

**EKOSISTEM MELALUI *STRATEGI STUDENT TEAMS  
ACHIEVEMENT DIVISION (STAD)* MENGGUNAKAN  
MEDIA PERMAINAN MONOPOLI PADA SISWA  
KELAS VII B SMP N 3 KARTASURA  
TAHUN AJARAN 2011/2012**

**ARTIKEL**

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1  
Program Studi Pendidikan Biologi**



**Disusun Oleh :**

**RIZQI WARDHANY NUR HASRI**

**A. 420 080 169**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2012**

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR BIOLOGI MATERI  
EKOSISTEM MELALUI STRATEGI STUDENT TEAMS  
ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) MENGGUNAKAN  
MEDIA PERMAINAN MONOPOLI PADA SISWA  
KELAS VII B SMP N 3 KARTASURA  
TAHUN AJARAN 2011/2012**

Rizqi Wardhany Nur Hasri, A 420 080 169. Jurusan Pendidikan Biologi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012,65 halaman

**ABSTRAK**

Penelitian dilatar belakangi oleh kondisi pembelajaran kelas VII B SMPN 3 Kartasura yang terdapat kelemahan, antara lain: partisipasi siswa masih rendah, siswa ramai dan tidak aktif, pembelajaran masih berpusat pada guru, hal ini yang mengakibatkan hasil belajar rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek kognitif maupun aspek afektif pada materi ekosistem kelas VII B SMPN 3 Kartasura tahun ajaran 2011/2012 dengan menerapkan strategi pembelajaran kooperatif STAD melalui permainan monopoli. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan (tindakan), observasi dan refleksi yang terlaksana sebanyak 2 siklus. Analisis data yang digunakan adalah dengan cara deskriptif kualitatif dengan menggunakan triangulasi data yaitu kombinasi dari beragam sumber data, tenaga, peneliti, teori dan teknik metodologi logis atas gejala sosial. Sumber data diperoleh dari hasil belajar siswa (aspek kognitif) mata pelajaran biologi dan pengamatan sikap siswa selama proses pembelajaran berlangsung (aspek afektif) antara peneliti dan kolaborator. Penelitian ini diawali dengan pembentukan kelompok secara heterogen untuk mendiskusikan materi ekosistem yang di akhiri kesimpulan dan pelaksanaan *post-test* setiap siklusnya. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar disetiap siklus. Banyaknya siswa yang tuntas KKM ( $\geq 69$ ) sebelum tindakan sebanyak 17 siswa (47,2%), siklus I meningkat menjadi 30 siswa (83%) dan pada siklus II sebesar 33 siswa (91%) Nilai rata-rata kelas sebelum tindakan 64,55 meningkat pada siklus I yaitu 72,77 dan pada siklus II menjadi 80,69. Rata-rata hasil belajar siswa aspek afektif perilaku berkarakter pada saat observasi diperoleh sebesar 9,2 (Cukup), siklus I 12,8 (Berminat) dan pada siklus II diperoleh 13,9 (Berminat). Rata-rata aspek afektif ketrampilan sosial pada saat observasi sebesar 10,1 (Cukup), siklus I diperoleh 11,9 (Berminat) dan pada siklus II diperoleh sebesar 13 (Berminat). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran kooperatif STAD melalui permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek kognitif dan afektif pada materi ekosistem kelas VII B SMPN 3 Kartasura 2011/2012.

Kata kunci: hasil belajar kognitif, afektif, STAD, permainan monopoli, ekosistem.

## **PENDAHULUAN**

Pelajaran biologi merupakan salah satu mata pelajaran yang menuntut siswa untuk berperan secara aktif. Belajar biologi merupakan pelajaran yang mempelajari tentang kehidupan secara umum yang menyangkut alam, tumbuhan, hewan maupun manusia. Selama ini pelajaran biologi hanya menuntut siswa cenderung mendengarkan dan mencatat materi biologi yang disampaikan oleh guru serta menghafal konsep-konsep tersebut tanpa memahami maksud dan isinya. Konsep dasar diterima salah, maka sangat sukar untuk memperbaiki kembali. Oleh karena itu, yang penting adalah bagaimana siswa memahami konsep-konsep biologi secara utuh, sehingga jika diterapkan dalam menyelesaikan soal-soal biologi siswa tidak mengalami kesulitan.

