

Penerapan Model *Creative Problem Solving* (CPS) Dengan Media Wayang (Kartun) Untuk Meningkatkan Aktivitas Pemahaman Siswa

Veronika Agustin, S. Pd

veronikaagustin8@gmail.com

MTs. Zainul Hasan Balung

Abstrak

Penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penerapan model *Creative Problem Solving* dengan Media Wayang (Kartun) terhadap pemahaman siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan rancangan penelitian model Hopkins yang diawali dengan tindakan pendahuluan kemudian dilanjutkan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.. Berdasarkan hasil penelitian bahwa penerapan model *Creative Problem Solving* dengan Media Wayang (Kartun) dapat meningkatkan pemahaman dan aktivitas belajar siswa. Hal tersebut terbukti dari Persentase aktivitas belajar siswa pada pembelajaran siklus I sebesar 77,7% dengan kategori cukup baik dan siklus II sebesar 86,8% dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 9,1%. Ketuntasan hasil belajar siswa pada materi prasyarat yang didapat dari pretest pra siklus adalah 80,8%. Sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa pada pembelajaran siklus I mencapai 84,6% dengan kategori baik dan sudah mencapai prosentase ketuntasan secara klasikal. Sedangkan pada siklus II mencapai 96,2% dengan kategori sangat baik..

Kata Kunci: *creative problem solving*, media wayang

Abstract

The purpose of the research is to know how to apply Creative Problem Solving model with Wayang Media (Cartoon) to the understanding of student. The type of research used is classroom action research with Hopkins model research design that begins with preliminary action then proceeded by planning, action, observation, and reflection. Based on research result the application of Creative Problem Solving model with Wayang Media (Cartoon) can improve understanding and students activity. This is evident from the percentage of student learning activities on learning cycle I for 77.7% with good enough category and cycle II of 86.8% with good category. This shows an increase of 9.1%. Completeness of student learning outcomes on prerequisite materials obtained from pre-cycle pretest is 80.8%. While the completeness of student learning outcomes in learning cycle I reached 84.6% with good category and has reached the percentage of completeness in a classical. While in the second cycle reached 96.2% with very good category.

Keywords: *creative problem solving*, wayang media

PENDAHULUAN

Anggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang menakutkan, membosankan, sangat susah dan membuat frustrasi memang tidak sepenuhnya benar, apalagi bagi mereka yang cinta mati dengan pelajaran ini. Karena berkat matematika kita bisa menghitung uang dan memperkirakan potongan harga diskon dan masih banyak lagi yang lainnya. Namun, bagi orang yang kurang suka dengan matematika, mata pelajaran ini dianggap sesuatu hal yang menakutkan, mimpi buruk, dan bikin frustrasi. Banyak orang yang menganggap matematika adalah salah satu pelajaran yang paling susah dan membosankan. Imbasnya, mereka akan menjadi malas belajar dan akhirnya mendapatkan nilai yang kurang memuaskan. Anggapan negatif ini muncul karena adanya beberapa faktor, adapun faktor tersebut karena guru membosankan dan rendahnya pemahaman konsep siswa. Dua faktor tersebut muncul karena kenyataan di lapangan pembelajaran matematika cenderung berfokus pada buku teks.

Pembelajaran matematika memiliki andil yang sangat penting dalam pembentukan karakter pribadi seorang siswa. Membahas masalah pendidikan karakter yang belakangan ini marak dibicarakan dalam dunia pendidikan ternyata sangat erat hubungannya dengan matematika. Pendidikan matematika dapat dipandang sebagai suatu keadaan atau sifat atau bahkan nilai yang bersinergis dengan pendidikan karakter. Perpaduan atau sinergi antara pendidikan karakter dan pendidikan matematika merupakan keadaan unik sebagai suatu proses pembelajaran yang dinamis yang merentang dalam ruang dan waktunya pembelajaran matematika yang berkarakter konteks ekonomi, social, politik, dan budaya bangsa (Hamdi 2011, <23 April 2017>).

Dengan demikian, pendidikan karakter dalam pendidikan matematika merupakan potensi sekaligus fakta yang harus menjadi bagian tidak terpisahkan bagi setiap insan pengembang pendidikan, baik pendidik, tenaga pendidik maupun pengambil kebijakan pendidikan. Secara umum, sikap matematika ditunjukkan oleh indikator adanya rasa senang dan ikhlas untuk mempelajari matematika, sikap yang mendukung untuk mempelajari matematika, pengetahuan yang cukup untuk mempelajari matematika, rasa ingin tahu, kemauan untuk bertanya, untuk memperoleh keterampilan dan pengalaman matematika. Dengan demikian

implementasi pendidikan karakter dalam pendidikan matematika mengandung makna seberapa jauh kita mampu melakukan kegiatan dalam rentang niat, sikap, pengetahuan, keterampilan dan pengalaman matematika, pendidikan matematika, dan pembelajaran matematika.

