

## PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN KARTU KUARTET PADA MATA PELAJARAN IPS UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR

Indah Setiyorini

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([Setiyorini.indah@yahoo.co.id](mailto:Setiyorini.indah@yahoo.co.id))

M. Husni Abdullah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

**Abstrak:** Latar belakang penelitian ini adalah pembelajaran masih berpusat pada guru, lebih banyak guru hanya menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran. Siswa tidak antusias ketika pelajaran IPS, mereka sering mengantuk di dalam kelas, dan bermain sendiri dengan teman sebangkunya. Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, maka cara yang digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media permainan kartu kuartet. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran IPS dengan menggunakan media permainan kartu kuartet, mendeskripsikan efektifitas penggunaan media permainan kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas dengan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Jajartunggal III/452 Surabaya yang berjumlah 36 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain teknik observasi dan tes. Pada kegiatan pembelajaran aktivitas guru mengalami peningkatan pada setiap siklus dengan skor rata-rata siklus I 67,85%, siklus II 78,57% dan pada siklus III 98,85%. Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap siklus dengan skor rata-rata siklus I 66,67%, siklus II 77,27% dan pada siklus III 87,87%. Pada pengamatan hasil belajar aspek kognitif siswa juga mengalami peningkatan dengan skor rata-rata pada siklus I 66,67%, siklus II 72,22% dan pada siklus III 91,66%. Selain itu, dari hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar aspek afektif siswa, dan psikomotor siswa.

**Kata Kunci:** *Media permainan kartu kuartet, hasil belajar*

**Abstract:** *The background of this research is still teacher-centered learning, more teachers are using the lecture method and using instructional media. Students were not enthusiastic when social studies, they are often sleepy in class, and play alone with friends sebangkunya. This leads to low student learning outcomes, the methods used to overcome these problems is to use a media card game quartet. The purpose of this study is to describe the activities of teachers and students during the learning process of social studies using quartet card game media, describing the effective use of media card game quartet to improve student learning outcomes. This research is a classroom action research with descriptive qualitative and quantitative methods. Subjects in this study were fourth grade students of SDN Jajartunggal III/452 Surabaya consisting of 36 people. Data collection techniques used include techniques of observation and tests. Activity on learning activities of teachers has increased in each cycle with an average score of 67.85% first cycle, second cycle 78.57% and 98.85% in the third cycle. Activity of students in learning activities has increased in each cycle with an average score of 66.67% first cycle, second cycle 77.27% and 87.87% in the third cycle. In observation of students' cognitive learning outcomes also increased with an average score of 66.67% in the first cycle, the second cycle 72.22% and 91.66% in the third cycle. In addition, the results of the study also showed an increase in students' learning outcomes affective aspect, psychomotor and students.*

**Keywords:** *Media quartet card game, learning outcomes.*

### PENDAHULUAN

Dalam upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karenanya, penggunaan media sangat bermanfaat untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong

proses belajar. Guru harus membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih aktif dengan menggunakan media sehingga peserta didik lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Selama ini guru menyampaikan materi dengan metode ceramah yang monoton dan cenderung membosankan di tambah dengan minimnya alat peraga yang digunakan sehingga siswa kurang mampu memahami dan menguasai materi IPS yang abstrak. Kurangnya perhatian dan motivasi dari

siswa membuat pembelajaran IPS di dalam kelas tidak dapat berjalan secara maksimal. Sumber belajar yang digunakan hanya dari guru saja tanpa menggali lebih banyak dari sumber belajar yang lain.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 7 oktober 2012 di Kelas IV SDN Jajartunggal III/452 Surabaya, saat pembelajaran IPS pada materi “Mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya” diperoleh data bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru, lebih banyak guru hanya menggunakan metode ceramah, jarang memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi membosankan, siswa cenderung pasif dan siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Dari hasil wawancara dengan siswa dapat diketahui bahwa siswa tidak antusias ketika pelajaran IPS, mereka sering mengantuk di dalam kelas, atau bahkan bermain sendiri dengan teman sebangkunya. Sementara itu, hasil wawancara dengan guru menyatakan bahwa guru kelas IV tidak menggunakan media pembelajaran karena guru tidak memiliki banyak waktu untuk membuat media pembelajaran, selain itu guru juga belum mendapat fasilitas yang memadai dari sekolah, sehingga guru hanya berpedoman pada buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Dalam memberikan pemahaman kepada siswa guru kelas IV juga mengalami kesulitan, sehingga hasil belajar menunjukkan dari 100% siswa yang ada di kelas dengan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) ditingkat satuan pendidikan adalah 70, hanya 44,44% siswa yang mencapai KKM tersebut dan rentang nilainya pun terlampaui jauh dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 25. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat individu di kelas tersebut cukup tinggi dan nilai tersebut belum memuaskan bagi siswa maupun guru.

