PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN “FLASH CARD GAME” DAN “QUIZ-QUIZ TRADE” PADA MATERI PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA TEKNIK AUDIO VIDEO SMKN TEMPURSARI

Hari Kurniawan

Entrepreneurship Education, SMK Negeri Tempursari Lumajang Jawa Timur.
Email: harikurniawan1985@gmail.com

Abstract:

Pemilihan metode pembelajaran sangat menentukan kualitas pengajaran dalam proses belajar mengajar, untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan penggunaan metode pembelajaran yang optimal. Hal ini berarti untuk mencapai pengajaran yang berkualitas, setiap pengajaran harus diorganisasikan dan disampaikan pada siswa dengan metode pembelajaran yang tepat.

Salah satu model pembelajaran menurut peneliti yang dapat meningkatkan ketrampilan proses dan hasil belajar siswa adalah pendekatan pembelajaran kooperatif model Flash card games dan quiz - quiz trade. Kelebihan pembelajaran kooperatif model Flash card games dan quiz - quiz trade adalah cara yang efisien dalam menarik perhatian siswa mempelajari suatu materi pelajaran.

Proses belajar Flash card games dan quiz-quiz trade mendorong untuk mendengarkan, mengklasifikasi, mendiskusikan hubungan antar beberapa variabel, membuat prediksi, menyimpulkan, mengkomunikasikan, dan bertanggung jawab dengan memberi setiap anggota dari kelompok bagian yang penting dibahas dalam aktivitas akademik.

Hal ini sesuai dengan penelitian Sakdiyah (2002) yang menyatakan bahwa siswa yang diajar dengan metode pembelajaran kooperatif model Flash card games dan quiz - quiz trade memiliki prestasi lebih tinggi dari pada siswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Keywords: flash card games, quiz-quiz trade, study motivation

PENDAHULUAN

Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi siswa sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya. Pendidikan harus menyentuh potensi nurani maupun potensi kompetensi siswa. Konsep pendidikan tersebut terasa semakin penting ketika seseorang harus memasuki kehidupan di masyarakat dan dunia kerja karena yang bersangkutan harus mampu menerapkan apa yang dipelajari di sekolah untuk mengatasi problema yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) melaksanakan kurikulum seperti yang ditetapkan pemerintah. Dimana telah disusun program pendidikan dan pelatihan yang terbagi menjadi tiga yaitu: Normatif, Adaptif dan Produktif. Untuk kategori Normatif di dalamnya mencakup pelajaran Agama, PPKN, Bahasa Indonesia, dan Sejarah. Kelompok Adaptif adalah Matematika, Fisika, Bahasa Inggris, Kimia dan Komputer. Sedangkan kelompok produktif khususnya jurusan Teknik audio video yaitu kerja bengkel dan gambar teknik, dasar listrik dan *technopreneurship*, penerapan rangkaian *technopreneurship*, perencanaan instalasi system audio video dan lain sebagainya. Ketiga kurikulum yang ditetapkan pemerintah tersebut saling

melengkapi dan menunjang keterampilan siswa terlebih lagi dalam kelompok kategori Adaptif dan Produktif. Salah satu sekolah yang menggunakan kurikulum tersebut adalah SMKN Tempursari Lumajang Jawa Timur.

SMKN Tempursari Lumajang Jawa Timur merupakan salah satu bagian dari pendidikan formal yang memiliki 6 (enam) program studi. Salah satu diantaranya yaitu Teknik Audio Video. Program studi Teknik Audio Video mempunyai beberapa kompetensi yang seluruhnya dijadikan judul mata diklat. Salah satu dari mata pelajaran itu yaitu Dasar Listrik dan *Technopreneurship* dengan salah satu bidang materi yang dikenalkan adalah pengenalan Simbol Simbol Komponen Listrik dan *Technopreneurship* dan penerapannya pada rangkaian *technopreneurship*. Mata diklat ini diberikan pada kelas X semester I. Banyaknya komponen dasar yang harus dikuasai oleh siswa tanpa ada praktek dasar memerlukan solusi yang dapat diterapkan untuk mendorong siswa berdiskusi, saling bantu menyelesaikan tugas, menguasai dan pada akhirnya menerapkan keterampilan yang diberikan untuk meningkatkan hasil belajar adalah dengan mengubah cara belajarnya dan menggunakan model pembelajaran dengan model cooperative learning yang bertujuan merangsang keaktifan siswa dalam belajar. Salah satu model pembelajaran itu adalah penerapan model pembelajaran Flash Card Game dan Quiz Quiz Trade pada materi pengenalan simbol simbol komponen listrik dan *technopreneurship*.

Dengan menerapkan prinsip model pembelajaran *Flashcard Game dan Quiz-Quiz Trade* dapat meningkatkan efektifitas belajar siswa dan meningkatkan kemampuan penguasaan siswa terhadap kompetensi memahami simbol simbol komponen *technopreneurship* di kelas X Teknik Audio Video.

KAJIAN PUSTAKA

Hakikat Belajar

Hasil belajar menurut Rohani adalah kemajuan belajar peserta didik dalam

penguasaan materi pelajaran yang dipelajarinya sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Sedangkan menurut Winarno Surahmad (1997: 88) sebagai berikut: hasil belajar adalah hasil dimana guru melihat bentuk akhir dari pengalaman interaksi edukatif yang diperhatikan adalah menempatkan tingkah laku. Sedangkan menurut pendapat Suharsimi Arikunto, hasil belajar adalah akhir setelah mengalami proses belajar, dimana tingkah itu tampak dalam bentuk perbuatan yang dapat diamati dan diukur. Belajar dalam penelitian ini diartikan segala usaha yang diberikan oleh guru agar mendapat dan mampu menguasai apa yang telah diterimanya dalam hal ini adalah pelajaran Dasar Dasar *Etechnopreneurship* Teknik Audio Video.

