



PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF POKEMON CARD UNTUK MENINGKATKAN KETRAMPILAN PROSES BELAJAR MATERI ORGANISASI KEHIDUPAN SISWA KELAS VII

Sri Wuryani Budi Astuti

SMP Negeri 27 Kota Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Februari 2016
Disetujui Maret 2016
Dipublikasikan April 2016

Keywords:
Pokemon Card Interactive Media, Process Skills, Learning Outcomes

Abstrak

Pembelajaran Materi Organisasi Kehidupan di SMP Negeri 27 Semarang tidak dapat dilakukan dengan pengamatan langsung karena keterbatasan sarana dan prasarana. Media Pokemon Card adalah salah satu yang dapat digunakan. Media Pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar wajib adanya. Namun yang lebih penting lagi untuk meningkatkan keterampilan proses belajar biologi adalah kemampuan guru dalam merencanakan suatu kegiatan belajar mengajar agar tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Media pembelajaran yang menarik, praktis, simpel cara menggunakannya dapat mengaktifkan dalam pencapaian hasil belajar siswa. Dampak penggunaan media kartu "Pokemon" di kelas VII H antara lain terciptanya pembelajaran yang menyenangkan, keaktifan siswa lebih terarah sehingga nilai hasil belajar siswa menjadi meningkat. Pada siklus I pembelajaran dilakukan dengan mengamati keterampilan proses dan hasil tes. Hasil yang diperoleh saat mengamati keaktifan siswa didapatkan hasil nilai 80 - 100 ada 25 %, nilai 60-79 ada 15,63 % dan nilai < 60 ada 59,38%. dengan hasil ulangan harian yang tertinggi nilainya 75 dan yang terendah 45. Setelah dilakukan Siklus II untuk nilai keaktifan siswa didapatkan nilai 80 -100 ada 62,5 %, nilai 60 - 79 ada 21,88 % dan nilai < 60 ada 15,63 % dengan hasil Ulangan harian sebagai berikut : nilai terendah 65, tertinggi 95 dengan nilai rata - rata 62,26. Perbedaan perolehan hasil siklus I ke siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Abstract

Organizational Material Learning Life in SMPN 27 Semarang can not be done by direct observation because of limited facilities and infrastructure. Media Pokemon Card is one that can be used lesson media in learning-teaching activities is a must. But more importantly to enhance the skills of learning biology is the ability of teachers in planning a teaching and learning activities in order to achieve the desired learning objectives. Learning media which is practical, simple to use can be effective in achieving student learning outcomes. The impact of the use of "Pokemon" card media in class VII H, among others, the created of a fun learning , the activeness of students are more focused so the grade of student learning outcomes to be increased. In the first cycle of learning is done by observing the skills process and test results. The results obtained when the observed activity of students obtained the results the grade of 80-100 are was 25%, the grade of 60-79 was 15.63% and grade < 60 was 59.38%. with the daily test results the highest score 75 and the lowest 45. After Cycle II made to the grade of student activity score obtained there are 80 -100 62.5%, the score of 60-79 were 21.88 % and the score of existing < 60 15.63% with daily Deuteronomy results as follows: the lowest score was 65, the highest was 95 with score - average 62.26. the difference acquisition results of the first cycle to the second cycle showed a significant increase.

© 2016 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
E-mail: sriwuryanibudiastuti@yahoo.co.id