Peringkat pendidikan dunia atau *World Education Ranking* yang diterbitkan *Organisation for Economic Cooperation and Development* (OECD) menentukan, di posisi mana suatu negara maju dalam segi pendidikan. Belum lama ini, peringkat tersebut menentukan negara mana yang terbaik dari segi membaca, matematika, dan ilmu pengetahuan. Seperti yang dilansir *The Guardian*, Indonesia menempati urutan ke 57 dari total 65 negara. Indonesia mendapatkan nilai membaca 402, matematika 371, dan ilmu pengetahuan alam 383 (Maulina 2016, <24 April 2017>). Dari data tersebut membuktikan bahwa pendidikan di Indonesia bisa dibilang masih dalam kategori rendah, terutama pada mata pelajaran matematika.

Hal ini bisa terjadi karena selama ini metode pembelajaran yang banyak digunakan oleh guru adalah metode pembelajaran yang didominasi oleh guru (*teacher oriented*). Guru bertindak sebagai narasumber utama, sementara siswa kurang diperhatikan eksistensinya sebagai subyek belajar. Pola pembelajaran yang seperti ini diduga menjadi penyebab hasil belajar siswa masih rendah. Termasuk hasil belajar pada materi bilangan bulat masih belum optimal. Hal ini diungkapkan oleh beberapa guru matematika sebagai data awal yang mendasari penelitian ini dilakukan. Supaya pembelajaran dapat memperoleh hasil yang optimal maka sudah seharusnya guru menggunakan metode pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa. Dimana salah satu faktor penting untuk mencapai tujuan tersebut adalah bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru harus menekankan pada keterlibatan siswa secara optimal baik fisik maupun psikisnya (*student oriented*).

Dalam belajar, setiap siswa harus diusahakan berpartisipasi aktif meningkatkan minat untuk mencapai tujuan pendidikan. Belajar harus dapat menimbulkan motivasi yang kuat pada siswa. Belajar perlu lingkungan yang menantang dimana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif. Belajar melibatkan interaksi siswa dengan

lingkungannya sehingga kondisi lingkungan tempat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar perlu mendapat perhatian, diantaranya: ruang kelas serta perlengkapannya, waktu belajar, masyarakat di lingkungan sekolah dan lingkungan kehidupan siswa. Oleh karena itulah perlu adanya suatu metode yang memberi kenyamanan di lingkungan belajar yang akan memaksimalkan penyerapan informasi selama proses belajar mengajar. Model pembelajaran yang dapat memenuhi hal tersebut adalah model *Creative Problem Solving* (CPS) dengan media Wayang (Kartun).

Model *Creative Problem Solving* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan ketrampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir (Pepkin, 2004:1). Menurut Osborn (dalam Huda, 2013:298) *Creative Problem Solving* mengajak siswa untuk menyelesaikan masalah secara kreatif. Pembelajaran matematika dengan model ini cukup aplikatif, dimana siswa dituntut untuk saling bekerjasama dan lebih memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah. Media pembelajaran wayang kartun adalah media yang terbuat dari kertas karton yang dibentuk karakter tokoh kartun yang bisa digunakan untuk memahamkan konsep.

Penerapan model *Creative Problem Solving* dengan media Wayang (Kartun) diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan pemahaman siswa yang dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa. Model *Creative Problem Solving* dengan media Wayang (Kartun) merupakan salah satu model pembelajaran yang tidak hanya sekedar mendengar, mencatat, kemudian menghafalkan materi tetapi juga mengajak siswa untuk lebih aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data kemudian membuat kesimpulan.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitiannya adalah PTK. Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa

kelas VII di MTs. Zainul Hasan Balung. Kriteria ketuntasan belajar siswa dan siklus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut; (1) Ketuntasan perorangan, seorang siswa dikatakan tuntas apabila mencapai skor $\geq 70\%$ (KKM Mata Pelajaran Matematika MTs. Zainul Hasan Balung) dari skor maksimal 100. (2) Ketuntasan klasikal, suatu kelas dikatakan tuntas jika 75% siswa telah mencapai skor $\geq 70\%$ (KKM Mata Pelajaran Matematika MTs. Zainul Hasan Balung) dari skor maksimal 100. (3) Siklus I dinyatakan berhasil jika 70% siswa tuntas dalam pembelajaran dan Siklus II dinyatakan berhasil jika 100% siswa tuntas dalam pembelajaran. Penelitian ini dirancang hanya menggunakan 2 siklus dengan alasan keterbatasan waktu yang diberikan oleh pihak sekolah. Setiap siklus dilakukan dalam 4 tahapan utama yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Kemudian metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi, metode observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Selanjutnya untuk metode analisis data yang digunakan yaitu meliputi analisis ketuntasan belajar dan aktivitas belajar. Untuk menganalisis ketuntasan belajar klasikal digunakan rumus:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase ketuntasan belajar siswa