Hakikat Hasil Belajar

Untuk mendapatkan hasil yang baik dalam pembelajaran, kami yakin sepenuhnya bahwa sang guru sangat menentukan kesuksesan hasil belajar siswa. Dr. Georgi Lozanov, seorang peneliti dari Bulgaria yang juga penemu ilmu suggestology, metode yang dikenal secara kolektif sebagai pembelajaran dipercepat menunjukkan bahwa pengaruh Guru sangatlah jelas terhadap kesuksesan murid (Lovanov, 1978).

Dr. Michal Gazzaniga setuju, "Dorongan Biologis itu alamiah sederhana. Kemampuan atau ketrampilan baru akan berkembang jika diberikan lingkungan model yang sesuai" (Gazzaniga, 1992) Sang guru adalah faktor penting dalam lingkungan belajar dan lingkungan siswa. Jadi peran sang guru lebih dari sekedar pemberi ilmu pengetahuan, Guru adalah rekan belajar, model, pembimbing, fasilitator yang tidak salah lagi sebagai pengubah kesuksesan siswa.

Penelitian juga menunjukkan bahwa lingkungan sosial atau suasana kelas adalah penentu psikologis utama yang mempengaruhi belajar akademis (Walberg dan Greenberg, 1997) Kami mempunyai keyakinan dan sangat percaya bahwa dalam memulai petualangan pembelajaran, tingkat komitmen dan dedikasi sangat diperlukan untuk pembelajaran masa kini dan dalam

rangka untuk membentuk komunitas pembelajaran supaya mendukung belajar yang optimal perlu menata konteks panggung belajar yang ideal yaitu: 1) Suasana kelas. Suasana kelas mencakup bahasa yang dipilih, cara menjalin rasa simpati dengan siswa dan sikap terhadap sekolah dan belajar. Suasana yang penuh kegembiraan dalam belajar) 2. Landasan. Landasan adalah kerangka kerja, tujuan, keyakinan, kesepakatan, kebijakan, prosedur dan aturan bersama yang memberikan pedoman dalam bekerja dalam komunitas belajar; 3). Lingkungan adalah cara menata kelas, pencahayaan, warna, pengaturan meja dan kursi, tanaman, musik dan semua hal yang mendukung proses belajar. 4) Rancangan. Rancangan adalah penciptaan terarah unsur-unsur penting yang bisa menumbuhkan minat siswa, mendalami makna dan memahami proses tukar menukar informasi.

Jika keempat aspek ini ditata secara cermat, suatu keajaiban akan terjadi. Konteks itu sendiri benar-benar menciptakan rasa saling memiliki, yang kemudian akan meningkatkan rasa memiliki dan penghargaan, kelas akan menjadi komunitas belajar, tepat yang dituju para siswa dengan senang hati, bukan karena keterpaksaan.

Belajar mempunyai arti suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap. Dalam penelitian ini, hasil belajar ditinjau dari perkembangan kognitif, meliputi peningkatan pengetahuan dan pemahaman yang lebih menekankan pada aspek kognitif 6 arah, yaitu: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti serangkaian kegiatan instruksional tertentu. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa erat kaitannya dengan rumusan instruksional yang direncanakan oleh guru sebelumnya. Hasil dan bukti belajar ialah adanya perubahan tingkah laku orang yang belajar yang terjadi karena proses kematangan dan hasil belajar bersifat relatif

menetap, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Menurut Mudjiono (2000), bahwa hasil dan bukti belajar adalah adanya perubahan tingkah laku orang yang belajar.

Menurut Howard Kingsley (Sudjana, 1989), ada tiga macam hasil belajar yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita, yang masing-masing dapat golongan, dapat diisi dengan bahan yang diterapkan dalam kurikulum sekolah. Benyamin Bloom berpendapat bahwa tujuan pendidikan yang hendak kita capai terdiri dari tiga bidang, yaitu bidang kognitif, bidang afektif, dan bidang psikomotorik.

Setiap kegiatan yang berlangsung pada akhirnya kita ingin mengetahui hasilnya, demikian pula dengan pembelajaran. Untuk mengetahui hasil kegiatan pembelajaran, harus dilakukan pengukuran dan penilaian. Pengukuran adalah suatu usaha untuk mengetahui sesuatu seperti apa adanya, sedangkan penilaian adalah usaha yang bertujuan untuk mengetahui keberhasilan belajar dalam penguasaan kompetensi (Haling, 2002). Dengan demikian pengukuran hasil belajar adalah suatu usaha untuk mengetahui kondisi status kompetensi dengan menggunakan alat ukur sesuai dengan apa yang diukur, sedangkan penilaian adalah usaha untuk membandingkan hasil pengukuran dengan patokan yang ditetapkan.

Hasil Belajar Dasar–Dasar *Technopreneurship*

Seperti yang telah di jelaskan sebelumnya bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti serangkaian kegiatan instruksional tertentu. Maka hasil belajar dasar–dasar *technopreneurship* adalah hasil belajar yang dicapai oleh siswa yang erat kaitannya dengan rumusan instruksional yang direncanakan oleh guru sebelumnya pada hal ini adalah penyesuaian pencapaian indikator kriteria keberhasilan dalam hasil belajar atau Ketuntasan Kriteria Minimal (KKM) yang telah di tetapkan oleh seorang guru sebelum mengajar pada silabus dan

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dalam hal ini tentunya seorang guru hendaknya menentukan terlebih dahulu Standar Kompetensi serta Kompetensi Dasar apa saja yang akan di ajarkan dalam kegiatan pembelajaran yang semuanya telah tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan silabus dalam hal ini adalah mata pelajaran Dasar-Dasar *Technopreneurship*.