ISSN Print 2460-8335
ISSN Online 2460-8327

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang terjadi sekarang ini ada kecenderungan untuk dikembalikan pada pemikiran bahwa anak akan belajar lebih baik jika lingkungan belajar anak diciptakan alamiah. Hasil belajar anak akan lebih bermakna apabila anak mengalami apa yang dipelajarinya. Tujuan pembelajaran IPA di SMP /MTs di antaranya agar siswa memiliki kemampuan: (1) mengembangkan pemahaman tentang berbagai macam gejala alam (2) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran terhadap adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat (3) meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan serta sumber daya alam (Depdiknas, 2006). Hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran biologi di kelas VII H SMP negeri 27 Semarang menunjukkan bahwa interaksi pembelajaran dalam kelas relatif masih rendah. Di kelas tersebut siswa cenderung pasif dan motivasi mengikuti pelajaran rendah. Hal ini dapat di lihat dari sedikitnya siswa bertanya kepada guru atau menjawab pertanyaan dari guru bahkan tidak jarang siswa bercerita dengan temannya saat guru menerangkan. Hal ini dapat di lihat dari rata – rata hasil belajar siswa pada materi Sistem Organisasi Kehidupan sebesar 61,50 dengan ketuntasan belajar 57,50 %. Hasil belajar seperti itu menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa masih perlu ditingkatkan. Pembelajaran berpusat pada guru mengakibatkan siswa belum terbiasa untuk mengeksplorasi kemampuan komunikasi di kelas. Menurut Roger & Johnson (2009), bahwa tanpa adanya dukungan media pembelajaran, kegiatan belajar mengajar yang hanya menggunakan buku pelajaran sebagai satu – satunya sumber belajar menjadi kurang menarik dan membosankan, mengakibatkan siswa kurang mengembangkan kemampuan serta kreativitas siswa pada materi tersebut.

Metode permainan dapat membantu siswa merasa nyaman pada saat belajar dan merasa senang kemudian menjadi lebih mudah untuk mengajak mereka belajar. Seperti yang diungkapkan oleh Komariyah & Soeparno (2010) pelajaran dengan nuansa bermain diterima secara

menyenangkan, memiliki sifat dasar menghibur dan menggembirakan. Media pembelajaran berfungsi untuk membantu guru dan guru di kelas berfungsi sebagai fasilitator untuk membantu kesulitan belajar di kelas. Menurut Erma Novitasari et al,(2013) media yang digunakan harus menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar. Sejalan dengan pendapat di atas Aris Prasetyo et al,(2013) menyatakan bahwa dalam pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan dan kondisi siswa agar diharapkan siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Seorang guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat agar siswa dapat termotivasi untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Satu diantara media yang sesuai dengan karakteristik siswa SMP/MTs adalah media dalam bentuk permainan. Sebagaimana yang dikatakan Seto (dalam Erma Novitasari et al,2013:38), dunia anak adalah dunia bermain yang penuh spontanitas dan menyenangkan. Menurut Mohd.Hafrison (2008:117) menyatakan bahwa permainan bertujuan untuk menghilangkan atau mengurangi kemonotonan dalam pembelajaran dan untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan karena terkesan santai.

Oleh karena itu salah satu strategi pembelajaran yang tepat untuk materi sistem organisasi kehidupan di kelas VII H SMP Negeri 27 Semarang adalah dengan permainan kartu Pokemon yang dapat membantu meningkatkan keaktifan hasil belajar kognitif. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari dua siklus dengan 4 tahapan, yaitu: (1) persiapan,(2) pelaksanaan,(3) observasi dan (4) refleksi. Penelitian ini adalah siswa kelas VII H SMP Negeri 27 Semarang yang berjumlah 32 siswa.

Penggunaan media kartu “Pokemon” dilakukan dengan kelompok agar lebih hidup dan terjadi interaksi dalam berkomunikasi, saling menumbuhkan kepercayaan diri, dan saling mengevaluasi pendapat siswa lain. Siswa yang benar mengucapkan nama bagian sel dan fungsinya pada gambar yang muncul akan mendapatkan point penambahan jumlah kartu. Sedangkan siswa yang salah mengucapkannya tidak akan mendapatkan point penambahan

jumlah kartu. Perolehan kartu terbanyak menunjukkan bahwa siswa tersebut dinyatakan berhasil menangkap materi dengan baik dan benar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini disusun menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pembuatan media pembelajaran kartu Pokemon. Siklus penelitian ini dilakukan dengan urutan sebagai berikut :

1. Perencanaan (*Planning*)

Kegiatan perencanaan meliputi :

