

**PENGEMBANGAN MEDIA *CARD MATCH*(KARTU BERPASANG) PADA MATERI APBN DAN APBD
KELAS XI IIS SMAN 1 KREMBUNG**

**PENGEMBANGAN MEDIA *CARD MATCH*(KARTU BERPASANG) PADA MATERI APBN DAN APBD
KELAS XI IIS SMAN 1 KREMBUNG**

***THE DEVELOPMENT OF THE CARD MATCH MEDIA IN APBN AND APBD MATERIALS IN XI IIS 1 CLASS
OF SMAN 1 KREMBUNG, SIDOARJO***

Dewi Novayanti

S1 Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email: dewinovay@gmail.com

Retno Mustika Dewi, S.Pd., M.Pd

Dosen Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan (1) proses pengembangan media *card match* (2) kelayakan media *card match* (3) respon siswa terhadap media *card match*. Penelitian ini merupakan penelitian jenis pengembangan. Penelitian pengembangan ini menggunakan model Thiagarajan Semmel and semmel yakni 4-D, yang mana terdiri dari 4 tahapan yakni tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*disseminate*). Penelitian media *card match* menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif yang berasal dari hasil validasi oleh para ahli serta data kualitatif yang berasal dari hasil telaah para ahli.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, media *card match* memperoleh hasil validasi dari para ahli materi dengan prosentase sebesar 80% dengan kriteria layak dan 95% dari ahli media dengan kriteria sangat layak. Media *card match* di uji cobakan kepada 18 siswa kelas XI IIS 1 SMAN 1 Krembung, Sidoarjo. Hasil uji coba terbatas pada media *card match* diperoleh prosentase sebesar 96% dengan kriteria sangat layak, maka media *card match* pada materi APBN dan APBD sangat layak sebagai media yang dikembangkan.

ABSTRACT

This research aims to describe (1) the process of the card match media development, (2) the feasibility of the card match media, (3) students' responses to the card match media. It is classified as a development research. It uses Thiagarajan Semmel and semmel's 4D model, which consists of 4 stages that are definition stage (define), design stage, development stage and dissemination stage. It is only three stages implemented in this research. This research uses quantitative and qualitative methods. The quantitative data is derived from the expert validation and the qualitative one is derived from the expert analysis.

Based on the expert analysis, this research obtains 80% for the validation percentage from a material expert and is included in the criteria of feasible. From a media expert, it obtains 95% and is included in the criteria of very feasible. The limited research which is conducted in eighteen students of XI IIS 1 class in SMAN 1 Krembung class. Based on these data, the recapitulation results obtained from experts, and student responses, this research obtains an average of 90%, so it can be concluded that the development of the card match media is very feasible to be applied in the learning process of the APBN and APBD.

PENDAHULUAN

Ekonomi merupakan salah satu ilmu yang berhubungan dengan angka dan kebijakan- kebijakan yang ada, untuk memahami hubungan angka beserta kebijakan ekonomi yang ada memerlukan penafsiran mendalam tentang persepsi yang ada di dalamnya. Sehingga menurut Hudojo (2005) untuk mempermudah dalam pengajaran suatu konsep atau persepsi kepada peserta didik, salah satunya yakni melalui penggambaran dengan obyek-obyek, gambar ataupun benda-benda

konkret atau semi-konkret, dalam hal ini diperlukannya suatu media atau alat peraga yang mampu membantu pendidik dalam membawakan sebuah materi dari konkret menuju ke abstrak selain papan tulis dan powerpoint.

Media pembelajaran menjadi salah satu elemen yang menentukan dalam sebuah proses pendidikan, menurut Schramm (Sudrajat, 2008) media pembelajaran ialah teknologi yang membawa pesan berisi manfaat yang dipergunakan untuk kebutuhan pembelajaran. Selain itu media memiliki beberapa

manfaat, yakni sebagai alat pembantu siswa dalam menerima materi yang diajarkan agar lebih mudah, media juga menjadi salah satu alat yang dipercaya mempermudah peserta didik dalam menghubungkan antara ide-ide abstrak dengan dunia nyata mereka, media pembelajaran juga membuat proses interaksi antara pendidik dan peserta didik berjalan sesuai apa yang dikehendaki serta berdaya guna.