Dalam penelitian ini, peneliti bekerja sama dengan guru kelas IV SDN Jajartunggal III/452 Surabaya, dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV. Sesuai dengan kenyataan di atas tentang rendahnya hasil belajar pada pembelajaran IPS, maka perlu adanya pemecahan masalah yaitu dengan menggunakan media kartu kuartet dalam bentuk permainan. Pemilihan penggunaan media ini karena dalam proses pembelajaran, anak belajar sambil bermain sehingga anak akan belajar sesuai dengan tuntutan perkembangannya. Pemilihan media ini juga berupaya untuk menyeimbangkan otak kanan dan otak kiri yaitu pemahaman konsep dan menumbuhkan kreativitas siswa, agar siswa dapat mengembangkan pengetahuan, berinteraksi dengan teman, kemudian perkembangan sosial, emosional, fisik dan motorik, bahasa dan kognisinya juga dapat berkembang dengan

baik. Selain itu, ia akan terlatih untuk terus-menerus meningkatkan diri mencapai kemajuan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman di era globalisasi.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan suatu Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN Jajartunggal III/452 Surabaya”

Berdasarkan uraian di atas, pokok-pokok dari penelitian ini adalah, (1) bagaimana aktivitas guru dalam penggunaan media permainan kartu kuartet pada pembelajaran IPS, (2) Bagaimanakah aktivitas siswa dalam penggunaan media permainan kartu kuartet pada pembelajaran IPS (3) Bagaimanakah Peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media permainan kartu kuartet pada pembelajaran IPS?

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan aktivitas guru dalam penggunaan media permainan kartu kuartet pada pembelajaran IPS, (2) Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam penggunaan media permainan kartu kuartet pada pembelajaran IPS (3) Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media permainan kartu kuartet pada pembelajaran IPS

Djamarah dan Zain (2010:120) menjelaskan bahwa kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dengan demikian, media merupakan alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat di atas menurut Munadi (2008:5) media pembelajaran adalah sumber – sumber belajar selain guru yang digunakan sebagai penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan dan atau diciptakan secara terencana oleh para guru atau pendidik. Sedangkan Miarso (dalam Musfiqon 2012:27) mengartikan media sebagai wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar.

Menurut Munadi (2008:54) media visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan. Terdapat dua jenis pesan yang dimuat dalam media visual, yakni pesan verbal dan nonverbal.

Media visual meliputi :

- a. Gambar secara garis besar dapat dibagi pada tiga jenis, yakni :
  - 1) Sketsa atau disebut juga dengan dengan gambar garis (stick figure) yakni gambar sederhana atau

- draft kasar yang melukiskan bagian – bagian pokok suatu objek tanpa detail.
- 2) Lukisan yaitu gambar hasil representasi simbolis dan artistik seseorang tentang suatu objek atau situasi
  - 3) Photo yaitu gambar hasil pemotretan atau fotografi
- b. Grafik adalah gambar yang sederhana yang banyak sedikitnya merupakan penggambaran data kuantitatif yang akurat dalam bentuk yang menarik dan mudah dimengerti.
  - c. Diagram merupakan susunan garis – garis dan lebih menyerupai peta dari pada gambar.
  - d. Bagan hampir sama dengan diagram tetapi bagan lebih menekankan kepada suatu perkembangan atau suatu proses atau susunan suatu organisasi
  - e. Peta adalah gambar permukaan bumi atau sebagian daripadanya.
  - f. Buku merupakan sumber belajar yang dibuat untuk keperluan umum.
  - g. Komik mempunyai sifat yang sederhana dalam penyajiannya dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna, terlebih ia dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis.
  - h. Majalah merupakan media informasi dengan tugas utamanya menyampaikan berita aktual.
  - i. Poster adalah gambar yang besar, yang memberi tekanan pada satu atau dua ide pokok, sehingga dapat dimengerti dengan melihatnya sepiintas lalu.
  - j. Papan visual yaitu papan yang dapat menyalurkan pesan – pesan visual.

Berdasarkan macam – macam media di atas, media kartu kuartet merupakan media yang didesain sendiri untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran. Media kartu kuartet termasuk dalam media visual gambar garis karena dalam gambar garis kita dapat menyampaikan cerita atau pesan – pesan penting.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:258) permainan adalah hal bermain, perbuatan bermain. Perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh – sungguh untuk meraih kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Menurut Jhonson et al (dalam Tedjasaputra 2001:15) permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang – ulang demi kesenangan.

Sejalan dengan pendapat diatas Dananjaya (2010:35) Permainan adalah kegiatan menyenangkan dan suasana yang membebaskan, dapat menyuburkan kemampuan dan watak.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:628), kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi

panjang (untuk berbagai keperluan hampir sama dengan karcis). Kuartet adalah kelompok, kumpulan, dan sebagainya yang terdiri atas empat (KBBI 2008:745)

Kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar, dari kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut. Biasanya tulisan judul gambar ditulis paling atas dari kartu dan tulisannya lebih diperbesar atau dipertebal dan tulisan gambar, ditulis dua atau empat baris secara vertikal ditengah – tengah antara judul dan gambar. Tulisan yang menerangkan gambar itu biasanya ditulis dengan tinta berwarna.

Menurut Purwanto (2013:44) Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (product) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil produksi adalah hasil perolehan yang didapatkan karena adanya kegiatan mengubah bahan (raw materials) menjadi barang jadi. begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah prilakunya dibanding sebelumnya Dengan demikian hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil itu dapat perubahan dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) lalu diolah dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian dengan pencarian dan pengolahan data-data yang diperoleh tidak menggunakan angka. Namun demikian tidak berarti bahwa dalam penelitian dengan pendekatan kualitatif peneliti sama sekali tidak diperbolehkan menggunakan angka (Arikunto, 2006:12). Metode deskriptif kualitatif digunakan oleh peneliti untuk mengetahui bagaimana proses serta hasil dari keterlaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan, oleh karena itu peneliti menggunakan instrumen observasi. Sedangkan deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang banyak dituntut untuk menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran data, serta pengumpulan dari hasilnya (Arikunto, 2006:12). Pendekatan deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan model penelitian dari Kemmis dan Mc Taggart (dalam Arikunto, 2006: 92)