n = Jumlah siswa yang tuntas

N = Jumlah seluruh siswa

Dengan kriteria sebagai berikut:

Persentase	Ketuntasan
$P \geq 85\%$	Tuntas
$P < 85\%$	Tidak Tuntas

Kemudian untuk menganalisis aktivitas siswa digunakan rumus:

$$P = \frac{N}{M} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase ketuntasan keaktifan

N = Jumlah skor yang diperoleh

M = Jumlah skor maksimal

Dengan kriteria sebagai berikut:

Persentase	Kategori
$P \geq 90 \%$	Sangat Baik
$80 \% \leq P < 90 \%$	Baik
$65 \% \leq P < 80 \%$	Cukup Baik
$50 \% \leq P < 65 \%$	Kurang Baik
$P < 50 \%$	Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berhasil dilaksanakan dengan sukses dan lancar serta sesuai harapan. Pada siklus I, setelah dilakukan tes akhir siklus terdapat 4 siswa yang tidak tuntas belajar dari 26 orang siswa. Nilai rata-ratanya sebesar 84,6% dengan kriteria aktif. Pada siklus II, setelah dilakukan tes akhir siklus terdapat 1 siswa yang tidak tuntas belajar dari 26 orang siswa. Nilai rata-rata sebesar 96,2% dengan kriteria sangat aktif. Pada siklus II nilai siswa mengalami peningkatan sebesar 11,6% dari 84,6% dengan kriteria aktif menjadi 96,2% dengan kriteria sangat aktif.

Kemudian untuk hasil observasi pelaksanaan aktivitas siswa pada siklus I yang meliputi persiapan, kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir yang telah diamati selama proses pembelajaran diperoleh skor sebesar 667 dan skor maksimalnya adalah 858 sehingga prosentase yang diperoleh sebesar 77,7%. Dilihat dari tabel lembar observasi kegiatan siswa selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung masih terdapat 5 aspek dengan nilai 2 yang berarti cukup dan 6 aspek dengan nilai 3 yang berarti baik. Selama proses pembelajaran berlangsung siswa telah melaksanakan semua aspek pembelajaran dengan baik. Meskipun masih ada 5 aspek yang belum sempurna dikarenakan siswa kurang serius dalam mendengarkan tujuan, informasi, dan pokok-pokok materi yang akan dipelajari serta siswa masih sulit ketika disuruh maju untuk mempresentasikan hasil diskusi dikarenakan siswa masih malu dan belum terbiasa untuk presentasi di depan kelas. Selain itu, siswa juga kurang optimal dalam membuat kesimpulan. Sehingga pada siklus I diperoleh prosentase rata-rata sebesar 77,7% termasuk dalam kategori cukup baik.

Selanjutnya untuk hasil observasi pelaksanaan aktivitas siswa pada siklus II yang meliputi persiapan, kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir yang telah diamati selama proses pembelajaran diperoleh skor sebesar 745 dan skor maksimalnya adalah 858 sehingga prosentase yang diperoleh sebesar 86,8%. Dilihat dari tabel lembar observasi kegiatan siswa selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung masih terdapat 2 aspek dengan nilai 2 yang berarti cukup dan 9 aspek dengan nilai 3 yang berarti baik. Selama proses pembelajaran berlangsung siswa telah melaksanakan semua aspek pembelajaran dengan baik. Meskipun masih ada 2 aspek yang belum sempurna dikarenakan siswa kurang serius dalam mendengarkan informasi dari guru tentang model *Creative Problem Solving* (CPS) dengan media Wayang (Kartun). Hal ini terjadi karena siswa sudah merasa tahu dengan informasi yang disampaikan peneliti pada pertemuan pertama. Selain itu, siswa juga kurang optimal dalam membuat kesimpulan. Sehingga pada siklus I diperoleh prosentase rata-rata sebesar 86,8% termasuk dalam kategori baik. Dari hasil observasi tersebut dijelaskan bahwa terjadi peningkatan yang 9,1% dari pertemuan pertama siklus I sampai dengan pertemuan kedua siklus II, yaitu dari 77,7% naik menjadi 86,8%.