Menurut Dale (Arsyad, 2006) bahwa indera pandang dengan prosentase 75% merupakan pembentuk keberhasilan seseorang dalam pembelajaran. Berdasarkan pernyataan diatas, maka salah satu upaya menciptakan kondisi yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar dapat dilakukan guru dalam menuangkan materi menggunakan media pembelajaran dalam bentuk visual yang telah dipersiapkan oleh guru. Salah satunya memasukan media yang menarik dalam pembelajaran. Berdasarkan pernyataan diatas, maka perlu adanya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang menarik dan dapat menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media belajar yang menyenangkan dapat membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar tanpa adanya rasa kejenuhan, serta dapat meningkatkan pemahaman siswa akan materi.

Dalam beberapa konsepsi mata pelajaran, media pelajaran menjadi sangat penting mengingat beberapa konsep mata pelajaran memerlukan daya ingatan atau tingkat pemahaman tertentu dan tidak mudah untuk menyampaikannya kepada peserta didik menggunakan bahasa verbal yang biasa digunakan guru sehari-hari. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Krembung konsep kebijakan, khususnya pada APBN dan APBD adalah salah satu contoh konsep mata pelajaran yang membutuhkan daya tangkap tinggi serta penalaran yang dalam untuk bisa memahami materi tersebut. Siswa juga menyatakan bahwa pembelajaran APBN dan APBD tidak bisa mereka ingat dan pahami dengan baik, bahkan beberapa murid mengaku lupa bahwa mereka pernah belajar materi APBN dan APBD.

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara dengan para siswa mengenai penggunaan media oleh guru ketika menyampaikan materi, mereka menyatakan bahwa guru ekonomi dalam memberikan materi pelajaran sudah menggunakan media power point. Siswa juga mengaku bahwa penyampaian guru menggunakan media membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Mereka juga menyatakan bahwa media yang digunakan oleh guru sudah membantu siswa dalam memahami suatu materi dengan lebih mudah.

Para guru ekonomi menyatakan bahwa mereka tidak hanya mengandalkan media pembelajaran dalam proses

pembelajaran. Hal itu dikarenakan tidak semua siswa bisa memahami materi jika hanya mengandalkan media. Oleh sebab itu dalam proses nya, guru juga tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu ceramah serta tanya jawab. Mereka juga mengatakan bahwa hal itu dirasa sangat efektif dibandingkan dengan menggunakan media sepenuhnya ataupun metode konvensional sepenuhnya.

Berdasarkan fenomena yang terjadi, maka diciptakan sebuah bentuk pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih tertarik lagi dalam mengikuti proses belajar mengajar, sehingga siswa mampu mengingat serta memahami suatu pelajaran dengan baik dan cepat. Salah satunya adalah dengan menggabungkan model pembelajaran lama yakni pembelajaran konvensional dengan media pembelajaran yang inovatif dan menarik.

Setiawan (2010) mengatakan bahwa model pembelajaran konvensional identik dengan pembelajaran yang berpusat pada guru, selain itu pengelolaan kelas menggunakan media yang kurang inovatif menyebabkan siswa menjadi cepat lelah karena tidak terciptanya suasana yang menyenangkan. Hal tersebut juga didukung dengan fakta angket bahwa 97% siswa menyatakan bahwa selama ini proses belajar mengajar tidak pernah menggunakan media yang menarik dan 65% siswa tertarik jika menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Susanto (2013: 16) mengemukakan pendapat bahwasiswa akan lebih memusatkan perhatiannya kepada suatu mata pelajaran apabila mereka memiliki minat belajar yang lebih terhadap mata pelajaran tersebut. Peningkatan hasil belajar dapat dilakukan dengan memberikan perhatian intensif terhadap materi yang disampaikan menggunakan media pembelajaran, hal itu memungkinkan siswa untuk lebih giat dalam proses belajar mengajar. Sesuatu yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa dapat didapatkan melalui model penyajian materi pembelajaran yang tidak membosankan, menyenangkan serta mudah dipahami oleh siswa.