yang dilaksanakan dengan siklus yang berulang, prosedur rancangan PTK dari setiap siklus terdiri atas 3 tahapan, antara lain: *planning* (perencanaan), *action* (tindakan) dan *observasion* (pengamatan) serta *reflection* (refleksi). Pada tahap perencanaan yaitu peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian tindakan kelas. Pada tahap pelaksanaan tindakan ini merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan. Pada tahap pelaksanaan ini, peneliti sebagai pengajar melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagaimana yang telah dirancang pada tahap perencanaan. Pada tahap pelaksanaan dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh teman sejawat dan guru kelas IV sampai pengamat (observer) dalam rangka pengumpulan data. Pelaksanaan dilaksanakan beberapa rangkaian tahapan. Setiap tahap dilakukan beberapa pertemuan sampai indikator penelitian dirasa sudah tercapai. Tahap observasi ini merupakan tahap dimana peneliti, guru kelas dan teman sejawat melakukan kegiatan pengamatan dalam proses pembelajaran di kelas sesuai dengan instrumen pengamatan yang telah dirancang oleh peneliti pada tahap perencanaan. Tahap refleksi merupakan salah satu bagian penting dari kegiatan analisis, interpretasi, dan evaluasi atas informasi dan data yang telah diperoleh dari kegiatan observasi. Permasalahan yang terjadi saat dilakukan kegiatan pembelajaran dianalisis dan dicari pemecahannya berdasarkan pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Tahap refleksi dilakukan untuk mengetahui hasil dari pelaksanaan tindakan, apabila hasil observasi atau tes belum baik maka perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya hingga dapat ditentukannya suatu kesimpulan atau hasil dari penelitian. Hasil pembelajaran pada siklus I dilanjutkan dengan siklus kedua dengan menerapkan rancangan perbaikan pembelajaran siklus I. Apabila pada siklus II sudah dinyatakan berhasil atau mencapai ketuntasan yang telah ditentukan maka tidak perlu dilanjutkan pada siklus III. Akan tetapi pembelajaran pada siklus II belum berhasil, maka akan dilanjutkan pada siklus III. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan seluruh siswa kelas IV SDN Jajartunggal III/452 Surabaya. Dengan jumlah siswa 36 orang, terdiri dari 17 siswa perempuan dan 25 siswa laki-laki. Peneliti memilih siswa kelas IV C SDN Jajartunggal III/452 Surabaya.

Teknik pengumpulan data adalah metode observasi dan tes. Observasi adalah kegiatan pemusatan perhatian terhadap subjek dengan menggunakan seluruh alat indera (Arikunto, 2006:133). Menurut Arikunto (2006:150) tes adalah serentetan pertanyaan atau serta alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, intelegency, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh peserta individu atau kelompok.

Pengumpulan data diperoleh peneliti dengan menggunakan beberapa instrumen penelitian. Adapun instrumen penelitian yang disiapkan oleh peneliti yaitu berupa: (1) lembar observasi aktivitas guru, (2) lembar observasi aktivitas siswa, (3) lembar soal tes. Lembar observasi aktifitas guru dalam proses pembelajaran merupakan aktivitas yang dilakukan guru diamati oleh seorang observer. Pengamat memberikan penilaian berdasarkan lembar observasi tentang aktivitas guru dalam pembelajaran. Lembar observasi aktifitas siswa dalam proses pembelajaran merupakan segala aktivitas yang dilakukan siswa diamati oleh seorang observer dan guru. Pengamat memberikan penilaian berdasarkan lembar observasi tentang aktivitas siswa dalam pembelajaran. Lembar soal – soal tes yang diberikan siswa yang hasilnya nanti akan digunakan sebagai acuan untuk menentukan hasil belajar siswa dan untuk menarik kesimpulan dari rumusan masalah yang dibuat

Pelaksanaan merupakan tahap kedua dari penelitian tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu menggunakan tindakan kelas. Adapun yang harus dilakukan oleh peneliti adalah : (a) melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat, (b) memberikan soal lembar kerja siswa dan lembar penilaian untuk mengetahui hasil belajar siswa, (c) selama proses pembelajaran berlangsung, diadakan pengamatan terhadap aktivitas yang dilakukan guru dan siswa dalam pembelajaran

Pengamatan adalah tahap dimana peneliti dan guru kelas melakukan kegiatan pengamatan dalam proses pembelajaran sesuai dengan instrument pengamatan yang telah dirancang oleh peneliti. Adapun hal-hal yang perlu diamati oleh peneliti dan guru kelas antara lain : (a) pengamatan dari guru kelas dan observer terhadap kegiatan peneliti dalam pembelajaran, (b) pengamatan dari guru kelas dan observer terhadap aktifitas siswa selama proses pembelajaran.

Refleksi merupakan tahap ke-3 ini merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi ini sangat tepat dilakukan ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan. Istilah refleksi disini sama dengan memantulkan seperti halnya dengan memancarkan dan menata kerangka. Dalam hal ini guru pelaksana, sedang memantulkan pengalamannya kepada observer yang baru saja mengamati kegiatannya dalam tindakan inilah inti dari penelitian tindakan. Adapun yang perlu diperhatikan dalam tindakan refleksi: (1) merangkum hasil observasi, (b) menganalisis hasil evaluasi siswa, (c) mencatat keberhasilan atau kegagalan untuk diperbaiki.

Setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Permasalahan yang belum dapat dipecahkan

dalam siklus 1 direfleksikan bersama tim peneliti dalam suatu pertemuan kolaborasi, untuk mencari penyebabnya. Selanjutnya peneliti merencanakan berbagai langkah perbaikan untuk diterapkan dalam siklus II. Hal itu dilaksanakan terus dari satu siklus ke siklus berikutnya sampai masalah yang dihadapi dapat dipecahkan secara tuntas.

Dalam penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah guru dan siswa kelas 1-D SDN Jajartunggal III Surabaya yang berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 15 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki. Lokasi dalam penelitian ini adalah SDN Jajartunggal III yang terletak di jalan Menganti Kramat no. 452, Wiyung Surabaya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi dan tes. Observasi adalah kegiatan pemusatan perhatian terhadap subjek dengan menggunakan seluruh alat indera (Arikunto,2006:133). Menurut Arikunto (2006:150) tes adalah serentetan pertanyaan atau serta alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, intelegency, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh peserta individu atau kelompok.

Pengumpulan data diperoleh peneliti dengan menggunakan beberapa instrumen penelitian. Adapun instrumen penelitian yang disiapkan oleh peneliti yaitu berupa: (1) lembar observasi aktivitas guru, (2) lembar observasi aktivitas siswa, (3) lembar soal tes. Lembar observasi aktifitas guru dalam proses pembelajaran merupakan aktivitas yang dilakukan guru diamati oleh seorang observer. Pengamat memberikan penilaian berdasarkan lembar observasi tentang aktivitas guru dalam pembelajaran. Lembar observasi aktifitas siswa dalam proses pembelajaran merupakan segala aktivitas yang dilakukan siswa diamati oleh seorang observer dan guru. Pengamat memberikan penilaian berdasarkan lembar observasi tentang aktivitas siswa dalam pembelajaran. Lembar soal – soal tes yang diberikan siswa yang hasilnya nanti akan digunakan sebagai acuan untuk menentukan hasil belajar siswa dan untuk menarik kesimpulan dari rumusan masalah yang dibuat.

Adapun teknik analisis data ini terdiri dari : (1) analisis data hasil observasi merupakan hasil pengamatan pada lembar observasi yang diisi oleh pengamat mengenai aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan aktivitas yang terjadi.

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

Keterangan:  
 P = Persentase  
 F = Jumlah skor yang akan dipersentasekan

N= Jumlah skor maksimal semua komponen yang diambil (Indarti 2008: 26 )

(2) data hasil belajar siswa didapat dari nilai siswa dan setiap akhir siklus dianalisis dengan berpedoman pada pencapaian indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya. Perhitungan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa adalah digunakan rumus sebagai berikut.

Ketuntasan hasil belajar siswa  
 1) Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar, menggunakan rumus:

$$p = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:  
 P = Presentase ketuntasan klasikal  
 (Aqib, dkk., 2011:41)

**HASIL DAN PEMBAHASAN**  
**Hasil**

Hasil penelitian yang akan diuraikan disini yang berkaitan dengan ketercapaian aktivitas guru, siswa, ketuntasan hasil belajar dan rata-rata nilai kelas dalam penggunaan media permainan kartu kuartet.

Data hasil observasi aktivitas guru dalam penggunaan media permainan kartu kuartet pada siklus I:

Aspek yang mendapatkan nilai rata-rata sebesar 1,5 dari skor ideal 3, dikategorikan “sedang” dengan presentase 50%, yaitu pada aspek (1) guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, (2) membagikan kartu kuartet dan membimbing siswa dalam melakukan permainan kartu kuartet, (3) guru melakukan evaluasi terhadap hasil kerja siswa dan tanggapan hasil presentasi dengan cara membenarkan atau menambahkan jawaban yang kurang tepat, (4) memberikan penghargaan pada kelompok maupun individu yang aktif, (5) memberikan pesan - pesan moral dan mengakhiri pelajaran dengan salam dan doa.

Aspek yang mendapat nilai rata – rata sebesar 2 dari skor ideal 3, dikategorikan tinggi dengan presentase 66,67%, yaitu meliputi aspek (1) guru meberikan apersepsi dengan bertanya jawab, (2) menjelaskan materi pembelajaran secara umum, guru memperkenalkan dan menjelaskan cara menggunakan permainan media kartu kuartet, (3) guru membimbing siswa mempresentasikan hasil diskusi LKS dan memberi kesempatan kepada kelompok lain untuk menanggapi hasil presentasi secara bergantian, (4) siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.

Aspek yang mendapatkan nilai rata – rata sebesar 2,5 dari skor ideal 3, dikategorikan “sangat tinggi” dengan presentase 83,33%, yaitu meliputi aspek (1) membuka pelajaran, melakukan presensi dan memberi motivasi, (2) menyampaikan tujuan pembelajaran, (3) guru memberikan LKS dan siswa diminta untuk mendiskusikan LKS dengan kelompoknya masing-masing, (4) guru mengecek pemahaman siswa dengan memberikan beberapa pertanyaan, (5) Sebagai tindak lanjut pembelajaran hari, guru memberikan LP kepada siswa yang harus dikerjakan secara individu dan menjelaskan cara mengerjakannya.

Aktivitas guru yang diamati pada siklus I secara keseluruhan mendapat skor 28,5 dari skor ideal 42 dengan persentase 67,85% namun hal ini masih belum dikategorikan tuntas karena belum mencapai  $\geq 80\%$  sesuai dengan target yang ditentukan oleh peneliti. Berdasarkan kekurangan yang terdapat dalam proses pembelajaran siklus I, maka peneliti akan memperbaikinya pada pertemuan siklus II.

