



**UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA KELAS II PADA TEMA 2 MELALUI MEDIA
ORIGAMIDI SD MUHAMMADIYAH
INDONESIANA TIDORE**

SKRIPSI

OLEH :

JULITA IDRUS

NPM. 21601013057



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
2020**



**UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS II PADA TEMA 2 MELALUI MEDIA ORIGAMI DI SD
MUHAMMADIYAH
INDONESIANA TIDORE**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Islam Malang Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1)
Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Oleh:

Julita Idrus

NPM: 21601013057

**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
2020**

ABSTRAK

Julita Idrus. 2020. *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II Pada Tema 2 Melalui Media Origami Di SD Muhammadiyah Indonesiana Tidore*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Devi Wahyu Ertanti, S.Pd. M. Pd. Pembimbing 2: Mutiara Sari Dewi, M.Pd

Kata Kunci :Minat Belajar Siswa, Media Kertas Origami, Tema 2 Bermain di Lingkunganku

Minat belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas yaitu siswa sering keluar masuk kelas, ngobrol dengan teman sebangku, tidak memperhatikan guru di depan saat menjelaskan materi, pasif saat belajar bahkan dalam hal membaca masih minim, ada siswa yang membaca dan menjawab soal memiliki kemampuan yang rendah, dan ada siswa yang sulit di ajak menulis, menghitung, membaca dan mengerjakan tugas yang telah di beri oleh guru, sehingga tidak terjadi pencapaian pelajaran yang maksimal yang di harapkan oleh guru dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui media dalam sebuah proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah pendekatan pembelajaran yang menghubungkan berbagai mata pelajaran yang mencerminkan dunia nyata di sekeliling serta dalam rentang kemampuan, perkembangan siswa dan meningkatkan minat belajar siswa. Untuk mencapai tujuan tersebut di atas dilakukan dengan jenis penelitian kualitatif, dalam penelitian ini penulis menggunakan dua sumber data, yaitu sumber data primer dan data sekunder, teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif ada 3 yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi, Wawancara ditujukan langsung kepada guru wali kelas II, kepala sekolah dan guru di SD Muhammadiyah Indonesiana Tidore dengan menggunakan pedoman wawancara dengan tujuan untuk memperoleh data tentang upaya guru, kendala, solusi dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas II pada tema 2 bermain di lingkunganku melalui media origami. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa temuan penelitian bahwasannya dengan adanya media origami dalam pembelajaran tematik tema 2 bermain di lingkunganku melalui media origami atau sebuah percobaan langsung siswa kelas II merasa senang, siswa merasa lebih mandiri dan meningkatkan minat dalam belajar. Solusi guru ialah upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui sebuah media yang menarik yaitu media origami yang dapat menarik visual mata dan motorik halus dan dapat meningkatkan minat serta kecerdasan otak kanan siswa, guru melibatkan siswa untuk melakukan sendiri suatu percobaan yang bertujuan untuk menambah wawasan siswa dan berkreasi kreasi sendiri dengan bimbingan oleh guru dalam minat belajar dapat membuat siswa bisa mengikuti proses belajar dengan baik.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pada observasi kelas II di sekolah SD Muhammadiyah Indonesiana kota Tidore memiliki masalah pada proses pembelajaran di kelas, gejala-gejala diantaranya ialah siswa mudah jenuh dan bosan pada proses pembelajaran yang diberikan oleh guru di dalam kelas, terutama pada mata pelajaran tematik yang memiliki durasi waktu jam 07:00-10.00 mata pelajaran tematik tema 2, subtema 4, kelas II terdiri dari beberapa mata pelajaran di antaranya ialah matematika, bahasa Indonesia, dan SbdP. Pelajaran tematik dengan berbagai macam mata pelajaran dalam durasi waktu empat jam lamanya hingga menyebabkan kebosanan yang dialami oleh siswa di dalam kelas, jika kebosanan telah terjangkiti pada diri siswa maka dampak selanjutnya ialah siswa dan siswi akan mengalami penurunan minat belajar atau tidak ada minat dalam belajar di kelas. Penyebab dari segala permasalahan yang ada ialah karena guru tidak memiliki sesuatu yang baru untuk diajarkan di dalam kelas misalnya seperti sesuatu yang kreasi dan kreatif seperti sebuah media.