Hasil penelitian yang dilakukan senada dengan pendapat yang disampaikan oleh Osborn (dalam Huda, 2013: 297) dimana dalam pembelajaran, CPS melibatkan keenam tahap untuk dapat dilakukan oleh siswa yakni OFPISA: *Objective Finding, Fact Finding, Problem Finding, Idea Finding, Solution Finding, dan Acceptance*. Struktur *Creative Problem Solving* (CPS) sebagai metode untuk menyelesaikan masalah secara kreatif. Menurut Osborn, hampir semua upaya pemecahan masalah selalu melibatkan keenam karakteristik tersebut. Model *Creative Problem Solving* (CPS) sebagai suatu model pembelajaran yang memberikan fasilitas kegiatan belajar siswa untuk mencari, menemukan fakta, menemukan masalah, mengungkapkan penemuan ide, mengungkapkan penyelesaian masalah, dan menerapkan ide kreatif untuk menyelesaikan masalah. Media Wayang (Kartun) bisa digunakan sebagai alat untuk menstimulasi cara berfikir kreatif siswa karena anak dalam usia SMP masih senang menggunakan alat-alat atau media gambar yang bisa menarik perhatian dan minat belajar siswa. Berdasarkan pemaparan tersebut memang benar bahwa penerapan model

pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa.

Pada saat melakukan wawancara dengan 3 siswa dengan prestasi yang berbeda setelah melakukan pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving* (CPS) menggunakan media Wayang (Kartun), siswa mengatakan bahwa mereka merasa senang, tertarik dan merasakan keseruan dengan model *Creative Problem Solving* (CPS) menggunakan media Wayang (Kartun), karena bisa berdiskusi dengan teman kelompoknya ketika mendapat kesulitan dan mereka menjadi termotivasi dan bersemangat untuk belajar agar kelompoknya menang dan menjadi kelompok terbaik dan mendapat hadiah dari peneliti. Tetapi ada juga siswa yang merasa nyaman karena ada anggota kelompoknya yang tidak bisa diajak bekerjasama dan merasa kurang cocok dengan anggota kelompoknya. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika. Dalam hasil wawancara tersebut dikatakan bahwa sebelumnya sudah pernah mencoba menerapkan pembelajaran dengan mengelompokkan siswa menggunakan metode penemuan, tetapi banyak kendala yang dihadapi akibatnya pembelajaran kurang efektif. guru juga sering menemukan masalah seperti rasa malas dan kurang antusiasnya anak-anak dalam pembelajaran matematika dikarenakan menurut mereka matematika adalah materi yang dianggap rumit. Kemudian setelah dilakukan penelitian melalui penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) menggunakan media Wayang (Kartun) guru merasa tertarik karena siswa menjadi lebih aktif dimana siswa merasa sangat tertarik dengan pembelajaran yang diberikan karena seusia mereka media gambar adalah sesuatu yang menarik daripada hanya sekedar tulisan. Akibatnya, siswa menjadi lebih paham tentang materi yang dipelajari sehingga berakibat pada hasil belajar yang diperoleh lebih baik dari sebelumnya. Dan diakhir wawancara guru menyatakan tertarik mencoba menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) menggunakan media Wayang (Kartun) pada topik lain

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa; (1) Penerapan model model *Creative Problem Solving* (CPS) menggunakan media Wayang (Kartun)

dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Persentase aktivitas belajar siswa pada pembelajaran siklus I sebesar 77,7% dengan kategori cukup baik dan siklus II sebesar 86,8% dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwaterjadi peningkatan ktivitas sebesar 9,1%; (2) Penerapan model *Creative Problem Solving* (CPS) dengan media Wayang (Kartun) dapat meningkatkan pemahaman siswa. Peningkatan pemahaman siswa diukur dari hasil belajar siswa yang diambil dari hasil tes akhir siklus I dan hasil tes akhir siklus II. Soal tes akhir dibuat dengan memperhatikan indikator pencapaian kompetensi yang menyatakan siswa memahami dengan materi yang telah dipelajari. Indikator pencapaian kompetensi mencakup Kata Kerja Operasional (KKO) Pemahaman seperti mencontohkan, menghitung, menyimpulkan dan lain sebagainya. Ketuntasan hasil belajar siswa pada materi prasyarat yang didapat dari pretest pra siklus adalah 80,8%. Sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa pada pembelajaran siklus I mencapai 84,6% dengan kategori baik dan sudah mencapai prosentase ketuntasan secara klasikal dengan jumlah 4 siswa yang belum tuntas dari 26 siswa. Sedangkan pada siklus II mencapai 96,2% dengan kategori sangat baik yakni terdapat 25 siswa tuntas dan 1 siswa tidak tuntas. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman terhadap pembelajaran matematika yakni sebesar 11,6%.