- a. Refleksi awal
- b. Menetapkan dan merumuskan rancangan tindakan
- c. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- d. Membuat Media
- e. Membuat lembar observasi

2. Pelaksanaan (*Acting*)

Kegiatan pelaksanaan penelitian meliputi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media "kartu Pokemon"

3. Pengamatan (*Observasi*)

Kegiatan observasi dilakukan bersama observer untuk mengetahui hasil penggunaan media "kartu Pokemon". Observer dilakukan terhadap siswa dan juga terhadap guru dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran menggunakan pengisian angket pengamatan keterampilan proses belajar yang berupa keaktifan siswa dan tes berupa ulangan harian.

4. Refleksi (*Reflekting*)

Dari hasil pengamatan yang diperoleh kemudian dilakukan refleksi untuk perbaikan dalam siklus berikutnya. Data dikumpulkan dengan cara observasi keterampilan proses belajar siswa dan tes (Ulangan Harian).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas VII H SMP Negeri 27 Semarang didapatkan data pengamatan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II.

Aktifitas siswa dan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 1 sampai dengan tabel 4.

1. Siklus I

Pada siklus I, siswa masih ramai dan asyik melihat gambar. Ada siswa yang berusaha ingin tahu bagaimana cara membuat media sambil mengamati dan membuka plastik laminating. Guru menegur dan mengingatkannya supaya ikut menjaga agar media tidak rusak dan dapat digunakan untuk adik kelasnya di tahun yang akan datang. Karena guru menyadari keingintahuan siswa, guru menyarankan kepada siswa jika kalian berhasil membuat media seperti yang kalian lihat, kalian akan mendapatkan dua hal yang positif yang pertama semakin pandai memahami materi, yang kedua dapat bermain dengan teman yang lain. Guru melanjutkan pembelajaran dengan membagi siswa menjadi delapan kelompok, masing – masing kelompok terdiri atas empat siswa, tiap siswa mendapat lima kartu "Pokemon" yang berisi gambar bagian – bagian sel dan pertanyaan . Kemudian masing – masing kelompok saling mengeluarkan satu kartu untuk dilempar keatas secara bersama-sama. Kartu yang terbuka diambil diantara kelompok yang ada, jika kelompok tersebut berhasil menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu tersebut maka kartu tersebut menjadi miliknya, tetapi jika kelompok tersebut tidak dapat menjawab pertanyaan yang ada dalam gambar tersebut kartu tersebut harus dilempar kembali pada periode berikutnya. Begitu seterusnya sampai kartu tersebut habis terjawab semua.

Kelompok siswa yang berhasil mengumpulkan kartu paling banyak dinyatakan sebagai pemenang. Guru mengamati jalannya permainan dan melakukan penilaian, Karena kelas VII H siswanya interaktif, permainan ini sedikit membuat emosi di antara siswa (terbukti terjadi adu argumentasi tentang nama gambar yang benar), guru mendatangi dengan menanyakan gambar yang muncul dan meluruskan permasalahannya.

Refleksi dari observer berupa saran antara lain : agar media lebih mengena pada sasaran tujuan pembelajaran, maka sebelum diberikan ke siswa, guru membuka kartu secara acak dan menanyakan nama gambar tersebut berserta fungsinya secara klasikal. Diberi kesempatan

untuk diskusi dengan teman sebangku untuk dapat menjawab.

Komentar observer ini sebagai masukan untuk perbaikan pada siklus II. Memang pada kegiatan siklus I siswa belum terkondisikan dengan baik cara menggunakan kartu "Pokemon" dan masih banyak siswa yang belum bisa aktif.