Berbagai permasalahan banyak di hadapi di dalam sekolah, sehingga perlu adanya perbaikan agar proses belajar mengajar tercapai dalam tujuan pembelajaran. Dalam hal ini guru dituntut lebih kreatif

untuk mempersiapkan pembelajaran yang akan dikembangkan. Selain itu, guru harus pandai memilih jenis strategi pembelajaran yang relevan dengan materi yang akan disampaikan. Hal ini tentu akan mempengaruhi motivasi siswa untuk belajar lebih rajin sehingga memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Banyaknya permasalahan yang di hadapi guru dalam penyampaian materi, sehingga peneliti ingin melakukan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini berfungsi untuk mensukseskan proses belajar mengajar di sekolah dan guru dapat memperbaiki praktik mengajar. Materi yang dipilih peneliti adalah ekosistem. Alasannya, materi itu memiliki pemahaman konsep yang abstrak dan banyak istilah-istilah yang harus dipahami dan dihafalkan siswa.

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang paling tepat dalam pembelajaran, salah satunya dengan strategi STAD (*Student Teams Achievement Division*). STAD adalah suatu strategi yang mengelompokkan siswa

menurut kemampuan heterogen melalui pemberian quis agar siswa saling bekerja sama dan saling membantu dalam berdiskusi menyelesaikan materi pelajaran. Dengan adanya strategi STAD tersebut maka proses pembelajaran dan hasil belajar diharapkan dapat meningkat.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran biologi untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas, sehingga peneliti mencoba melakukan penelitian dengan judul : “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Biologi Materi Ekosistem Melalui Strategi *Student Teams Achievement Division* (STAD) Menggunakan Media Permainan Monopoli pada Siswa Kelas VII B SMP N 3 Kartasura Tahun Ajaran 2011/2012”

## **LANDASAN TEORI**

Menurut Mustakim (2001:34), belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap yang terjadi karena latihan dan pengalaman. Perubahan-perubahan itu meliputi perubahan ketrampilan

jasmani, kecepatan perseptual, isi ingatan, abilitas berpikir dan sikap terhadap nilai-nilai. Sagala (2010: 11) menyatakan bahwa belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi). Kegiatan atau tingkah laku belajar terdiri dari kegiatan psikhis dan fisis yang saling bekerja sama secara terpadu dan komprehensif integral. Sejalan dengan itu, belajar dapat dipahami sebagai berusaha atau berlatih supaya mendapat suatu kepandaian dalam implementasinya, belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, perilaku dan keterampilan dengan cara mengolah bahan belajar. Para ahli psikologi dan guru-guru pada umumnya memandang belajar sebagai kelakuan yang berubah, padangan ini memisahkan pengertian yang tegas antara pengertian proses belajar dengan kegiatan yang semata-mata bersifat hafalan.

Langkah-langkah permainan monopoli yaitu : a). Pemain terdiri dari 2-6 orang; b). Pemain

menentukan siapa diantara 6 orang untuk menjadi bankir (pengatur permainan); c). Setiap Pemain diberi modal permainan uang-uangan sebesar 40.000 (8 lembar uang-uangan 5.000); d). Permainan ini tidak menggunakan Dadu, tetapi diganti dengan menggunakan tangan (Hompipma), tujuannya supaya anak yang bermain menjadi lebih aktif dan menghargai pemain lain yang mendapat giliran main; e). Setiap pemain yang melewati Start diberikan uang dari bank 5.000; f). Pemain diperbolehkan membeli perusahaan yang ada, jika sudah jalan satu putaran; g). Pemain diperbolehkan menjual perusahaan yang dimiliki hanya kepada Bank (pengatur permainan); h). Semua pemain harus melaksanakan perintah yang tertulis pada papan permainan. Jika tidak mengikuti perintah maka dikenakan denda (5.000 dan diberi nilai 0 (Dossuwanda, 2011:20).

Menurut Satono (2011:29), keunggulan dari media permainan monopoli yaitu: a). dapat memberikan motivasi yang tinggi untuk belajar lebih lanjut; b). Alat yang dipakai membuat hal-hal yang

membosankan menjadi lebih menarik; c). mengembangkan ketrampilan mental, misalnya berkonsentrasi melihat hubungan analogi, melatih ketepatan membandingkan dan membuat kategorisasi; d). mengembangkan sejumlah ketrampilan linguistik khusus, misalnya mengeja, mengucapkan kata dengan tepat, mengembangkan kemampuan memainkan kata-kata.

Kelemahan media permainan monopoli antara lain : a). ketepatan belajar dengan melalui permainan bergantung dari materi yang dipilih secara khusus serta bagaimana memanfaatkannya; b). Beberapa kegiatan membutuhkan adanya diskusi sesudah permainan dilaksanakan demi keberhasilan proses pembelajaran tersebut; c). waktu dalam hal ini merupakan rintangan yang berarti.