Di dalam buku tematik siswa tema 2 terdapat sebagian materi menggunakan kerajinan tangan seperti kertas dan bahan alat lainnya di dalam buku siswa, tetapi ketika proses pembelajaran di mulai, guru tidak menampilkan media temuan dengan topik pembicaraan yaitu kerajinan tangan dalam proses pembelajaran di kelas. Sehingga tidak terjadi pencapaian pelajaran yang maksimal yang diharapkan oleh guru dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui kerajinan tangan dalam

sebuah proses pembelajaran. Pada pelajaran SbdP (seni budaya dan prakarya) adanya kerajinan tangan dan media yang di miliki guru dalam mengajar di kelas, tetapi faktanya yang terjadi guru hanya dengan menjelaskan tanpa adanya praktek, pada mata pelajaran SbdP di dalam buku tersebut telah tersedia bahan-bahan atau media ajar yang di siapkan dalam proses belajar di kelas akan tetapi guru tidak terlalu memperhatikan adanya kerajinan tangan sebuah materi dan media untuk di ajarkan di kelas II tersebut. Dan masalah itu tidak cepat di atasi maka siswa akan mengalami kerugian proses belajar di kelas seperti membuat siswa tidak memiliki hasil karya dan menimbulkan ketidakseriusan siswa dalam mengikuti pelajaran tersebut.

Masalah yang terjadi di dalam proses pembelajaran di kelas ialah siswa sering keluar masuk kelas, ngobrol dengan teman sebangku, tidak memperhatikan guru di depan saat menjelaskan materi, ada yang tidak mau menulis ketika di minta guru untuk menulis, ada siswa bermain di kelas dan siswa yang lain pun mengikuti temannya bermain dan tidak fokus dalam belajar, dan ada siswa yang terkenal nakal membuat teman nya menangis, suka bermain di kelas, pasif saat belajar bahkan dalam hal membaca masih minim, ada siswa yang membaca dan menjawab soal memiliki kemampuan yang rendah, dan ada siswa yang sulit di ajak menulis, menghitung, membaca dan mengerjakan tugas yang telah di beri oleh guru.

Timbulnya masalah yang terjadi pada saat ini dalam proses pembelajaran karena tidak adanya minat belajar dan praktek kerajinan tangan yang di gunakan oleh guru tersebut, serta cara proses mengajar guru yang pasif tanpa adanya kreatif media, semua masalah yang terjadi karena siswa tidak adanya minat belajar, sedangkan media sangat di butuhkan dalam proses belajar mengajar agar dapat

menumbuhkan minat belajar siswa di dalam kelas tersebut. Pelajaran tematik di sekolah merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menghubungkan berbagai mata pelajaran. Proses pembelajaran yang mencerminkan dunia nyata di sekeliling serta dalam rentang kemampuan, perkembangan siswa dan meningkatkan minat siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti memilih menggunakan media origami ini untuk guru agar lebih mengoptimalkan proses pembelajaran di kelas salah satunya yaitu pembelajaran tematik dimana guru mengupayakan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengetahui lebih luas terkait dengan materi yang diajarkan. Siswa diarahkan untuk melakukan pekerjaannya masing-masing. Misalnya dalam menggunakan media origami siswa diajak untuk melakukan sebuah percobaan, seperti kegiatan melipat kertas origami dengan berbagai bentuk dan memasang sesuai gambar menggunakan bahan kertas seperti kertas origami.

Media origami pelajaran tematik tema 2 subtema 4, dalam meningkatkan minat belajar siswa di SD Muhammadiyah Indonesiana. Setiap proses pembelajaran di kelas, guru selalu upaya menggunakan media dalam proses mengajar di kelas, dengan adanya media di setiap proses mengajar di kelas, akan dapat menghasilkan sebuah perubahan pembelajaran yang lebih baik dari sebelumnya, sebuah tindakan yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan subjek siswa kelas II SD Muhammadiyah Indonesiana. Dengan adanya media dapat menarik simpati siswa dalam belajar dan membuat mereka para siswa semangat mengikuti pelajaran yang sedang berlangsung. Atas dasar sebagaimana kondisi yang dikemukakan di atas, peneliti mengajukan alasan ini untuk mengatasi kondisi

tersebut, yaitu penggunaan media kertas origami untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas II pembelajaran yang baik .