Tabel 1. Hasil Pengamatan Keaktifan Siswa pada Siklus I

No	Nilai	Kriteri	Jumlah	Presentase
1.	80 - 100	Tinggi	8	25
2.	60 - 79	Sedang	5	15,63
3.	< 60	Rendah	19	59,38

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa pada siklus I terdapat delapan siswa (25 %) yang masuk dalam katagori keaktifan tinggi, lima siswa (15,63 %) tingkat keaktifan sedang dan ada sembilan belas siswa (59,38 %) yang masuk dalam katagori keaktifan rendah. Dari hasil pengamatan tentang keaktifan siswa bahwa sebanyak sembilan belas siswa (59,38 %) keaktifannya rendah ini disebabkan tidak mengikuti permainan dengan baik dan cenderung pasif tidak menjawab pertanyaan yang terdapat dalam gambar.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa pada siklus I

No	Hasil belajar siswa	Nilai
1.	Nilai terendah	45
2.	Nilai Tertinggi	75
3.	Nilai rata - rata	63,08
4.	Ketuntasan Belajar Klasikal	70%

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa pada siklus I terdapat sebelas siswa mendapatkan nilai terendah sedangkan yang mendapatkan nilai tertinggi ada tujuh siswa. Dari hasil pengamatan hasil belajar siswa masih rendah dibawah KKM. Hal ini disebabkan siswa kurang semangat mengerjakan soal dan kurang persiapan dalam menghadapi ulangan harian. Guru memberikan semangat pada pertemuan berikutnya dengan menggunakan kartu "Pokemon"

lagi dengan aturan main yang lebih efektif sehingga memenuhi sasaran dari tujuan pembelajaran.

2. Siklus II

Pada siklus II siswa mulai mengenal kartu "Pokemon" dengan baik. Saran dari observer diperhatikan dan dilaksanakan guru dalam proses pembelajaran. Pada awal pembelajaran guru meminta salah satu siswa untuk menjawab pertanyaan pada kartu serta memberi saran berpikir dahulu sebelum menjawab. Siswa memperhatikan dengan baik dan menjawab dengan benar meskipun ada satu atau dua siswa yang salah menjawab. Guru memberi pertanyaan dari kartu yang lain kepada salah satu siswa, semua siswa menjawab dengan benar. Suasana di kelas semakin mengasyikan sambil bermain dengan kartu. Guru tetap mengkondisikan siswa menjawab pertanyaan pada setiap kartu yang dikeluarkan secara acak. Guru mempersilahkan siswa untuk membuat kelompok bermain, masing - masing kelompok terdiri dari delapan siswa dan mengambil sepuluh kartu secara acak. Aturan main seperti siklus I tetapi dibatasi waktunya 20 menit. Setiap kelompok mencatat jawaban yang dikemukakan oleh temannya. Selanjutnya guru membuka kartu gambar organ kemudian guru menunjuk salah satu siswa untuk menjawab.

Tabel 3. Hasil Pengamatan Keaktifan siswa pada siklus II

No	Nilai	Kriteria	Jumlah	Presentase
1.	80 - 100	Tinggi	20	62,50
2.	60 - 79	Sedang	7	21,88
3.	< 60	Rendah	5	15,63

Berdasarkan tabel di atas sudah terlihat keaktifan siswa tinggi sebanyak 20 siswa (62,50%), sedang berjumlah tujuh siswa (21,88%) dan yang tingkat keaktifannya rendah ada lima siswa (15,63 %). Dari hasil pengamatan siswa mulai tertib dalam menjawab pertanyaan dan mematuhi aturan permainan. Dalam menjawab pertanyaan siswa bisa mengendalikan emosinya dengan baik, mulai memahami maksud permainan kartu "Pokemon". Dengan menggunakan kartu Pokemon ini suasana kelas menyenangkan