Di dalam proses pembelajaran terdapat suatu permasalahan, permasalahan yang dapat berasal dari guru maupun siswa saat pembelajaran. Ditinjau dari siswa pada waktu pembelajaran 21 siswa motivasi belajar kurang

(58%), 18 siswa ramai (50%), 11 siswa yang aktif hanya tertentu saja (30%), 15 siswa pemahaman materi kurang (41%), 18 siswa bosan dengan strategi pembelajaran yang monoton dengan metode ceramah. Permasalahan dari guru seperti penggunaan strategi yang kurang tepat dengan materi yang akan diajarkan, sehingga proses pembelajaran kurang maksimal dan hasil yang diperoleh juga kurang memuaskan. Selain itu guru juga mengejar materi agar cepat selesai.

Keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya adalah penggunaan strategi pembelajaran yang tepat dan efektif. Strategi pembelajaran yang diterapkan di sekolah sudah bervariasi, namun strategi pembelajaran yang digunakan masih kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa kurang tertarik dengan cara guru menyampaikan materi dan hasil belajar siswa belum optimal.

Sesuai dengan hal tersebut di atas, maka perlu perbaikan strategi yang dapat meningkatkan

keberhasilan siswa. Salah satu strategi yang digunakan yaitu strategi STAD disertai permainan monopoli yang memotivasi siswa agar dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang di ajarkan guru. Untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikut proses belajar mengajar maka perlu menggunakan suatu model pembelajaran melalui permainan monopoli karena siswa sudah tidak asing lagi dengan permainan tersebut. Dengan adanya suatu simulasi melalui permainan diharapkan dapat tercapai tujuan pembelajaran. Penerapan strategi STAD mempunyai beberapa kelebihan antara lain : a). terjadi komunikasi antara guru dan siswa; b). siswa cenderung aktif selama pembelajaran; c). meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik dan membantu siswa menumbuhkan berpikir kritis.

Selain itu strategi pembelajaran STAD juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir, dan berbagi sehingga

kemampuan siswa baik secara individu maupun kelompok dapat berkembang serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik dari segi afektif, kognitif guna mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian maka tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan adanya aktivitas siswa yang semakin meningkat karena adanya suatu kegiatan yang dapat merangsang siswa dapat belajar dengan maksimal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar tersebut meliputi :a). sebanyak 70% keaktifan siswa meningkat meliputi beberapa aspek, kedisiplinan dan tepat waktu, kerja sama, menghargai pendapat orang lain, memunculkan gagasan baru, keberanian berpendapat dan mempertahankan pendapat; b). Hasil belajar tuntas sebanyak 75 % dari 36 siswa dengan KKM sebesar 69.

### **Hipotesis**

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan yaitu: ” Melalui strategi pembelajaran STAD menggunakan permainan monopoli dapat

meningkatkan hasil belajar biologi materi ekosistem siswa kelas VII B SMP N 3 Kartasura tahun ajaran 2011/2012

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian tindakan kelas yaitu penelitian berbasis kolaboratif, sehingga penelitian ini melakukan kerja sama dengan guru bidang studi biologi yang selalu berupaya untuk memperoleh hasil yang optimal melalui cara dan prosedur yang paling efektif, sehingga memungkinkan adanya tindakan yang berulang dengan revisi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti selalu bekerja sama dengan guru bidang studi biologi, melalui dari : 1) dialog awal; 2) Perencanaan; 3) Pelaksanaan tindakan; 4) Observasi; 5) Refleksi; 6) Evaluasi.

Indikator pencapaian merupakan rumusan pencapaian yang akan dijadikan acuan dalam menentukan keberhasilan atau keefektifan dalam penelitian. Indikator pencapaian dalam penelitian ini adalah apabila siswa

mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75% dengan nilai KKM 69 di tinjau dari ranah afektif (aktifitas siswa) dan kognitif (hasil belajar siswa melalui *post test*).

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Karakteristik siswa kelas VII B SMP Negeri 3 Kartasura yang menjadi objek penelitian, dalam proses pembelajaran biologi cenderung pasif, bosan dengan pembelajaran yang monoton dengan metode ceramah, ramai, kurang konsentrasi dan kurang dalam memahami materi yang disampaikan. Masih banyak siswa beranggapan bahwa pelajaran biologi sulit dan terlalu banyak hafalan, sehingga siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran biologi. Selain itu guru dalam mengajar masih menggunakan metode konvensional

yang menyebabkan siswa kurang termotivasi. Siswa juga jarang sekali mengajukan pertanyaan maupun mengutarakan idenya, walaupun guru selalu berulang-ulang meminta agar siswa bertanya jika ada hal-hal yang belum paham.