Dasar-Dasar *Technopreneurship* adalah salah satu mata pelajaran kejuruan teknik audio video yang ada di SMK. Bahkan sebagian mata pelajaran ada yang sudah menjadi mata diklat pada kejuruan teknik audio video. Hasil belajar yang dicapai dapat di lihat melalui hasil belajar teori atau praktik pada saat kegiatan pembelajaran dan tentunya mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan silabus yang digunakan pada saat Kegiatan Belajar dan Mengajar (KBM).

Hakikat Model Pembelajaran

Model dirancang untuk mewakili realitas yang sesungguhnya, walaupun model itu sendiri bukanlah realitas dari dunia yang sebenarnya. Atas dasar pengertian tersebut, maka model mengajar dapat dipahami sebagai kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perencanaan pengajaran bagi para guru dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran (Sagala, 2005:176).

Model pembelajaran adalah pola pembelajaran khusus yang direncanakan untuk mencapai tujuan belajar tertentu (Agustian, 2004:8). Model pembelajaran sesungguhnya disusun untuk mengarahkan belajar, dimana guru membantu siswa untuk memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara berfikir dan mengekspresikan dirinya (Joyce et al, 2009:7).

Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri: 1) Untuk memuntaskan materi belajarnya, siswa belajar dalam kelompok secara bekerja sama; 2) Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah; 3) Jika dalam kelas terdapat siswa-siswa yang heterogen ras, suku, budaya, dan jenis kelamin, maka diupayakan agar tiap kelompok terdapat keheterogenan tersebut; 4) Penghargaan lebih diutamakan pada kerja kelompok daripada perorangan.

Tujuan Pembelajaran Kooperatif: 1) Hasil belajar akademik, yaitu untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Pembelajaran model ini dianggap unggul dalam membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit. 2) Penerimaan terhadap keragaman, yaitu agar siswa menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai macam latar belakang. 3) Pengembangan keterampilan sosial, yaitu untuk mengembangkan keterampilan social siswa diantaranya: berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau mengungkapkan ide, dan bekerja dalam kelompok.

Fase-fase Model Pembelajaran Kooperatif:

Fase	Indikator	Aktivitas Guru
1	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa

2	Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan
3	Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi efisien
4	Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas
5	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
6	Memberikan penghargaan	Guru mencari cara untuk menghargai upaya atau hasil belajar siswa baik individu maupun kelompok.

Hakikat Model Pembelajaran *Flashcard Game dan Quiz-Quiz Trade*

Flashcard Game dan Quiz-Quiz Trade adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok – kelompok belajar. Secara garis besar model pembelajaran tersebut dapat dipahami dalam table berikut ini.

Tabel *FLASHCARD GAME*

<i>FLASHCARD GAME</i>	
Mitra memulai melalui tiga ronde karena mereka saling memberikan kuis dengan flashcards, menguasai konten untuk memenangkan kartu. Setup: masing-masing siswa memiliki seperangkat flashcardsnya sendiri-sendiri.	
1	Dalam pasangan, Tutee (pihak yang akan diberikan tutorial) memberikan kartuflash-nya kepada Tutor.
2	Putaran 1: Adanya banyak sinyal-sinyal jawaban . Tutor menunjukkan pertanyaan pada kartu pertama, membaca pertanyaan, dan menunjukkan dan membaca jawaban tertulis di balik kartu. Tutor kemudian berganti kartu dan membaca pertanyaan di muka kartu menanyakan kepada tutee jawaban dari ingatannya.
3	Tutee menjawab. Jika benar, Tutee memenangkan kartu kembali dan menerima sebuah hadiah yang mengejutkan dan menyenangkan dari Tutor. Jika salah, tutor menunjukkan pada Tutee jawaban pada kartu dan mengajarnya. Kartu ini kemudian dikembalikan ke tumpukannya semula dan akan digunakan lagi.

4	Ketika tutee memenangkan semua kartu, mitra berganti peran. Ketika tutee yang baru memenangkan semua kartu-kartunya, mitra maju ke putaran (ronde) ke 2.
5	Putaran ke 2: sedikit sinyal jawaban. Proses diulangi, kecuali tutor menunjukkan hanya pertanyaan yang ada di muka masing-masing kartu, dan menanyakan tutee jawaban dari memorinya.
6	Putaran ke 3: tanpa sinyal jawaban. Proses diulangi, kecuali tutor memberikan kuis kepada tutee masing-masing pertanyaan tanpa menunjukkan tutee flashcard.
7	Catatan: Bagi siswa-siswa yang masih muda, batasi masing-masing putaran tidak lebih dari 5 kartu. Jika seorang siswa telah memenangkan semua kartu, dia dapat menambah bonus kartu.

Tabel *Quiz Quiz Trade*

<i>QUIZ-QUIZ-TRADE</i>	
Siswa-siswa memberi pertanyaan kepada mitra, dijawab oleh mitra, dan kemudian bertukar kartu untuk mengulangi proses dengan seorang mitra barunya.	
1	Guru memberi tahu siswa untuk berdiri, meletakkan tangannya di atas, dan berpasang-pasangan.
2	Mitra A menanyai B
3	Mitra B menjawab.
4	Mitra A memuji (jika jawabannya benar) atau mengajari (jika mitra B tidak dapat menjawab atau jawabannya salah).
5	Mitra berganti peran.
6	Mitra bertukar kartu dan saling mengucapkan terima kasih
7	Ulangi langkah 1-6 sampai waktu yang ditentukan habis.