mengakibatkan pembelajaran tidak berlangsung teacher centered tetapi student centered. Siswa menemukan sendiri dan mengetahui konsep materi yang dipelajari. Seperti yang disampaikan oleh Komariyah & Soeparno (2010) guru bukan satu – satunya sumber belajar, tetapi sebagai fasilitator yang berpengaruh pada siswa untuk mengikuti pelajaran yang tidak membosankan, sehingga media permainan sesekali dapat digunakan di kelas untuk variasi pembelajaran. Nurhayati et al, (2009) menyatakan bahwa penggunaan media yang menarik dapat mendorong rasa ketertarikan siswa untuk lebih memperhatikan. Metode pembelajaran dengan menerapkan cara belajar bersama dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan serta interaksi kelompok (Wyk,2011). Aktifitas dan efektifitas siswa dinilai berdasarkan perilaku yang muncul saat proses pembelajaran (Khanifah *et al*,2012). Siswa lebih semangat belajar agar dapat menjadi yang terbaik dalam permainan (Aliffah et al,2013). Keinginan siswa untuk memperoleh poin yang banyak dalam kelompok membuat siswa termotivasi untuk menyampaikan gagasan, ide, maupun materi pembelajaran kepada teman sekelompoknya (Wyk,2011). Reward yang diberikan kepada kelompok yang memperoleh poin terbanyak membuat siswa bekerja keras untuk menjadi yang terbaik.

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa pada siklus II sebagai berikut :

No	Hasil Belajar Siswa	Nilai
1.	Nilai terendah	65
2.	Nilai Tertinggi	95
3.	Nilai rata – rata	65,26
4.	Ketuntasan Belajar Klasikal	90,63 %

Berdasarkan tabel pengamatan di atas nilai ulangan harian siswa cukup bagus sebanyak 23 siswa mendapatkan nilai tinggi (nilai 95) di atas KKM, rendah sebanyak sembilan siswa (nilai 65). Hasil belajar siswa dengan menggunakan kartu “Pokemon” dapat meningkatkan presentase hasil ketuntasn belajar klasikal. Hal serupa disampaikan pada penelitian Rokhayati (2010) yang menyampaikan bahwa penerapan metode

permainan kartu kalimat yang dilaksanakan guru dapat meningkatkan siswa yang berkatagori tidak bisa menjadi prestasi kategori bisa. Seperti penelitian Nugroho et al (2013) yang mendapatkan hasil bahwa permainan dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar fisika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Pembahasan

Penggunaan Media kartu “Pokemon” sangat membantu dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran Biologi di kelas VII H. Implementasi kartu dengan karateristik materi yang diberikan memberikan semangat yang terarah pada diri siswa. Sikap ramai,suka berbicara di kelas dan aktif bergerak dapat tersalurkan ke hal yang lebih bermakna dalam memahami kegiatan proses belajar mengajar sehingga terjadi hubungan yang saling menguntungkan di antara siswa. Siswa tersalurkan kegiatannya dan guru tersalurkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Penggunaan media sangat bermanfaat dalam proses belajar mengajar diantaranya : 1) dapat memberikan pengalaman atau gagasan yang konkrit . 2) Media membantu siswa mengintegrasikan pengalaman – pengalaman sebelumnya.3) dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai. 4) menimbulkan rasa ketertarikan tersendiri bagi siswa 5) terciptanya pembelajaran yang menyenangkan.Hasil belajar siswa juga tidak lepas dari peran guru selama proses pembelajaran. Pada siklus II guru mengurangi dominasi pembelajaran, sehingga memberi kesempatan siswa untuk lebih banyak dalam pembelajaran.Keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu pendukung keberhasilan belajar siswa. Siswa yang secara aktif terlibat dalam pross pembelajaran akan menghasilkan pengalaman belajar yang semakin banyak. Menurut Halimah (2012:150) semakin berkualitas dan banyak pengalaman belajar semakin tinggi hasil belajar yang diperoleh siswa. Pengalaman belajar siswa dapat dioptimalkan salah satunya melalui penerapan pembelajaran dengan menggunakan media kertu “Pokemon”. Hal ini terbukti seperti yang sudah diterapkan di kelas VII H SMP Negeri 27 Semarang