Berikut ini data observasi siswa pada siklus I, aspek yang mendapatkan nilai rata-rata sebesar 1,5 dari skor ideal 3, dikategorikan “sedang” dengan presentase 50%, yaitu pada aspek (1) siswa mendengarkan saat tujuan pembelajaran disampaikan, (2) siswa memusatkan perhatian pada materi pembelajaran yang dipelajari. Aspek yang mendapatkan nilai rata – rata sebesar 2 dari skor ideal 3 dikategorikan sedang dengan persentase 66,67% dikategorikan “tinggi atau atau baik”, meliputi aspek (1) siswa merespon apersepsi/motivasi yang diberikan oleh guru, Siswa melakukan permainan sesuai dengan aturan – aturan yang berlaku, (2) siswa mengerjakan LKS secara berkelompok dengan tertib, (3) siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya (4) siswa memberikan tanggapan saat guru mengecek pemahaman, (5) siswa merespon kesimpulan materi pembelajaran yang disampaikan guru dan (6) siswa mengakhiri pembelajaran dengan tertib.

Aspek yang mendapatkan nilai rata – rata sebesar 2,5 dari skor ideal 3 dikategorikan sangat tinggi dengan persentase 83,33, yaitu meliputi aspek (1) siswa antusias ketika diperkenalkan dan dijelaskan oleh guru cara menggunakan media permainan kartu kuartet dan (2) siswa mengerjakan dengan tertib saat dilaksanakan tes evaluasi perorangan oleh guru.

Aktivitas siswa yang diamati pada siklus I secara keseluruhan mendapat skor 22 dari skor ideal 33 dengan persentase 66,67% dengan kategori baik, namun hal ini masih belum dapat dikategorikan tuntas karena belum mencapai  $\geq 80\%$  sesuai dengan target yang ditentukan oleh peneliti. Berdasarkan kekurangan yang terdapat dalam proses pembelajaran siklus I, maka peneliti akan memperbaikinya pada pertemuan siklus II.

Data hasil belajar siswa pada siklus I, terlihat bahwa telah terjadi peningkatan bila dibandingkan dengan nilai tes/formatif siswa sebelum pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas, yaitu dengan meningkatnya nilai rata – rata siswa dari 58,72 pada temuan awal nilai ulangan harian siswa, sekarang menjadi 71,83 pada pelaksanaan pembelajaran siklus I dengan menggunakan media permainan kartu kuartet.

Menghitung ketuntasan hasil belajar secara klasikal, digunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{24}{36} \times 100\%$$

$$P = 66,67\%$$

Keterangan:

P = Persentase

Tingkat Persentase keberhasilan menggunakan kriteria sebagai berikut:

- >80 % = sangat tinggi
- 60% - 79% = tinggi
- 40% - 59% = sedang
- 20% - 39% = rendah
- <20% = sangat rendah

(Aqib, dkk., 2011:41)

Berdasarkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal dalam pembelajaran IPS setelah menggunakan media permainan kartu kuartet dapat dilihat pada diagram 1 berikut ini:

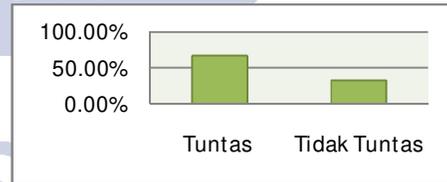


Diagram 1

Ketuntasan Hasil Belajar Siswa secara Klasikal Siklus I

Berdasarkan diagram 1 persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal maka dapat diketahui bahwa siswa yang tuntas sebanyak 24 siswa, itu berarti bahwa ada 12 siswa yang masih belum tuntas. Persentase ketuntasan belajar mengalami peningkatan sebanyak 22,23% dari hasil sebelumnya, yaitu sebelum diberikan perlakuan mencapai 44,44%, sedangkan setelah menggunakan media permainan kartu kuartet persentase keberhasilan menjadi 66,67% dan siswa yang belum tuntas sebesar 33,33%. Hasil tersebut belum mencapai persentase ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75%, sehingga perlu adanya tindak lanjut atau perbaikan pada pelaksanaan siklus selanjutnya.

Data hasil observasi aktivitas guru dalam penggunaan media permainan kartu kuartet pada siklus II: Aktivitas guru yang diamati pada siklus II secara keseluruhan mengalami kenaikan dari nilai rata – rata 28,59 dengan persentase 67,85% menjadi 33 dengan persentase 78,57% dengan kriteria “tinggi atau baik” tetapi hal ini masih belum dikategorikan tuntas karena belum mencapai  $\geq 80\%$ . Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas guru selama pembelajaran pada siklus II ternyata ada beberapa aspek yang sudah mencapai ketutasan, mendapatkan nilai rata – rata sebesar 2,5 dari skor ideal 3, dikategorikan “sangat tinggi atau sangat baik” dengan presentase 83,33%, yaitu pada aspek (1) membuka pelajaran, melakukan presensi dan memberi motivasi, (2) menyampaikan tujuan pembelajaran (3) guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, membagikan kartu kuartet dan membimbing siswa dalam melakukan permainan kartu kuartet (4) guru memberikan LKS dan siswa diminta untuk mendiskusikan LKS dengan kelompoknya masing-masing, (5) guru melakukan evaluasi terhadap hasil kerja siswa dan tanggapan hasil presentasi dengan cara membenarkan atau menambahkan jawaban yang kurang tepat (6) guru mengecek pemahaman siswa dengan memberikan beberapa pertanyaan (7) memberikan penghargaan pada kelompok maupun individu yang aktif (8) siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari. Selain itu ada juga aspek yang dikategorikan “sangat tinggi atau sangat baik” nilai rata – rata sebesar 3 dengan presentase 100%, yaitu pada aspek sebagai tindak lanjut guru memberikan LP kepada siswa yang harus dikerjakan secara individu dan menjelaskan cara mengerjakannya. Sedangkan aspek yang lainnya dikategorikan “baik atau tinggi” tetapi belum memenuhi kriteria ketuntasan sebesar  $\geq 80\%$ . Oleh karena itu peneliti melanjutkan ke siklus III dengan tujuan memperbaiki aktivitas guru.