Menurut Kagan, pembelajaran *Flashcard Game* cocok digunakan dalam mengingat sesuatu berupa fakta. Biasanya ini dimainkan dengan tujuan membangun team (*team building*) dengan menggunakan kartu kartu yang dibagikan. Sedangkan Quiz Quiz Trade memungkinkan untuk tiap teams saling berbagi kartu untuk menyelesaikan apa yang iya pahami pada materi yang tergambar/tertulis pada kartu tersebut tanpa ada pergantian soal berikutnya.

Hakekat Efektifitas Pembelajaran

Keberhasilan pembelajaran tidak hanya dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh

siswa, tetapi juga dari segi proses pembelajarannya. Proses pembelajaran terjadi ketika ada interaksi antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa, karena keduanya mempunyai hubungan timbal balik. Efektifitas metode pembelajaran merupakan suatu ukuran yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan dari suatu proses pembelajaran

Efektivitas berarti berusaha untuk dapat mencapai sasaran yang telah ditetapkan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan, sesuai pula dengan rencana, baik dalam penggunaan data, sarana, maupun waktunya atau berusaha melalui aktivitas tertentu baik secara fisik maupun non fisik untuk memperoleh hasil yang maksimal baik secara kuantitatif maupun kualitatif.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) definisi efektivitas adalah "Sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan, dalam hal ini efektivitas dapat dilihat dari tercapai tidaknya tujuan instruksional khusus yang telah dicanangkan."

Metode pembelajaran dikatakan efektif jika tujuan instruksional khusus yang dicanangkan lebih banyak tercapai. Menurut Purwadarminta (1994:32) menyatakan bahwa: "Di dalam pengajaran efektivitas berkenaan dengan pencapaian tujuan, dengan demikian analisis tujuan merupakan kegiatan pertama dalam perencanaan pengajaran".

Selanjutnya Harry Firman (1987: 24) menyatakan bahwa: "Keefektifan program pembelajaran ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut: (1) Berhasil menghantarkan siswa mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. (2) Memberikan pengalaman belajar yang atraktif, melibatkan siswa secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional. (3) Memiliki sarana-sarana yang menunjang proses belajar mengajar.

Berdasarkan ciri program pembelajaran efektif seperti yang digambarkan diatas, keefektifan program pembelajaran tidak hanya ditinjau dari segi tingkat prestasi

belajar saja, melainkan harus pula ditinjau dari segi proses dan sarana penunjang. Aspek hasil meliputi tinjauan terhadap hasil belajar siswa setelah mengikuti program pembelajaran yang mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Aspek proses meliputi pengamatan terhadap keterampilan siswa, motivasi, respon, kerjasama, partisipasi aktif, tingkat kesulitan padapenggunaan media, waktu serta teknik pemecahan masalah yang ditempuh siswa dalam menghadapi kesulitan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Aspek sarana penunjang meliputi tinjauan-tinjauan terhadap fasilitas fisik dan bahan serta sumber yang diperlukan siswa dalam proses belajar mengajar seperti ruang kelas, laboratorium, media pembelajaran dan buku-buku teks.

Kriteria keefektifan dalam penelitian ini mengacu pada: (1) Ketuntasan belajar, pembelajaran dapat dikatakan tuntas apabila sekurang-kurangnya 75 % dari jumlah siswa telah memperoleh nilai 70 dalam peningkatan hasil belajar (2) Model pembelajaran dikatakan efektif meningkatkan hasil belajar siswa apabila secara statistik hasil belajar siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pemahaman awal dengan pemahaman setelah pembelajaran, (3) Model pembelajaran dikatakan efektif jika dapat meningkatkan minat dan motivasi apabila setelah pembelajaran siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar lebih giat dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Minat dan Prestasi Belajar

Belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan kemampuan lain (Hakim, 2004:1). Secara harfiah belajar mempunyai arti suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan atau sesuatu yang telah dipelajari (Djamarah, 1991:21).

Dari definisi di atas, yang perlu digarisbawahi adalah bahwa peningkatan

kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang diperlihatkan dalam bentuk bertambahnya kualitas dan kuantitas kemampuan orang itu dalam berbagai bidang. Belajar adalah proses terjadinya perubahan tingkah laku individu. Oleh karena itu terjadinya perubahan tingkah laku yang mengarah pada perubahan yang baik dapat dikatakan sebagai sebuah prestasi belajar. Aktivitas belajar akan memberikan hasil yang berupa terjadinya perubahan pada diri individu. Jika di dalam suatu proses pembelajaran seseorang tidak mendapatkan suatu peningkatan kualitas dan kuantitas kemampuan, dapat dikatakan orang tersebut sebenarnya belum mengalami proses pembelajaran atau dengan kata lain ia mengalami kegagalan di dalam proses pembelajaran.

Aktivitas belajar harus berorientasi pada tujuan. Tujuan yang ingin dicapai dalam aktivitas belajar adalah terjadinya perubahan. Perubahan yang diharapkan dari terjadinya aktivitas belajar ini adalah perkembangan diri individu seutuhnya. Rumusan bahwa belajar dapat dikatakan sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga, psikofisik menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya yang menyangkut unsure cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif dan psikomotor (Djamarah, 1991:21).