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif kartu Pokemon dalam meningkatkan keterampilan proses belajar Biologi Kelas VII H SMP Negeri 27 Semarang terjadi perubahan keaktifan belajar antara siklus I dan siklus II yang signifikan. Hal ini ditandai dengan meningkatnya hasil observasi keaktifan siswa dan hasil belajar siswa pada tiap siklusnya. Selain itu dampak penggunaan media pembelajaran interaktif Pkarto Pokemon dalam meningkatkan keterampilan proses belajar Biologi Kelas VII H SMP Negeri 27 Semarang antara lain terciptanya belajar yang menyenangkan, terarahnya sikap siswa ke hal yang lebih positif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Saran

Berdasarkan pada pembahasan kegiatan penelitian menggunakan kartu Pokemon saran bagi guru hendaknya dapat membangkitkan keingintahuan siswa dalam pembuatan media demi pengembangan diri siswa itu sendiri dikemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliffah, N., Ashadi & Budi, H., 2013. Pengaruh Metode pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dan Gaya Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Hidrolisis Garam Kelas XI semester 2 SMA Negeri 4 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2(4):80-89
- Aris Prasetyo Nugroho, Trustho Raharjo & Daru Wahyuningsih. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika (2013) Vol.1 halaman.11-18.*
- Depdiknas, 2006. *Panduan Pengembangan Pembelajaran IPA Terpadu Sekolah Menengah Pertama / Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs)*. Jakarta Pusat : Pusat Kurikulum balitbang Depdiknas
- Erma Novitasari, Supurwoko & Surantoro (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT

Berbentuk Permainan Ular Tangga Materi Alat Optik untuk Kelas VIII SMP. *Jurnal Materi dan pembelajaran Fisika (2013) Vol.1 No.1 halaman 37-45*

- Halimah, U., 2012. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Inkuiri Berbasis Lesson Study untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMAN 1 Kepanjen Malang*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: PPs Universitas Negeri Malang.
- Khanifah, S., Pukan, K.K. & Sukaesih, S., 2012. Pemanfaatan Lingkungan Sekolah sebagai sumber belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Unnes Journal of Biology Education*, 1(1):82-89
- Komariyah, Z. & Soeparno, 2010. Pengaruh Pemanfaatan Media Permainan kartu Hitung terhadap Hasil Belajar Operasi Hitung Campuran di SDN Jerawat I Surabaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10 (1):63-73. Tersedia di <http://jurnal.teknologi.pendidikan.tp.ac.id> (diakses pada 29 - 10 - 2014)
- Mohd. Hafison. (2008). Permainan dalam Pembelajaran Keterampilan berbicara di Kelas Rendah Sekolah Dasar : Sebuah Alternatif Model Pembelajaran Bahasa Bernuansa Psikolinguistik. *Jurnal Bahasa dan Seni (2008) Vol.9 No.2 halaman 116-125.*
- Nugroho, A.P, T Rahardjo & D. Wahyuningsih. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular tangga ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya. *Jurnal materi dan Pembelajaran Fisika*, 1(1): 11-18. Tersedia di <http://portal.garuda.org> (diakses pada 29 - 10 - 2014)
- Nurhayati, S., Sudarmin, F.W., Mahatmanti & F.D. Khodijah, 2009. Keefektifan Pembelajaran Berbasis Question Student Havn dengan Bantuan Chemo Edutainment Media Key Relation Chart Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 3(10):379-384. Tersedia di <http://jurnal.unnes.ac.id> (diakses pada 29-10-2014)
- Roger, T & D.W. Johnson, 2009. An Overview of Cooperative Learning. Creativity and collaborative learning. Artikel. Tersedia di <http://digsys.upc.es> (diakses pada 3 - 11 - 2014)
- Rokhayati, A 2010. Meningkatkan Kemampuan membaca pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia melalui Permainan Kartu Kalimat. *Jurnal Saung Guru* 1(2):85-86. Tersedia di <http://file.upi.edu> (diakses pada 3 - 11 - 2014)
- Wyk, M.M., 2011. *The effects of Team Games Tournaments on achievement, retention, and attitudes of economics education student.* *Jsoc Sci*, 26(3):183-93