Kreativitas siswa dalam belajar juga belum nampak. Pada proses belajar mengajar biologi, sebenarnya materi dapat dipraktekkan melalui percobaan-percobaan atau demonstrasi, apalagi dengan menggunakan bantuan media permainan monopoli sehingga dapat membantu siswa menerima materi yang abstrak.

Berdasarkan kondisi tersebut maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa biologi dengan menggunakan strategi yang sesuai dengan materi



pembelajaran dan kondisi siswa kelas VII B, yaitu strategi pembelajaran aktif STAD yang disertai permainan monopoli. Penerapan strategi ini siswa dituntut untuk selalu aktif selama pembelajaran berlangsung, dengan adanya permainan monopoli ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa sehingga siswa akan lebih termotivasi dan materi yang disampaikan mudah dipahami siswa, karena siswa berperan langsung dalam pembelajaran di kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan untuk memperbaiki kondisi kelas dan mencari solusi guna peningkatan hasil belajar siswa kelas VII B.

Dari hasil penelitian memperlihatkan bahwa pembelajaran biologi menggunakan pembelajaran kooperatif tipe STAD melalui media

permainan monopoli pada materi ekosistem siswa kelas VII B SMPN N 3 Kartasura tahun ajaran 2011/2012 dapat meningkatkan hasil belajar biologi baik aspek kognitif maupun aspek afektif. Tindakan yang dilakukan membuat perubahan pada kebiasaan siswa, siswa yang mulanya pasif menjadi aktif dan bersemangat dalam mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan dikelas.

Pembelajaran yang dilaksanakan dari siklus I hingga siklus II melibatkan keaktifan siswa sehingga mengalami perubahan antara lain: siswa aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan, diskusi, memperhatikan penjelasan guru dan lebih siap dalam proses pembelajaran. Siswa yang belum paham terhadap materi pembelajaran menjadi bertanya kepada guru. Siswa

yang belum berani melakukan ketrampilan sosial dan membentuk perilaku karakter dibimbing oleh guru untuk menunjuk siswa tersebut untuk bertanya dan menjawab pertanyaan serta melatih siswa untuk bekerja sama dengan temannya. Kegiatan pembelajaran ini menggunakan pembelajaran kooperatif STAD yang berperan untuk menumbuhkan tanggung jawab, jujur, disiplin, teliti, dan menimbulkan rasa ingin tahu yang besar. Kegiatan pembelajaran ini juga memanfaatkan media pembelajaran yaitu monopoli yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, efektif, dan menyenangkan.

Pembelajaran kooperatif disusun dalam usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa serta memberikan kesempatan pada siswa

untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakang (Triyanto, 2007:42). Pembelajaran kooperatif menuntut siswa aktif dalam proses belajar dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran karena adanya interaksi siswa didalam kelompoknya dan juga ada interaksi dengan guru pengajarnya. Jadi dalam pembelajaran kooperatif siswa berperan ganda yaitu sebagai siswa atau sebagai guru dengan bekerja berkolaboratif untuk mencapai suatu tujuan bersama sehingga siswa mampu mengembangkan ketrampilan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil yaitu Penerapan strategi *Student Teams Achievement Division*

(STAD) disertai permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar biologi yang meliputi aspek kognitif dan aspek afektif khususnya pada materi ekosistem siswa VII B SMP N 3 Kartasura tahun ajaran 2011/2012

#### Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang bersifat kolaboratif dalam usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari aspek kognitif dan afektif siswa kelas VII B SMP Negeri 3 Kartasura tahun ajaran 2011/2012 dengan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif STAD melalui permainan monopoli, maka penulis mengajukan sejumlah saran sebagai berikut:

##### 1. Kepada guru

- a. Guru hendaknya memberikan penghargaan, seperti sanjungan atau pemberian

nilai lebih (poin) kepada siswa. Hal ini bertujuan agar siswa termotivasi untuk mempresentasikan jawabannya, menyampaikan pendapatnya atau bertanya pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif STAD.

- b. Hendaknya guru menggunakan strategi-strategi pembelajaran yang bervariasi disesuaikan dengan materi, sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh selama proses pembelajaran.