Benyamin S. Bloom membagi kawasan belajar yang mereka sebut sebagai tujuan pendidikan menjadi tiga bagian yaitu kawasan kognitif, kawasan afektif, dan kawasan psikomotor. Prestasi belajar secara luas tentu meliputi ketiga kawasan tujuan pendidikan tersebut. Walaupun demikian kita akan membatasi prestasi belajar pada kawasan kognitif saja dengan penekanan pada bentuk prestasi yang tertulis. Prestasi belajar mengandung 2 kata yang masing-masing mempunyai pengertian. Oleh karena itu sebelum diartikan secara harfiah, maka harus didefinisikan terlebih dahulu masing-masing kata. Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru (WJS. Poerwadarminta, 1991:787). Prestasi belajar

dapat juga diartikan sebagai hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individu maupun kelompok (Djamarah, 1994:19).

Dari beberapa uraian di atas, kemudian dapat diambil kesimpulan tentang pengertian prestasi belajar. Prestasi adalah hasil yang diperoleh dari suatu aktivitas, sedangkan belajar adalah suatu proses yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu, yakni perubahan tingkah laku. Dengan pengertian sederhana prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh dari berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

Kerangka Berpikir

Proses belajar mengajar (PBM) dipandang berkualitas jika berlangsung efektif, bermakna dan ditunjang oleh sumber daya yang wajar. Proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil jika siswa menunjukkan tingkat penguasaan yang tinggi terhadap tugas-tugas belajar yang harus dikuasai dengan sasaran dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu guru sebagai pendidik bertanggung jawab merencanakan dan mengelola kegiatan-kegiatan belajar mengajar sesuai dengan tuntutan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada setiap mata pelajaran.

Di dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisiensi, mengenai pada tujuan yang diharapkan. Salah satu strategi yang harus dimiliki oleh guru adalah harus menguasai cara – cara penyajian atau biasa disebut model pembelajaran.

Model pembelajaran adalah pola pembelajaran khusus yang direncanakan untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Dalam hal ini guru menggunakan metode pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya dengan tujuan agar siswa dapat berfikir kritis, kreatif, dan mengembangkan kerja sama antar tim dalam pembelajaran kooperatif. Berbagai macam-macam model pembelajaran, model pembelajaran kooperatif tipe *Flashcard Game* dan *Quiz-Quiz Trade* diharapkan siswa dapat lebih berminat dalam

belajar mata pelajaran Dasar – Dasar *Technopreneurship* dan dapat memberikan solusi dalam memahami materi, serta memberikan keaktifan, perhatian, belajar memecahkan masalah yang dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dalam rangka perbaikan proses belajar mengajar. Dengan demikian diharapkan agar siswa dapat meningkatkan prestasinya.

Target yang diharapkan bisa dicapai dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peningkatan hasil belajar siswa secara menyeluruh pada berbagai aspek kemampuan siswa. Hasil yang dicapai diukur melalui evaluasi proses, hasil kerja siswa, penilaian sikap, observasi, wawancara, dan lain-lain. Agar tujuan tersebut dicapai, maka dalam penelitian ini dilakukan beberapa tahapan proses seperti diagram di bawah ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong "Penelitian Tindakan Kelas" dua siklus, yang bertujuan untuk meningkatkan ketrampilan proses dan hasil belajar Persiapan Pendirian Usaha kelas III Penjualan A SMK Negeri Pasirian. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran kooperatif model *Flash card games dan quiz - quiz trade*. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif-kuantitatif. Tahap-tahap penelitian ini terdiri atas (1) Perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) Observasi dan (4) refleksi.

Sebagai subyek penelitian ini adalah siswa kelas XII Penjualan A SMK Negeri Pasirian sejumlah 35 siswa, terdiri atas 10 siswa laki-laki dan 25 siswa perempuan. Waktu penelitian ini dimulai bulan Januari sampai dengan Maret 2009. Prosedur Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus. Masing-masing siklus terdiri atas 4 tahap meliputi: (1) merencanakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi.

Siklus I (3 pertemuan 6 x 45 menit)

Pokok bahasan mempersiapkan pendirian usaha: petunjuk teknis pengurusan izin usaha, surat izin tempat usaha, surat izin usaha perdagangan.

Perencanaan

Tahap perencanaan meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut; Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) siklus I, Menyiapkan instrumen, yaitu: a. Performance Assessment pembelajaran *Flash card games dan quiz-quiz trade*; b. Performance Assessment ketrampilan proses; c. Post Test hasil belajar; d. Angket respon siswa, Media Pembelajaran, Menyiapkan sumber belajar.

Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan I (2 x 45 menit)

a) Apresiasi (5 menit): guru membelikan motivasi terkait dengan mempersiapkan pendirian usaha. b). Membagi kelas menjadi 6 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 6-7 siswa. Pembagian kelompok ahli pada siklus satu; c. Menetapkan siswa dalam kelompok kooperatif (10 menit): pengelompokan siswa dari kelompok asal kedalam kelompok ahli. d. Menyiapkan siswa belajar kooperatif (60 menit), siswa mengerjakan materi yang diberikan oleh guru dengan kelompok ahli masing-masing, diskusi kelompok asal dilakukan pada pertemuan berikutnya.

Pertemuan II (2 x 45 menit)

a. Siswa kembali ke kelompok asal (5 menit).
b. Siswa menjelaskan materi yang didiskusikan pada kelompok ahli sesuai dengan materi masing-masing pada

- kelompok asal secara bergiliran (30 menit).
- Presentasi kelas (petunjuk teknis pengurusan ijin usaha, surat ijin tempat usaha, surat ijin usaha perdagangan).
 - Guru menunjuk tiga kelompok asal secara acak untuk mempresentasikan hasil diskusinya, sedangkan kelompok lain sebagai penyanggah (45 menit).
 - Guru melakukan observasi (pengamatan) selama presentasi kelas berlangsung.
 - Guru memberikan penguatan atas jawaban yang diberikan siswa (10 menit).

