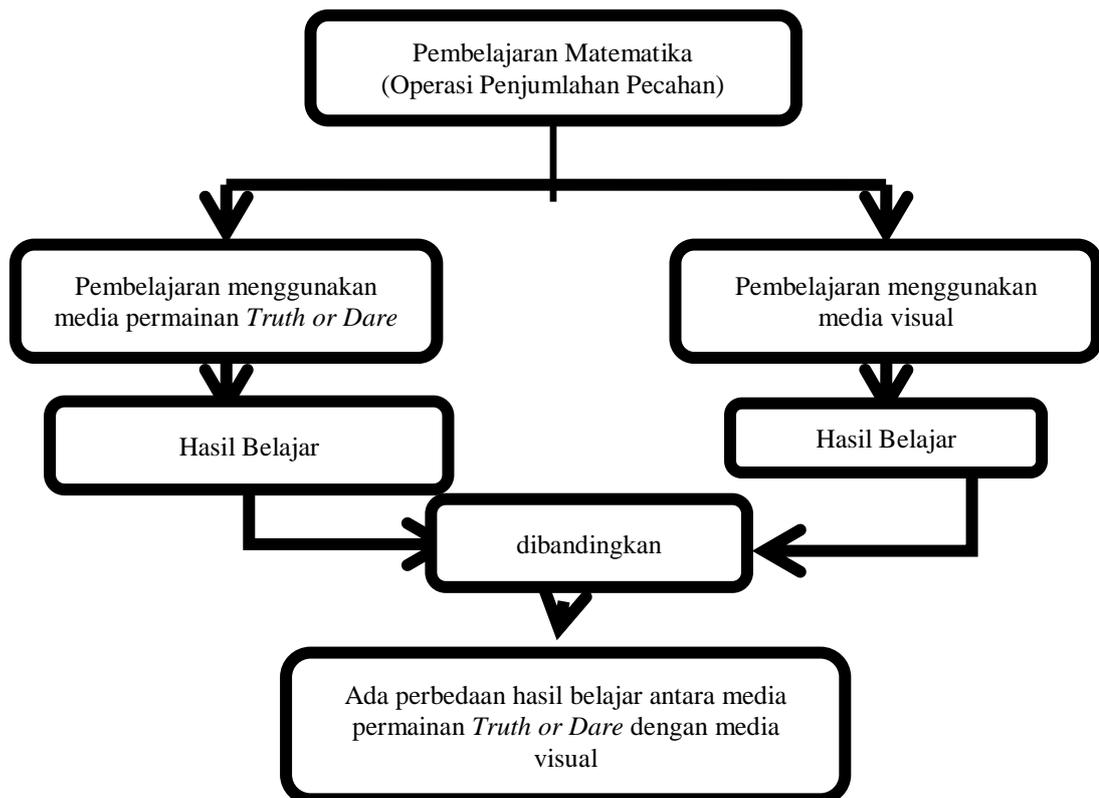
Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal pada siswa diperlukan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media permainan *Truth or Dare*. Dalam permainan ini, tahap orientasi yang dilakukan oleh guru adalah menyusun kerangka dasar pelajaran, merumuskan harapan apa yang ingin dicapai pada pembelajaran, dan guru merincikan tugas-tugas belajar siswa serta apa yang harus menjadi tanggung jawab siswa.

Pada tahap penyajian, guru menjelaskan konsep-konsep baru dan keterampilan melalui demonstrasi dan dibantu dengan berbagai usaha visual mengenai pecahan. Selanjutnya, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 siswa, untuk memulai permainan. Pada tahap inti permainan dijalankan sesuai dengan aturan-aturan yang telah disepakati.

Tahap ketiga, tahap penutupan. Pada tahap ini guru mendapatkan pemenang permainan *truth and dare* dan memberikan hadiah atau poin kepada pemenang. Dalam permainan ini, siswa akan ikut berpartisipasi dan terlibat aktif

dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran akan berlangsung dengan menyenangkan, dapat menumbuhkan daya kreativitas dan dapat menanamkan materi dalam ingatan siswa lebih lama.

Dengan demikian dapat ditegaskan bahwa dengan menerapkan media permainan *Truth or Dare* secara tepat, akan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Untuk memperjelas uraian di atas, maka dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2.6 Kerangka berfikir

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian

Ditinjau dari jenis permasalahan yang dibahas pada penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian eksperimen. Karena ingin mengetahui pengaruh media permainan *Truth Or Dare* terhadap hasil belajar matematika siswa dan seberapa besar pengaruh tersebut. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, dimana semua informasi atau data diwujudkan dalam bentuk angka atau bilangan.

Populasi memegang peran yang sangat penting dalam suatu penelitian. Suharsimi (dalam Abdullah, 2015:227) “Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian, apabila seseorang ingin meneliti elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi.”

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah T.A 2017/2018 yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas V A dan V B.