Data hasil observasi aktivitas guru dalam penggunaan media permainan kartu kuartet pada siklus II:

Data hasil observasi aktivitas siswa dalam penggunaan media permainan kartu kuartet pada siklus II: Aktivitas siswa yang diamati pada siklus II secara keseluruhan mengalami kenaikan dari nilai rata – rata 22 dengan persentase 66,67% menjadi nilai rata – rata 25,5 dengan persentase 77,27% dengan kriteria tinggi atau baik, tetapi hal ini masih belum dikategorikan tuntas karena belum mencapai  $\geq 80\%$  sesuai dengan target yang ditentukan oleh peneliti. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas guru selama pembelajaran pada siklus II ternyata ada beberapa aspek yang sudah mencapai ketutasan, mendapatkan nilai rata – rata sebesar 2,5 dari skor ideal 3, dikategorikan “sangat tinggi atau sangat baik” dengan presentase 83,33%, yaitu pada aspek (1) siswa

memusatkan perhatian pada materi pembelajaran yang dipelajari (2) siswa antusias ketika diperkenalkan dan dijelaskan oleh guru cara menggunakan media permainan kartu kuartet (3) siswa memberikan tanggapan saat guru mengecek pemahaman, (4) siswa mengerjakan dengan terburu saat dilaksanakan tes evaluasi perorangan oleh guru (5) siswa merespon kesimpulan materi pembelajaran yang disampaikan guru. Selain itu ada juga aspek yang dikategorikan “sangat tinggi atau sangat baik” nilai rata – rata sebesar 3 dengan presentase 100%, yaitu pada aspek siswa melakukan permainan sesuai dengan aturan – aturan yang berlaku. Sedangkan aspek yang lainnya dikategorikan “baik atau tinggi” tetapi belum memenuhi kriteria ketuntasan sebesar  $\geq 80\%$ . Oleh karena itu peneliti melanjutkan ke siklus III dengan tujuan memperbaiki aktivitas guru.

Data hasil belajar siswa pada siklus II, menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan bila dibandingkan dengan nilai tes pada siklus I. Hal ini dapat dilihat dengan meningkatnya nilai rata – rata siswa dari 71,83 pada nilai tes siklus I menjadi 80,25 pada pelaksanaan pembelajaran siklus II dengan menggunakan media permainan kartu kuartet.

Menghitung ketuntasan hasil belajar secara klasikal, digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{26}{36} \times 100\%$$

$$P = 72,22\%$$

Keterangan:

P = Persentase

Tingkat Persentase keberhasilan menggunakan kriteria sebagai berikut:

>80 % = sangat tinggi

60% - 79% = tinggi

40% - 59% = sedang

20% - 39% = rendah

<20% = sangat rendah

(Aqib, dkk., 2011:41)

Berdasarkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal dalam pembelajaran IPS setelah menggunakan media permainan kartu kuartet dapat dilihat pada diagram 2 berikut ini:

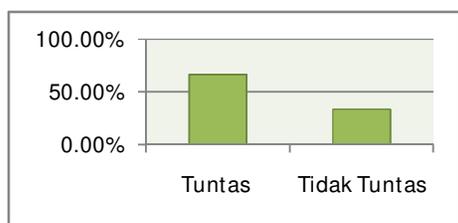


Diagram 2

Ketuntasan Hasil Belajar Siswa secara Klasikal Siklus II

Berdasarkan diagram 2 maka dapat diketahui bahwa siswa yang tuntas sebanyak 26 siswa, itu berarti bahwa ada 10 siswa yang masih belum tuntas. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media permainan kartu kuartet mengalami peningkatan sebanyak 10,6% dari hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 66,67% menjadi 72,22% dengan kategori “tinggi atau baik” dan persentase siswa yang belum tuntas sebesar 27,78%. Ketuntasan materi pembelajaran IPS secara klasikal belum mencapai persentase ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75%, sehingga perlu adanya tindak lanjut pada pelaksanaan siklus selanjutnya.

Data hasil observasi aktivitas guru dalam penggunaan media permainan kartu kuartet pada siklus III: Aktivitas guru yang diamati pada siklus III secara keseluruhan mengalami kenaikan sebanyak 14,28% dari nilai rata – rata 33 dengan persentase 78,57% pada siklus II menjadi 39 dengan persentase 98,85% dengan kriteria “tinggi atau baik” pada siklus III, dapat dikategorikan tuntas karena sudah mencapai indikator ketuntasan yaitu  $\geq 80\%$  maka penelitian dapat dihentikan sampai siklus III. Sehingga peneliti mengambil kesimpulan bahwa media permainan kartu kuartet cocok dipakai dalam pembelajaran IPS. Hasil tersebut diperoleh karena pada siklus III ini guru sudah lebih baik dari pada siklus-siklus sebelumnya dalam menyampaikan materi ataupun dalam mengelola kelas.