Pertemuan III (2 x 45 menit)

- Guru memberikan angket sebanyak 11 pertanyaan tentang respons siswa terhadap pembelajaran kooperatif model *Flash card games dan quiz - quiz trade* (20 menit).
- Guru memberikan posttest tentang petunjuk teknis pengurusan ijin usaha, surat ijin tempat usaha, surat ijin usaha perdagangan (60 menit).
- Guru memberikan hasil pekerjaan siswa dan merekam hasilnya dalam daftar nilai.
- Guru memberikan penilaian secara individu maupun kelompok.

Observasi

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan terhadap seluruh aspek pelaksanaan pembelajaran kooperatif model *Flash card games dan quiz - quiz trade*, ketrampilan proses, hasil belajar, dan respons siswa.

Refleksi

Pada tahap refleksi dilakukan analisis data untuk mengetahui apakah penelitian tindakan kelas sudah berhasil atau belum. Untuk mengetahui keberhasilan penelitian ditentukan indikator keberhasilan penelitian sebagai berikut. Indikator keberhasilan ketrampilan proses. Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil dalam meningkatkan ketrampilan proses apabila rata-rata presentase siswa yang melakukan seluruh diskriptor minimal mencapai 85 %.

Teknik Pengumpul Data

Teknik pengumpul data hasil belajar dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan teknik tes dalam bentuk tes tertulis yang dilaksanakan pada akhir siklus 1 dan akhir siklus ke-2. Dan data hasil pengamatan dikumpulkan dengan teknik pengamatan (observasi). Observasi memungkinkan untuk mengetahui kesesuaian antara harapan dan kenyataan dari penelitian tindakan kelas. Observasi dilaksanakan secara komprehensif dalam kelas. Aspek-aspek dalam pengamatan meliputi: perilaku siswa waktu belajar, kegiatan diskusi siswa, partisipasi siswa dalam presentasi dan diskusi. Sehingga dapat diketahui secara jelas bagaimana aktifitas siswa selama proses pembelajaran.

Pengumpulan Data

Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah:

- Tes.** Tes adalah seperangkat rangsangan (stimulus) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Dalam penelitian ini jenis tes yang digunakan adalah tes tertulis dalam bentuk soal pilihan ganda. Untuk mendapatkan tes yang baik maka dilakukan langkah-langkah yaitu membuat kisi-kisi soal tes dan menyusun soal tes sesuai dengan kisi-kisi soal tes.
- Lembar Penilaian Proses Belajar.** Lembar penilaian proses belajar dipergunakan untuk menilai peserta didik dalam ulangan harian. Lembar penilaian ini berupa format-format penilaian proses belajar mengajar.
- Lembaran Observasi.** Lembar observasi digunakan untuk pengamatan kegiatan masing-masing siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam penyusunan lembar observasi dilakukan langkah-langkah sebagai, yaitu: (1) Menentukan indikator-indikator penilaian terhadap kegiatan siswa yang diamati selama proses pembelajaran.

berlangsung dan (2) Merancang lembar observasi yang akan digunakan.

Validasi data

Validasi diperlukan agar diperoleh data yang valid. Pada penelitian ini data yang dikumpulkan adalah data hasil nilai ujian siklus I dan II dan data hasil pengamatan. Untuk mendapatkan data nilai ujian yang valid maka disusun kisi-kisi soal dan soal test. Data hasil pengamatan divalidasi melalui triangulasi sumber, yaitu data berasal dari siswa, pengamat (observer) dan peneliti sendiri.

Results and Discussion

Results

Hasil Penelitian Penelitian Tindakan Kelas ini meliputi tiga siklus yang masing-masing siklus dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan, dengan alokasi waktu 2 x 45 menit untuk setiap pertemuan. Proses Pembelajaran terfokus pada pencapaian Kompetensi Dasar: Kemampuan menganalisis tempat usaha dan penempatan sumber daya manusia. Siklus satu sebagai penjajagan apakah Proses Pembelajaran melalui Pendekatan *Flash card games dan quiz - quiz trade* dapat berjalan sesuai harapan.

Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model *Flash card games dan quiz - quiz trade* Siklus Satu Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan tiga kali pertemuan.

Pertemuan Pertama

Ketika guru masuk kelas, sebagai apresiasi guru memberikan dua pertanyaan. Pertanyaan pertama yaitu: "Dapatkah kalian menyebutkan contoh surat ijin yang harus dimiliki oleh perusahaan?" Ketika itu ada beberapa siswa yang mengacungkan tangannya mau menjawab, yaitu Dwi Fitria, Jayanti, Eka Meilan, dan Evika Mega Putri untuk menjawab, jawabannya adalah SITU, SIUP, dan IMB.

Pertanyaan kedua adalah "Apakah yang membedakan ketiga ijin usaha tersebut?". Ketika itu banyak yang mengangkat tangan

kemudian menunjuk salah satu siswa yaitu Kamilah. Kemudian dia menjawab, yang membedakan adalah kalau SITU ijin tempat usaha, SIUP ijin usahanya, sedangkan IMB ijin bangunannya.

Kegiatan berikutnya adalah guru membagi kelompok menjadi 6 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa yang dipilih berdasarkan jenis kelamin, kemudian dibagi dalam 6 kelompok ahli terdiri atas 5-6 siswa. Pembagian kelompok berjalan dengan lancar dalam waktu 5 menit siswa sudah menempatkan duduk dalam kelompoknya masing-masing.