Sampel dalam penelitian ini ditentukan yaitu semua siswa kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah berjumlah 30 siswa kelas V A dan 30 siswa kelas V B sebanyak 60 siswa.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan *non probability sampling*, yaitu semua anggota populasi tidak memiliki peluang yang sama untuk menjadikan sampel. Teknik yang dipilih adalah *total sampling*.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu:

1) Variabel bebas

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah media permainan *Truth or Dare* (TOD).

2) Variabel terikat

Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar Matematika.

Penelitian ini merupakan penelitian *True-Experimental Design*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *Pretest-posttest Control Group*.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	Pre-Test	Treatment	Post-Test
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Dalam design ini terdapat dua kelompok yang masing-masing tidak dipilih secara random. Dimana dalam proses pembelajaran, kelas eksperimen menggunakan media permainan *Truth or Dare* (X₁) sedangkan kelas kontrol menggunakan media visual (X₂).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 107399 Bandar Khalipah Kab.Percut Sei Tuan Semester II Tahun Pelajaran 2017/2018. Penelitian ini akan dilakukan mulai bulan Januari hingga Maret 2018.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Truth or Dare* terhadap hasil belajar matematika siswa dalam materi pokok operasi penjumlahan pecahan di kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah T.A 2017/2018.

Penelitian ini dilaksanakan pada 2 kelas yakni kelas V B sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media permainan *Truth or Dare* dan kelas V A sebagai kelas kontrol yang menggunakan media visual. Dalam pelaksanaan penelitian pokok bahasan yang disampaikan pada kelas eksperimen dan kontrol sama yaitu materi pokok operasi penjumlahan pecahan.

Teknik pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t. Namun sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak, dan uji homogenitas untuk menguji kesamaan varians dua kelompok data. Berdasarkan hasil perhitungan uji prasyarat, pada uji normalitas data pretest dengan ketentuan $L_{hitung} < L_{tabel}$ pada kelas eksperimen diperoleh hasil $0,0887 < 0,161$ dan pada kelas kontrol $0,1421 < 0,161$ sehingga dapat dinyatakan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal, dengan nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen adalah 45,67 dengan nilai tertinggi adalah 70 dan nilai terendah

adalah 10 dan pada kelas kontrol diperoleh rata-rata 39,83 dengan nilai tertinggi adalah 65 dan nilai terendah adalah 0 sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki kemampuan yang sama.

Setelah siswa melakukan pretest maka pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa media permainan *Truth or Dare* dan pada kelas kontrol diberikan perlakuan berupa media visual. Pada uji normalitas data posttest dengan ketentuan yang sama $L_{hitung} < L_{tabel}$ pada kelas eksperimen diperoleh hasil $0,1531 < 0,161$ dan pada kelas kontrol diperoleh hasil $0,1055 < 0,161$ sehingga dapat dinyatakan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal, dengan nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen adalah 73,33 dengan nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendah adalah 50 dan pada kelas kontrol diperoleh rata-rata 60,17 dengan nilai tertinggi adalah 85 dan nilai terendah adalah 20 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hasil yang berbeda dimana nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol.

Pada uji homogenitas data pretest dengan ketentuan $F_{hitung} < F_{tabel}$ diperoleh hasil $1,5453 < 1,85$ dan uji homogenitas data posttest dengan ketentuan yang sama yaitu $F_{hitung} < F_{tabel}$ diperoleh hasil $1,1838 < 1,85$ sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data tersebut memiliki varians yang sama.

Setelah dilakukan uji prasyarat selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan uji t, pengujian hipotesis (uji t) di taraf signifikansi 0,05 dengan membandingkan antara t_{hitung} dan t_{tabel} maka terima H_0 jika $t_{hitung} < t_{tabel} = 3,8479 > 2,0021$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Truth or Dare* terhadap hasil belajar matematika siswa dalam materi pokok operasi penjumlahan pecahan di kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah T.A 2017/2018.

Pada hakikatnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Jika faktor internal lebih kepada pribadi siswanya. Berbeda halnya faktor eksternal yang dipengaruhi oleh lingkungan luar seperti guru. Guru sangat berperan dalam pencapaian hasil belajar. Memberikan kehidupan dan arti terhadap kegiatan belajar, sehingga pembelajaran lebih bermakna (*meaningfull learning*) merupakan hal yang paling sukar untuk dilakukan oleh seorang guru namun

sangat penting tujuannya. Untuk itu, seorang guru harus menguasai penggunaan media dalam pembelajaran salah satunya adalah media permainan *Truth or Dare*.