Apabila tindakan ini tidak cepat dilakukan maka dampak negatif terjadi ialah siswa akan terus jenuh dalam belajar, tidak ada peningkatan siswa kedepannya, dan akan menimbulkan siswa malas dalam belajar, dan hilangnya minat belajar siswa terutama di dalam kelas, dan akhirnya akan menyebabkan nilai akhir siswa pada ujian kedepannya akan mendapatkan nilai yang rendah. Masalah yang di teliti ini dapat berdampak buruk jika guru tidak memperhatikan permasalahan yang ada di dalam kelas, masalah ini jika tidak teliti bisa mengakibatkan fatalnya siswa dalam belajar karena proses semangat belajar ialah di mulai dengan adanya sebuah minat atau motivasi siswa dalam diri nya untuk belajar di kelas.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian, peneliti merumuskan fokus penelitian sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan minat belajar siswa kelas II pada tema 2 melalui media origami di SD Muhammadiyah Indonesiana Tidore?
2. Mendeskripsikan upaya guru dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas II pada tema 2 melalui media origami di SD Muhammadiyah Indonesiana Tidore?
3. mendeskripsikan efektifitas upaya guru dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas II pada tema 2 melalui media origami di SD Muhammadiyah Indonesiana Tidore?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumus fokus penelitian, maka peneliti menuliskan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan bagaimana minat belajar siswa di kelas II pada tema 2 di SD Muhammadiyah Indonesiana Tidore
2. Mendeskripsikan bagaimana upaya guru dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas II pada tema 2 melalui media origami di SD Muhammadiyah Indonesiana Tidore
3. Mendeskripsikan bagaimana efektifitas pembelajaran melalui penerapan media origami dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas II pada tema 2 di SD Muhammadiyah Indonesiana Kota Tidore

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang meliputi :

1. Manfaat untuk Siswa
Melalui penerapan media seni origami siswa dapat mengembangkan kreativitas dalam melipat untuk mengexplore benda-benda yang ada disekitarnya serta meningkatkan imajinasi siswa, motorik halus serta jiwa sosialnya dan minat dalam belajar di kelas.
2. Manfaat untuk Guru
Melalui penerapan media origami ini diharapkan guru dapat mengaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran serta menambah kreativitas guru. Media seni origami bisa dijadikan salah satu inovasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat tercipta situasi belajar yang menyenangkan

dan lebih menarik hingga dapat meningkatkan minat belajar siswa SD Muhammadiyah Indonesiana Tidore.

3. Manfaat untuk Sekolah

Penelitian ini dapat memperkaya media yang ada disekolah untuk meningkatkan motivasi, inovasi dan hasil belajar siswa sehingga dapat meningkatkan mutu dan kualitas sekolah.

4. Manfaat untuk Peneliti

Mengetahui hasil upaya guru dengan media origami pada mata pelajaran tematik tema 2 pembelajaran SbdP serta meningkatkan minat belajar serta kreativitas peneliti pada penerapan media origami serta meningkatkan pengetahuan pemahaman dan pengalaman bagi peneliti.

E. Definisi Operasional

Dalam mempermudah pemahaman dan menghindari kesalahpahaman pengertian dalam penulisan skripsi yang berjudul upaya guru dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas II pada tema 2 bermain di lingkunganku melalui media origami di SD Muhammadiyah Indonesiana Tidore, maka perlu ditegaskan definisi operasional sebagai berikut:

1. Pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran dengan mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran kedalam sebuah tema, dimana dalam satu tema terdapat empat sub tema. Sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan pengetahuannya tidak dibatasi dalam disiplin ilmu tertentu

2. Tema 2 yakni tentang bermain di lingkunganku, di maksud disini guru

Mampu menunjukkan dan menerapkan serta merencanakan bagaimana agar siswa itu mengerti apa saja bermain di lingkunganku baik itu gemar bernyanyi, gemar berolahraga, gemar membaca, gemar menggambar, gemar menulis dengan demikian siswa terbiasa mengetahui berbagai macam kegemarannya.

3. Minat belajar siswa melalui media

Untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar guru menggunakan sebuah media seperti media origami, dengan adanya sebuah media dapat menghadirkan minat dalam diri siswa. Minat belajar adalah sikap ketaatan pada kegiatan belajar, inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh.

4. SD Muhammadiyah Indonesiana Tidore

Sekolah SD Muhammadiyah Indonesiana Kota Tidore adalah sekolah swasta unggulan dengan akreditasi B, SD Muhammadiyah Indonesiana merupakan salah satu Pendidikan Islam yang berada di Kota Tidore.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai upaya guru dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas kelas II pada tema 2 bermain di lingkunganku melalui media origami menghasilkan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Upaya guru dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas II pada tema 2 melalui media origami di sekolah SD Muhammadiyah Indonesiana

Dalam pembelajaran tematik tema 2 bermain di lingkunganku guru menggunakan suatu media dalam proses pembelajaran berlangsung di kelas maupun di luar kelas karena materi yang ada pada tema 2 membutuhkan sebuah media agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas dengan adanya media yang harus dilakukan siswa agar siswa lebih mudah memahami dan aktif berkreasi kreatif bersama siswa lainnya seperti adanya media origami dapat meningkatkan minat siswa belajar di kelas.