Guru membagi materi dalam kelompok asal yaitu teknik pengurusan ijin usaha, surat ijin tempat usaha, surat ijin usaha perdagangan, cara memperoleh kredit, cara bank untuk memperkecil resiko, lembaga keuangan bukan bank. Masing-masing anggota kelompok mendapatkan materi yang berbeda, kemudian menetapkan siswa dalam kelompok kooperatif (pengelompokan siswa dari kelompok asal ke dalam kelompok ahli), siswa mendiskusikan materi yang diberikan oleh guru dengan anggota kelompok ahli masing-masing dengan penuh kesungguhan dan semangat.

Diskusi berjalan dengan lancar setiap kelompok dalam suasana yang enjoy dan menyenangkan dan tampak berbeda dengan kegiatan diskusi yang pernah dilakukan sebelumnya. Diskusi kelompok asal dilakukan pada pertemuan berikutnya.

Pada pertemuan kedua, tahap eksplanasi siswa kembali ke kelompok asalnya dan mereka bertugas menjelaskan materi yang mereka dapat dalam kelompok ahli masing-masing secara bergiliran. Pada tahap ini setiap anggota kelompok saling berinteraksi, masing-masing anggota kelompok menjelaskan konsep secara rinci dan tepat sampai semua anggota kelompok mengerti yang dibahas secara keseluruhan, selain itu juga muncul tanya jawab antar anggota kelompok. Berikutnya guru menunjuk tiga kelompok asal secara acak untuk mempresentasikan hasil diskusinya, setiap kelompok yang presentasi dibagi menjadi dua

sesi, yang masing-masing dibatasi tiga penanya sedangkan kelompok lain sebagai penyangga. Pada saat presentasi penyaji menyampaikan materi yang cukup jelas dan terorganisir, sering terjadi humor positif, terkadang benanya kenada audien dalam memben kesempatan pada audien untuk berfikir. Pada umumnya para penyaji pada siklus I ini ketika presentasi volume suara kurang keras, kurang berani menatap audien, sering membelakangi audien, dan ada sebagian kecil audien kurang sungguh-sungguh dalam mengikuti diskusi dalam presentasi. Guru melakukan observasi pada waktu diskusi dan presentasi kelas berlangsung.

Pada pertemuan ketiga tahap evaluasi, yang merupakan akhir dari pelaksanaan siklus, guru memben'kan angket sebanyak 11 pertanyaan tentang responsiswa terhadap pembelajaran kooperatif model *Flash card games dan quiz - quiz trade* dan memben'kan post test secara individu tentang mempersiapkan pendirian usaha. Soal terlampir dalam lampiran 2c, selama pelaksanaan tindakan, dilakukan observasi dengan cara memberikan angket respon siswa terhadap pembelajaran kooperatif model *Flash card games dan quiz - quiz trade*.

Tabel 4.1 rata-rata persentase ketrampilan proses siswa siklus I dan siklus II

No	Jumlah siswa	Rata-rata persentase ketrampilan proses	
		Siklus I	Siklus II
1	37	80,1%	88,1%

Dari tabel 4.1 tersebut diatas dapat dijelaskan bahwa rata-rata persentase ketrampilan proses terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II yang berarti pembelajaran kooperatif model *Flash card games dan quiz - quiz trade* dapat meningkatkan ketrampilan proses.

Hasil penelitian tersebut diatas didukung juga oleh rata-rata data analisis hasil posttest siswa.

Tabel 4.2 Nilai rata-rata Post tes dan ketuntasan belajar pada siklus I dan siklus 2

Pembelajaran	Nilai rata-rata post tes	Ketuntasan Individu		Ketuntasan Klasikal		
		Sudah	Belum	%	Sudah	Belum
Siklus I	78,7	31	4	88,5%	V	
Siklus II	88,5	35	-	100%	v	

Tabel 4.3 Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw

No	Jumlah Siswa	Rata-rata persentase respon siswa terhadap Pembelajaran kooperatif model jigsaw	
		Siklus I	Siklus 2
1	35	84,0 %	85,8 %

Dari tabel 4.3 tersebut diatas dapat dijelaskan bahwa rata-rata respon siswa terhadap pembelajaran kooperatif model *Flash card games dan quiz - quiz trade* pada siklus I sebesar 84,0 % dan siklus II sebesar 85,8 % yang berarti terjadi peningkatan respon siswa dari siklus I ke siklus II. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif model *Flash card games dan quiz-quiz trade* dapat meningkatkan respon siswa terhadap pembelajaran kooperatif model *Flash card games dan quiz-quiz trade*. Secara rinci respon siswa terhadap pembelajaran kooperatif model *Flash card games dan quiz-quiz trade* dapat dijelaskan sebagai berikut: Merasa banyak yang belum diketahui dalam pelajaran Kewirausahaan, Kewirausahaan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, Merasa puas jika hasil belajarnya bagus, Lebih suka metode diskusi daripada ceramah, Model *Flash card games dan quiz-quiz trade* sesuai dengan keinginan siswa, Lebih senang jika diberi pertanyaan guru, Model *Flash card games dan quiz-quiz trade* meningkatkan keberanian berpendapat.

PENUTUP

Dari tiap hasil persiklus pada penelitian tindakan kelas tersebut didapatkan bahwa: Metode pembelajaran kooperatif model *Flash*

card games dan *quiz - quiz trade* dapat meningkatkan ketrampilan proses siswa kelas XII Penjualan A SMK Negeri Pasirian pokok bahasan persiapan pendirian usaha. 2. Rata-rata persentase ketrampilan siswa pada siklus I 80,1 % dan siklus II 88,1. 3. Metode pembelajaran kooperatif model *Flash card games* dan *quiz-quiz trade* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII Penjualan A SMK Negeri Pasirian pokok bahasan persiapan pendirian usaha. 4. Rata-rata nilai hasil belajar siswa pada siklus I adalah 78,7 dan siklus II adalah 88,5. 5. Metode pembelajaran kooperatif model *Flash card games* dan *quiz - quiz trade* dapat meningkatkan respon siswa kelas XII Penjualan A SMK Negeri Pasirian pokok bahasan persiapan pendirian usaha. 6. Rata-rata persentase respon siswa terhadap pembelajaran kooperatif model.