##### 2. Kepada siswa

- a. Setiap siswa hendaknya dapat menjalin hubungan baik dengan guru dan saling

- membantu sesama teman agar proses belajar mengajar terjadi secara efektif dan hasil evaluasi belajarnya juga meningkat.
- b. Untuk mencapai proses dan hasil pembelajaran yang berkualitas, perlu dukungan siswa yang mempunyai semangat dan motivasi untuk belajar terus.
- c. Kepada siswa hendaknya lebih aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung agar tercapai tujuan pembelajaran
3. Kepada Pihak Sekolah
- a. Mengikut sertakan guru dalam program-program pelatihan yang spesifik dengan mengacu pada kompetensi guru yang disesuaikan dengan kebutuhan guru mata pelajaran.
- b. Sekolah perlu membuka diri dengan berbagai lembaga pendidikan maupun instansi lain untuk lebih meningkatkan kualitas terutama dalam hal pembelajaran di dalam kelas.
- c. Memberikan fasilitas yang ada di sekolah dan pengoptimalan segala media dan fasilitas yang ada sehingga dapat lebih maksimal dalam menunjang proses pembelajaran yang lebih baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta. (16).

- Aqip, Z. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SMP, SMA, SMK*. Bandung: CV: Krama Widya. (3).
- Bahri, Syaiful. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. (140).
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media. (9).
- Dosuwanda, 2011. *Permainan Monopoli dalam Pembelajaran*, tersedia <http://dosuwanda.wordpress.com/2008/03/10/model-pembelajaran-monopoly-pakem/>. Di akses :sabtu, 3 Desember 2011, pukul 17.19. (15,20).
- Hujair. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press. (3).
- Jihad, Asep dan Abdul haris. 2010. *Evaluasi pembelajaran.yogyakarta* : Multi Pressindo. (3).
- Kurniastuti, Yuli. 2009. *Studi Kelayakan Penggunaan Media Permainan Monopoli Dalam Pembelajaran Sistem Koloid Bagi Siswa Kelas XI SMU Negeri 4 Sidoarjo*. Skripsi.
- Kusumasari, Masruroh. 2010. *Peningkatan Hasil Belajar Ekonomi Melalui Metode STAD Kelas VII SMP N 2 Kartasura Tahun Ajaran 2009/2010*. Skripsi. : FKIP Ekonomi Akutansi
- Lie, Anita. 2008. *Cooperatif Learning Mempraktikan Cooperatif Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT. Grasindo. (38).
- Mudjiono. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. (25).
- Munadhi, Yudhi. 2008:188. *Media Pembelajaran sebuah Pendekatan Guru*. Jakarta: Gaung Persada Press. (2, 188).
- Mustakhim. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. (34).
- Nurhadi.2004. *Kurikulum 004 (pertanyaan dan jawaban)*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia. (116).
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. (44:54).
- Rubiyanto, Nanik dkk. 2010. *Strategi Pembelajaran Holistik di Sekolah*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya. (99).

- Sagala, Syaiful. 2010. *Konsep Dan Makna Pembelajaran Untuk Mencegah Problematika Belajar Mengajar*. Bandung: Alfabeta. (11).
- Sanaky, Hujair. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press. (3,31).
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group. (249).
- Satono. 2011. *Media Pembelajaran*. <http://nurmanspd.wordpress.com/2010/10/09/media-pembelajaran-disertai-kelemahan-dan-keunggulan/>. Di akses :sabtu, 3 Desember 2011, pukul 1643. (29).
- Slavin, Robert. 2009. *Cooperatif Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media. (143).
- Solihatin, Etin. 2007. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: PT Bumi Aksara. (4).
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo. (22).
- Suhirman, Muhamad. 2010. Pengaruh Pembelajaran Matematika dengan Simulasi Permainan Monopoli pada Pokok Bahasan Segiempat terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Masaran Tahun Ajaran 2010/2011. *Skripsi*.
- Supriyono, Agus. 2009. *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. (5, 54).
- Sutama. 2010. *Teori dan Praktek PTK, PTS dan PTBK*. Semarang: CV. Citra Mandiri Utama. (17).
- Trianto. 2007. *Strategi Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta : Prestasi Pustaka. (5, 15,42).
- Tukiran. Irma dan Nyata. 2010. *PTK untuk Pengembangan Profesi Guru Praktis dan Mudah*. Bandung: Alfabeta. (100).
- Usman, MU. 2006. *Menjadi Guru profesional*. Bandung : Remaja rosdakarya. (31).
- Wiraatmadja, Rochiati. 2006. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Remaja Rusdakarya. (13).