Kendala gurudalam meningkatkan minat belajar siswa kelas II pada tema 2 melalui media origami di sekolah SD Muhammadiyah Indonesiana

Dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas II dengan menggunakan media origami terdapat beberapa kendala yang sering di hadapi guru dan siswa yaitu faktor ketidakpahaman siswa dalam materi yang diajarkan oleh guru dan siswa sulit mengikuti percobaan menggunakan media origami atau sulit bagi siswa melakukan proses pembelajara dengan media kertas origami sulit berimajinasi bagi sebagian siswa jadi harus di dampingi

guru, dan salah satu faktor beberapa siswa tidak bisa mandiri melakukan melipat kertas origami hingga membutuhkan di dampingi guru.

Dan kendala guru yaitu salah satu sarana serta kesehatan fisik yang sehat maka proses pembelajaran berjalan dengan baik, dan dalam proses pembelajaran menggunakan media origami membutuhkan durasi waktu yang panjang karena waktu yang singkat kemungkinan proses pembelajaran dapat membuat materi, guru dan siswa tidak efektif dalam proses pembelajaran di kelas.

Solusi guru dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas II pada tema 2 melalui media origami di sekolah SD Muhammadiyah Indonesiana

Dalam upaya guru dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas II pada tema 2 bermain di lingkunganku melalui media origami sehingga membuat kegiatan pembelajar menarik dan siswa lebih berpartisipasi dalam proses kegiatan belajarnya di kelas. Menggunakan media origami adalah media yang cocok untuk siswa siswi kelas II SD Muhammadiyah dimana guru melibatkan siswa untuk melakukan sendiri suatu percobaan yang bertujuan untuk menambah wawasan dengan berimajinasi mereka siswa sendiri dan berkreasi mandiri dengan bimbingan oleh guru yang sesuai dengan situasi dan kondisi siswa hingga tercapainya minat siswa dalam belajar dan proses pembelajaran berjalan dengan baik .

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang upaya guru dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas II pada tema 2 bermain di lingkunganku melalui media origami di SD Muhammadiyah Indonesiana Tidore, maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Lembaga Pendidikan

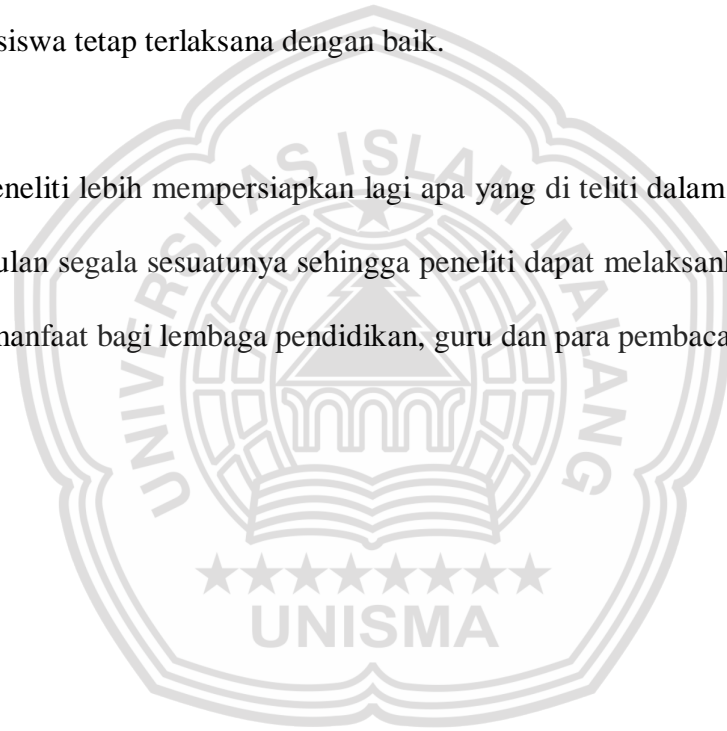
Sebaiknya pihak sekolah memahami dan bisa membuat siswa lebih bersemangat lagi dalam proses belajar di kelas dan dapat mengenal berbagai suatu variasi proses melipat kertas origami media pembelajaran. Dan dapat meningkatkan atau mempertahankan upaya-upaya yang dilakukan kerjasama guru dengan orangtua untuk meningkatkan minat belajar siswa.