Data hasil observasi aktivitas guru dalam penggunaan media permainan kartu kuartet pada siklus III. Aktivitas siswa yang diamati pada siklus III secara keseluruhan mengalami kenaikan sebesar 10,61% dari nilai rata – rata 25,5 dengan persentase 77,27% pada siklus II menjadi nilai rata – rata 29 dengan persentase 87,88% dengan kriteria “sangat tinggi atau sangat baik”, dapat dikategorikan tuntas karena sudah mencapai  $\geq 80\%$  maka penelitian dapat dihentikan sampai siklus III.

Data hasil belajar siswa pada siklus III, menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan bila dibandingkan dengan nilai tes pada siklus II. Hal ini dapat dilihat dengan meningkatnya nilai rata – rata siswa dari 80,25 pada nilai tes siklus II menjadi 90,69 pada

pelaksanaan pembelajaran siklus III dengan menggunakan media permainan kartu kuartet.

Menghitung ketuntasan hasil belajar secara klasikal, digunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{33}{36} \times 100\%$$

$$P = 91,67\%$$

Keterangan:

P = Persentase

Tingkat Persentase keberhasilan menggunakan kriteria sebagai berikut:

- >80. % = sangat tinggi
- 60% - 79% = tinggi
- 40% - 59% = sedang
- 20% - 39% = rendah
- <20% = sangat rendah

(Aqib, dkk., 2011:41)

Berdasarkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal dalam pembelajaran IPS setelah menggunakan media permainan kartu kuartet dapat dilihat pada diagram 3 berikut ini.

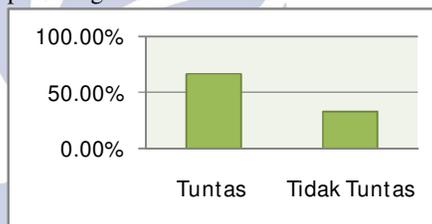


Diagram 3

Ketuntasan Hasil Belajar Siswa secara Klasikal Siklus III

Berdasarkan diagram 3 maka dapat diketahui bahwa siswa yang tuntas sebanyak 33 siswa, itu berarti bahwa ada 3 siswa yang masih belum tuntas. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media permainan kartu kuartet mengalami peningkatan sebanyak 13,42% dari hasil belajar siswa pada siklus II sebesar 77,27% menjadi 91,69% dengan kategori “sangat tinggi atau sangat baik” dan persentase siswa yang tidak tuntas sebesar 8,33%. Persentase ketuntasan materi pembelajaran IPS secara klasikal sudah mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75%, maka peneliti tidak perlu melakukan perbaikan pada siklus berikutnya dan penelitian dapat dihentikan pada siklus III.

**Pembahasan**

Dalam pembahasan ini akan dipaparkan sejauh mana perkembangan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan media permainan kartu kuartet. Untuk mengetahui aktivitas guru dengan menggunakan media permainan kartu kuartet.

**Aktivitas Guru**

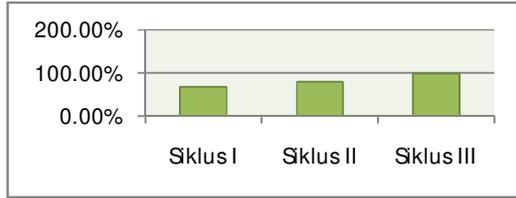


Diagram 4

Data Aktivitas Guru Siklus I, II dan III

Berdasarkan diagram 4 di atas, dapat dilihat bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan. Secara keseluruhan aktivitas guru pada siklus I memperoleh persentase sebesar 67,85%, pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 78,57% dengan kriteria “tinggi atau baik”, dan pada siklus III menjadi 39 dengan persentase 98,85% dengan kriteria “sangat tinggi atau sangat baik”. dapat dikategorikan tuntas karena sudah mencapai  $\geq 80\%$ .

**Data aktivitas siswa**

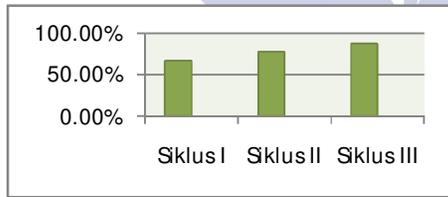


Diagram 5

Data Aktivitas Siswa Siklus I, II dan III

Berdasarkan diagram 5 Secara keseluruhan aktivitas guru pada siklus I memperoleh persentase sebesar 66,67%, pada siklus II secara keseluruhan mengalami kenaikan sebesar 10,6% menjadi 77,27% dengan kriteria “tinggi atau baik dan pada siklus III secara keseluruhan mengalami kenaikan sebanyak 10,6% menjadi 87,87% dengan kriteria “sangat tinggi atau sangat baik” dapat dikategorikan tuntas karena sudah mencapai  $\geq 80\%$ .