Media permainan *Truth or Dare* yang dilakukan pada kelompok eksperimen ini dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan, sehingga antusiasme siswa terhadap pembelajaran matematika semakin bertambah, siswa dilibatkan secara langsung dalam permainan *Truth or Dare*, guru hanya sebagai juri, motivator dan fasilitator, dan suasana kompetitif selama permainan *Truth or Dare* berlangsung mampu memicu siswa untuk menjadi yang terbaik diantara siswa lainnya. Sehingga tujuan pembelajaran untuk membantu siswa mencapai kompetensi dasar lebih mudah.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Evi Indayanti dkk., Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia, Vol. 2, No. 1, 2008, hlm 230-235, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kimia siswa yang diberi media permainan *Truth and Dare* lebih baik daripada hasil belajar siswa yang tidak diberi media permainan *Truth and Dare* dalam pembelajaran bervisi SETS di SMA Negeri 2 Brebes. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai yang cukup berbeda secara signifikan untuk kedua kelas sebagai subjek penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Truth or Dare* dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat bagus. Berdasarkan hal tersebut, terdapat pengaruh pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Truth or Dare* terhadap hasil belajar matematika siswa di SD.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh dan analisa data serta pengujian hipotesis maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan pada kelompok kontrol dengan menggunakan media visual pada mata pelajaran matematika materi pokok operasi penjumlahan pecahan menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa pada pretest yaitu 39,83 dan pada posttest yaitu 60,17.

2. Hasil penelitian menunjukkan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan media permainan *Truth or Dare* menunjukkan hasil belajar siswa pada pretest yaitu 45,67 dan pada posttest yaitu 73,33.
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah T.A 2017/2018 setelah diterapkan media permainan *Truth or Dare* menunjukkan peningkatan yang lebih dibandingkan dengan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan media visual. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil posttest menggunakan media permainan *Truth or Dare* yaitu 73,33. Sedangkan hasil posttest dengan menggunakan media visual yaitu 60,17.
4. Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media permainan *Truth or Dare* terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah T.A 2017/2018. Hal itu dapat dilihat dari hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,8479 > 2,0021$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

Saran

Berdasarkan pembahasan dan uraian kesimpulan, maka sebagai tindak lanjut dari penelitian ini disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Dalam setiap proses pembelajaran guru haruslah teliti dalam memilih media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan materi ataupun mata pelajaran yang akan diajarkan. Dalam hal ini, guru harus dapat memikirkan dampak dari media yang digunakan. Baik dari segi antusias, hasil belajar, motivasi, minat, atau apapun yang mampu meningkatkan keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran.
2. Diharapkan bagi guru yang hendak menerapkan media permainan *Truth or Dare*, agar menyesuaikan dengan materi dan waktu yang tepat agar kegiatan pembelajaran efektif.
3. Bagi para guru disarankan untuk dapat menerapkan media permainan *Truth or Dare* ini karena dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, H.M Ma'ruf. 2015. *Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk Ekonomi, Manajemen, Komunikasi, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran Edisi Revisi 16*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asrul, dkk.. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media.
- Darmadi, Hamid. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial Teori Konsep Dasar dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2015. *Strategi Belajar Mengajar Cetakan 5*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Herliani. 2016. Penggunaan Taksonomi SOLO (*Structure of Observed Learning Outcomes*) pada Pembelajaran Kooperatif *Truth and Dare* dengan *Quick on the Draw* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Siswa pada Biologi SMA. *E-Journal Proceeding Biology Education Conference*, 13 (1): 232-236.
- Indayanti, dkk..2016. Penerapan Permainan *Truth or Dare* Materi Sistem Ekskresi terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP. *E-Journal UNESA Pendidikan Sains*, 4 (2): 1-4.
- Karso, dkk..2012. *Pendidikan Matematika I cetakan 11*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Lubis, Effi Aswita. 2015. *Strategi Belajar Mengajar*. Medan: Perdana Publishing.
- Manurung, Asrar Aspia. 2012. *Media Pembelajaran Penggunaan dan Pembuatannya*. Medan: Perdana Publishing.
- Mimmah, Mutham, dkk.. 2015. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Sains IPA Fisika Siswa dengan Menerapkan Media Permainan *Truth and Dare*. *E-Journal Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 2 (2): 1-11.
- Muliawan, Jasa Ungguh. 2016. *45 Model Pembelajaran Spektakuler*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Phopam, W. James, dkk.. 2011. *Teknik Mengajar Secara Sistematis Cetakan Keenam*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Priatmoko, Sigit, dkk.. 2008. Pengaruh Media Permainan *Truth And Dare* terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA dengan Visi SETS. *E-Journal Inovasi Pendidikan Kimia*, 2 (1): 230-235.
- Purwanto. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rasyidin, Al dan Wahyuddin Nur Nasution.2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*.Medan: Perdana Publishing.
- Slameto. 2016. *Belajar & Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya Cetakan Keenam*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumarmi, Mas Titing dkk.. 2009. *BSE Asyiknya Belajar Matematika 5: untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Sundayana, Rostina. 2016. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi.2013. *Aplikasi Statistika dalam Penelitian*.Jakarta: Change Publication.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar Edisi Pertama*.Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susanto, Eko. 2009. *60 Games untuk Mengajar*. Yogyakarta: Lukita.
- Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.