Flash card games dan *quiz - quiz trade* pada siklus I adalah 84,0 % dan siklus II adalah 85,8 %.

Suggestion

Para guru kewirausahaan hendaknya menerapkan pengajaran kooperatif model *Flash card games* dan *quiz - quiz trade* sebagai salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan ketrampilan proses dan hasil belajar siswa. Perlu penelitian tindakan kelas lanjutan untuk meningkatkan ketrampilan proses dan hasil belajar siswa sehingga pada pengelolaan pembelajaran lebih lanjut dapat menentukan model pembelajaran tepat.

References

- Ahmad Rohani. (1995). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ali Imron. (1996). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Arends, R. I. 2007. *Learning To Teach (Belajar untuk Mengajar)*. Terjemahan Helly Prayitno dan Sri Mulyantini, 2008. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bambang Prasetyo, Lina Mifhatul Jannah. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bandung. <http://repository.upi.edu/id/eprint/5804>. retrieved 8/11/2014.
- Becker, Michael; McElvany, Nele & Kortenbruck, Marthe. Intrinsic and extrinsic reading motivation as predictors of reading literacy: A longitudinal study. *Journal of Educational Psychology*, Vol 102(4), Nov 2010, 773-785. Google Scholar retrieved 4/11/2014.
- Dekdikbud. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Bandung: Balai Pustaka.
- Denzin & Lincoln. 2011. *The Sage Handbook of Qualitative Research*. Kemmis and Mc. Taggart R. "Participatory Action Research Communicative Action and the Public Sphere". Penerjemah: Dariyanto. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Depdiknas. (2004). *GBBP dan Kurikulum SMK Edisi 2004*. Jakarta: Depdiknas.
- Gillies, Robyn M. & Michael Boyle. 2010. *Teacher's Reflections on Cooperative Learning: Issues of Implementation*. Teaching and Teacher Education. Volume 26, issue 4. Google scholar. retrieved 4/11/2014.
- Hanurawan, Soetjipto, dan Prastuti. 2013. *Pengembangan Program Pendidikan dan Pelatihan. Perilaku Anti Tawuran Pelajar Berbasis Sikap*. FPPsi Universitas Negeri Malang.
- Hardre, Patricia L. 2010. *Examining Rural High School Teacher Characteristics and Motivating Strategies*. Teacher Education and Practice. Volume 23. Google Scholar retrieved 4/11/2014.
- Kagan, S & Kagan, M. 2009. *Kagan Cooperative Learning*. San Clemente: Kagan Publishing.
- Kagan, Spencer & Miguel. 2009. *Kagan Cooperative Learning*. Kagan Publishing.
- Martin, Andrew J & Dowson M. 2009. *Interpersonal Relationships Motivation, Engagement, and Achievement: Yields for Theory, Current Issues and Educational Practice*. Review of Educational Research.
- Ter.sagepub.com/content/79/1/327.short, retrieved 3/11/2014.

- Pengertian Belajar dan Hasil Belajar*. Dalam <http://duniabaca.com/pengertian-belajar-hasil-belajar.html>. Diunduh pada 4 Desember 2011.
- Sapriya, 2012. Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Schunk, Dale H, Paul R. Pintrich & Judith I. Meece. 2008. Motivasi dalam Pendidikan Teori, Penelitian, dan Aplikasi. Terjemahan Ellys Tjo, 2012. Jakarta: PT Indeks.
- Schwinger, M., R. Steinmayr & B. Spinath. 2009. How do motivational regulation strategies affect achievement: Mediated by effort management and moderated by intelligence. *Learning and Individual Differences*. Volume 19, Issue 4, December 2009, Pages 621–627. Google Scholar retrieved 4/11/2014.
- Shapiro, Lawrence E. 1997. How to Raise A Child with A High EQ A Parents' Guide to Emotional Intelligence? Terjemahan, Mengajarkan Emotional Intelligence Pada Anak, Penerjemah. Alex Tri Kantjono, 1997. Jakarta: PT Gramedia.
- Sholihat, Shinta. 2013. Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Find Someone Who dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Dasar. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Slavin, Robert E. 2006. Psikologi Pendidikan Teori dan Praktek. Jilid 1. Terjemahan Marianto Samosir, 2008 Jakarta: PT Indeks.
- Slavin, Robert E. 2009. Psikologi Pendidikan Teori dan Praktek. Jilid 2. Terjemahan Marianto Samosir, 2011 Jakarta: PT Indeks.
- Soetjipto, E. Budi, 2013. Strategi dan Model Pembelajaran IPS. Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Steinmayr, R. & B. Spinath. 2009. The importance of motivation as a predictor of school achievement. *Learning and Individual Differences*. Volume 19, Issue 1, 1st Quarter 2009, Pages 80–90. Google Scholar retrieved 4/11/2014.
- Widyasari, I., Suryandari K.C & Suripto. 2013. Penerapan Metode Permainan Melalui Media Flash Card dalam Peningkatan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SDN 2 Kebasen. *Jurnal Kalam Cendekia*. FKIP UNS. <http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/2473>, retrieved 8/11/2014.