**Data hasil belajar aspek kognitif**

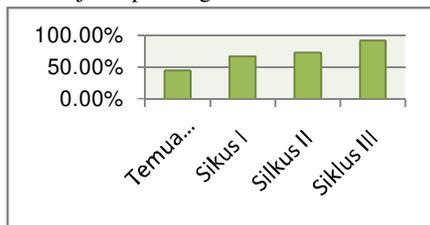


Diagram 6

**Data Hasil Belajar Aspek Kognitif Siklus I, II dan III**

Berdasarkan diagram 6 pada temuan awal menunjukkan persentase ketuntasan sebesar 44,44%, sedangkan setelah menggunakan media permainan kartu kuartet persentase keberhasilan menjadi 66,67%, pada siklus II menjadi 72,22% dengan kategori “tinggi atau baik” persentase siswa yang belum tuntas sebesar 27,78% dan pada siklus III mengalami peningkatan sebanyak 19,44% menjadi 91,66% dengan kategori “sangat tinggi atau sangat baik” dan presentase siswa yang tidak tuntas sebesar 8,33%. Persentase ketuntasan materi pembelajaran IPS secara klasikal sudah mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75%, maka peneliti menganggap penelitian sudah berhasil, tidak perlu melakukan perbaikan pada siklus berikutnya dan penelitian dapat dihentikan pada siklus III.

**Hasil belajar aspek afektif**

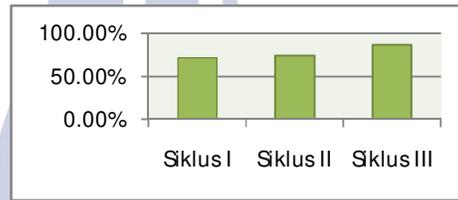


Diagram 7

Data Hasil Belajar Aspek Afektif Siklus I, II dan III

Berdasarkan diagram 7 pada siklus I secara keseluruhan mendapat skor 514 dari skor ideal 720 dengan persentase keberhasilan mencapai angka 71,38% dengan kategori “tinggi atau baik”. pada siklus II secara keseluruhan mengalami peningkatan sebesar 2,92% menjadi 74,30% dengan kategori “tinggi atau baik” pada siklus III secara keseluruhan mengalami peningkatan sebesar 12,22% dengan kategori “sangat tinggi atau sangat baik” Hal ini dapat dikatakan bahwa nilai afektif siswa dalam pembelajaran sudah tuntas karena sudah mencapai target yang telah ditentukan yaitu sebesar 75%. Maka peneliti menganggap penelitian sudah berhasil dan penelitian dapat dihentikan pada siklus III.

**Hasil belajar siswa aspek psikomotor**

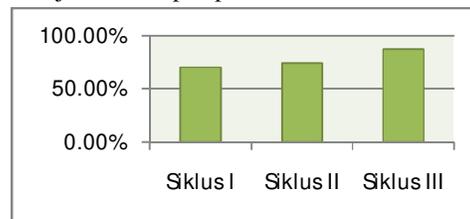


Diagram 8

Data Hasil Belajar Aspek Psikomotor Siklus I, II dan III

Berdasarkan diagram 8 pada siklus I secara keseluruhan mendapat skor 406 dari skor ideal 576 dengan persentase keberhasilan mencapai angka 71,38% dengan kategori “tinggi” Pada persentase aspek psikomotor siswa yang diamati pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 2,92%, persentase pada siklus I 71,38% menjadi 74,30% dengan kategori “tinggi atau baik”. pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 12,85%, persentase pada siklus II 74,30% menjadi 87,15% dengan kategori “sangat tinggi atau sangat baik” Hal ini dapat dikatakan bahwa nilai psikomotor siswa dalam pembelajaran sudah tuntas karena sudah mencapai target yang telah ditentukan yaitu sebesar 75%. Peneliti menganggap penelitian sudah berhasil maka peneliti tidak perlu melakukan perbaikan pada siklus berikutnya dan penelitian dapat dihentikan pada siklus III.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: (1) Penggunaan media permainan kartu kuartet pada mata pelajaran IPS dengan materi mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya dapat mengaktifkan aktivitas guru dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; (2) Penggunaan media permainan kartu kuartet pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan efektivitas aktivitas siswa dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa; (3) Efektivitas penggunaan media permainan kartu kuartet pada mata pelajaran IPS dengan materi mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar dan ketuntasan klasikal yang dicapai siswa dari siklus I hingga siklus III. Sejalan dengan peningkatan hasil belajar siswa, terjadi pula peningkatan pada aspek afektif dan psikomotor siswa. Hal ini dapat diartikan bahwa penggunaan media permainan kartu kuartet sangat efektif untuk diterapkan pada mata pelajaran IPS khususnya pada materi mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa penggunaan media permainan kartu kuartet dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS khususnya pada materi perkembangan

teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya. Oleh karena itu penulis menyarankan: (1) Kepada para guru agar mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu kuartet agar anak lebih termotivasi untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai siswa; (2) Dalam pelaksanaan pembelajaran siswa diharapkan lebih memfokuskan diri pada pembelajaran yang sedang berlangsung, agar siswa tidak terlalu sulit menerima materi yang disampaikan oleh guru; (3) Para siswa harus menyadari bahwa pentingnya belajar baik secara individu maupun kelompok; (4) Perlunya peran serta orang tua siswa untuk mengawasi aktivitas belajar siswa selama di rumah dan memberikan bimbingan dan pengarahan dalam belajar

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aqib Zainal, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK*. Bandung: Yrama Widya
- Dananjaya, Utomo. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa
- Djamarah, Syaiful dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Indarti, Titik. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Ilmiah*. Surabaya: FBS UNESA
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Tedjasaputra, Mayke. 2001. *Bermain, Mainan, dan Mainan*. Jakarta: Grasindo
- Tim Penyusun Kamus Pusat dan Pengembangan Bahasa. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Umum