Kemudian berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan saran yang dapat disampaikan antara lain sebagai berikut: (1) Siswa harus berperan aktif dalam proses pembelajaran, karena dengan pembelajaran ini, mampu memudahkan siswa untuk memahami masalah dan siswa juga dapat berkolaborasi dengan temannya untuk saling membantu dan bekerjasama dalam memecahkan permasalahan. (2) Jika guru ingin menerapkan model *Creative Problem Solving* (CPS) dengan media Wayang (Kartun) hendaknya perlu diperhatikan tingkat kemampuan siswa dimana siswa yang pandai disebar merata dalam tiap kelompok agar pembelajaran efektif dan terjadi kompetisi antar kelompok untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar masing-masing anggota kelompok. (3) Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dan masukan bagi dunia pendidikan khususnya dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar matematika. (4) Apabila ingin meneliti menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS) dengan media Wayang (Kartun) diharapkan benar-benar menguasai

tahapan pembelajarannya dan dapat menggunakan waktu seefektif dan seefisien mungkin serta melakukan persiapan yang matang.

DAFTAR RUJUKAN

- Ajrina, Nur Ulfah. 2017. *Penggunaan Model Pembelajaran Inquiry untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*. <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/15553> <05 Mei 2017>
- Arikunto, Suharsimi, *et al.* 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT Rineka cipta
- Budiono, Arifin Nur. 2011. *Buku Pedoman Penyusunan Proposal dan Skripsi*. Jember : Pustaka Radja & FKIP Universitas Islam Jember..
- Dimiyati & Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran* . Jakarta: PT Rineke Cipta
- Fatmawati. 2003. “Perbedaan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Menggunakan Metoda Inquiry dan Discovery di Kelas IV SD Kota Padang”. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. No. 2, 39-42.
- Hamdi, Syukrul. 2011. *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pendidikan Matematika*. <http://syukrul-hamdi.blogspot.co.id/2011/09/implementasi-pendidikan-karakter-dalam.html> <20 April 2017>
- Hamdiyah, Amin. 2014. *Penerapan Metode Problem Solving pada Materi Bilangan Pecahan Siswa Kelas VII B di SMP Negeri 4 Tanggul Tahun Pelajaran 2014/2015*. Skripsi Sarjana Pendidikan FKIP UIJ. Jember : tidak diterbitkan
- Hidayati, Nurul. 2013. “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akuntansi Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo.” *Jurnal Ilmiah*, No. 1, 1-18.
- Huda, Mitahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Marlina, Julia. 2017. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran ICT dan Persepsi Siswa Tentang Metode Mengajar Guru dengan Memperhatikan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Sukau Tahun Pelajaran 2016/2017”. *Jurnal Ilmiah*, No.1, 1-21.

- Maulina. 2016. *Pendidikan Indonesia di Mata Internasional*.
<http://linarrahma.blogspot.co.id/2016/12/pendidikan-indonesia-di-mata.html> <20 April 2017>
- Moleong. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Nuryani, Oman. 2009. “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bangun Ruang Sisi Datar dengan Menggunakan Kombinasi Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Media Benda Asli Siswa Kelas VIII-6 SMP Negeri 272 Jakarta.” *Laporan Penelitian Tindakan Kelas*, No. 1, 9-39.
- Oktavianti, Ika. 2015. “Penerapan Cooperative Learning Tipe Stad dan Snowball Drilling untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar IPS.” *Jurnal Sosial Budaya*, No. 1, 13.
- Pepkin, Karen L. 2004. *Creative Problem Solving In Math*.
<http://www.uh.edu/hti/cu/2004/v02/04>. <16 April 2017>
- Pitajeng. 2006. *Pembelajaran Simetri Lipat Yang Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
<http://faizalnizbah.blogspot.com> <23 Mei 2017>
- Purwanti, Indah. 2012. *Studi Kasus Tentang Pemahaman Orang Tua yang Memiliki Anak Berkebutuhan Khusus di SDN Kembangan Kecamatan Kebomas Kabupaten Gresik*. Skripsi Sarjana Psikologi Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim. Malang.
- Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suranto. 2009. *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan dengan Program SPSS*. Semarang : CV. Ghiyyas Putra
- Tungkagi, Donald Qomaidiansyah. 2014. “Penguasaan Matematika SD pada Masiswa PGSD.” *Jurnal Ilmiah*. No.1, 1-10