2. Bagi Guru

Sebaiknya guru mempertahankan kerjasamanya baik kerjasama formal maupun kerjasama informal dalam meningkatkan minat belajar siswa, agar kerjasamanya dalam meningkatkan minat belajar siswa tetap terlaksana dengan baik.

3. Bagi Peneliti

Hendaknya peneliti lebih mempersiapkan lagi apa yang di teliti dalam proses pengambilan dan pengumpulan segala sesuatunya sehingga peneliti dapat melaksankannya dengan lebih baik, dan bermanfaat bagi lembaga pendidikan, guru dan para pembaca.



DAFTAR RUJUKAN

- Arif, S, Sadiman dkk. (2009). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatnya*. Jakarta : Rajawali Press
- Arsyad, Azhar. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Anggito, Albi. Setiawan, Johan. (2008). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak
- Aprilia Dyah Kusumaningrum. (2013). *Efektifitas Penggunaan Kertas Lipat (Origami) Dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Anak*. Yogyakarta: Jurnal Fakultas Psikologi. hlm. 9
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Atik Mulyati. 2014, *Peningkatan Keterampilan Motorik Halus melalui Origami pada Anak kelompok A TK Kusuma*. Yogyakarta: Baciro Gonokusuma
- Creswell J.W. (2010). *Research design : Pendekatan Kualitatif, Kuantatif, dan Mixed*. Yogyakarta : PT Pustaka Pelajar
- Djaali. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Bumi aksara
- Dewi, M.S, Ertanti, DW, Setiyowati, Nununk. (2020) *Penerapan Permainan Edukatif Media Bergambar*
Jurnal Pendidikan fakultas
<http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia
- Elisabeth B Hurlock. (1978) *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga
- Ertanti, DW, Sulistiani, Ratih, Akbar, Alif. (2019) *Penerapan Media Visual Berbasis Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MI Attaraqie Putra Malang*. JPMI:
Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah.
<http://riset.unisma.ac.id/index.php/IPMI/index/article/view>
- Hajar, Pamadhi & Evan, Sukardi (2008). *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka
- H.C. Witherington. (2007). *Psikologi pendidikan*. Jakarta : Aksara Baru
- Hirai, Maya. (2007). *Melatih Motorik Halus Anak Melalui Origami*. Kanapustaka.com
- Hermawam, Iwan (2019). *Metodologi penelitian pendidikan(Kualitatif,Kuatitatif dan Mixed Method)*. Cilombang : hidayatul Qur'an Kuningan
- Loekmono, JT. (1995) *Bimbingan bagi Anak Remaja yang Bermasalah*. Jakarta : CV. Rajawali
- Mahmud, Dimiyanti. (2001). *Psikologi Suatu Pengantar*. Jakarta : Pustaka
- Muhadir, Yudhi. (2008). *Media Belajar*. Jakarta : GP Press
- Miflen. FJ, Miflen FC. (2003). *Simply Psychology*. Jakarta : Raja Grafindo Pustaka
- Milles Matthew B, Huberman, A Michael, dan Saldana, Jhonny, (2014). *Qualitative Data Analysis*. Edisi 3. Sumber : Thousand Oaks, CA: Sage Publication
- Nasution S, (1988). *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsiti Bandung
- Nurdin Usman, (2004) *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. Bandung: CV sinar
- Rica Haryanti, Marzuki, M. Syukri. *Peningkatan Aktivitas Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Kertas Origami*, (Pontianak : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 3 (6), 2014), hlm. 6
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. (2010). *Proses dan Hasil Belajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Rosdakaryas
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Rosdakarya

- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya
- Sudjianto, (2003). *Kamus Istilah Masyarakat dan Kebudayaan Jepang*. Jakarta : Reneka Cipta
- Sugiyono, (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tampubolon. (1991). *Mengembangkan Minat dan Kebiasaan Membaca pada Anak*. Bandung : Angkasa
- The Liang Gie. (2002). *Cara Belajar Efisien 1*. Yogyakarta : Liberty
- Tidjan. (1976). *Meningkatkan Minat Membaca*. Jakarta : Pustaka Hidayah
- Utomo, D. P. (2012) *Model Pembelajaran kooperatif; Teori yang Mendasar dan Prakteknya dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar dan Sekolah Lanjutan*. Jurnal Pendidikan Matematika
- Walgito, Bimo. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta : CV. Andi
- Winarti Eka Sukma, *Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Mengidentifikasi Sifat-sifat Bangun Datar Pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Kertas Lipat*, (FKIP UNPAS, 2016), hlm. 57
- Yudhi Munadi. (2008). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung Persada