Menurut Piaget (Slavin, 2009) siswa SMA masuk dalam golongan tahap periode operasi konkret yakni tahap dimana manipulasi fisik dari obyek-obyek nyata berdasar pada tahap berpikir logikanya. Oleh sebab itu, siswa memerlukan suatu media pembelajaran yang sesuai yang mampu memberikan bantuan dalam pemahaman materi, dengan begitu diharapkan kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan optimal.

Salah satu upaya media yang dapat membuat siswa aktif saat pembelajaran adalah *mediacard match*. Menurut Purniawati (2014) media *card match* merupakan media kartu yang berpasangan antara satu kartu dengan kartu yang lainya. Media ini bisa digunakan untuk

**PENGEMBANGAN MEDIA *CARD MATCH*(KARTU BERPASANG) PADA MATERI APBN DAN APBD
KELAS XI IIS SMAN 1 KREMBUNG**

meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Kartu pasangan adalah suatu media yang yang berbentuk seperti kartu yang bisaanya dibuat dari bahan kertas yang saling memiliki pasangan. Tujuan dari penggunaan media ini adalah untuk melatih kemampuan otak kanan serta untuk menstimulasi perkembangan visualisasi sehingga meningkatkan daya imajinasi, keingintahuan, konsentrasi dan kemampuan memperhatikan objek tertentu.

Menurut Dian Anita, Elfi Susanti dan M. Masykuri (2013), salah satu penunjang proses pembelajaran adalah menggunakan media index *card match*. Media pendidikan dengan menggunakan kartu berpasangan ini mampumembuat kelas yang penuh ketegangan berubah menjadi kelas yang santai dengan siswa-siswa yang lebih mudah dalam menerima pelajaran yang mana nantinya akan membuat siswa mampu menelaah isi materi dan meningkatkan tingkat keaktifanya dalam belajar sehingga akan memudahkan siswa menerima pelajaran serta dalam proses pengembangan diri siswa diharap akan lebih signifikan dalam aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan.

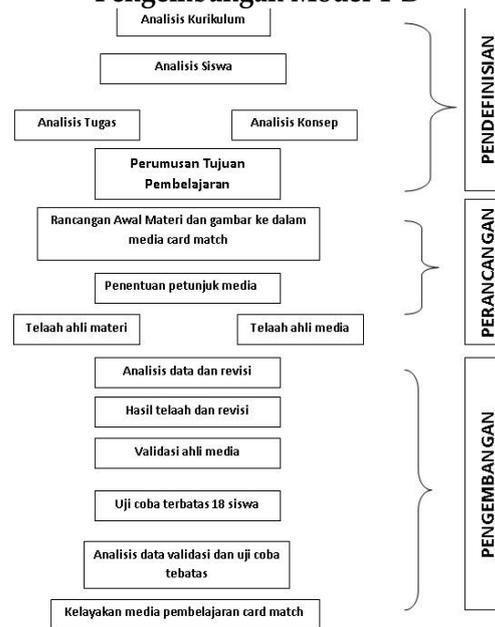
Mashami (2014) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa pengembangan media bersarana kartu dapat meningkatkan aktivitas siswa serta membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan, dalam penelitiannya juga terlihat bahwa pengembangan bersarana media kartu dapat meningkatkan pemahaman mereka akan suatu materi.

Bedasarkan pemaparan diatas, maka tujuan penelitian in yakni: (1) Mengembangkan media *card match* (kartu berpasang) pada materi APBN dan APBD kelas XI IIS SMAN 1 Krembung, Sidoarjo, (2) Mendiskripsikan kelayakan media *card match* (kartu berpasang) pada materi APBN dan APBD kelas XI IIS SMAN 1 Krembung, Sidoarjo, (3) mendiskripsikan respon siswa terhadap media *card match* (kartu berpasang) pada materi APBN dan APBD kelas XI IIS SMAN 1 Krembung, Sidoarjo.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan yang diusung oleh Thiagarajan, Semmel and Semmel atau yang biasa disebut dengan 4-D. Pada tahapan model pengembangan model 4-D terdapat empat tahapan yakni, *Define* (Pendefinisian), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Desseminate* (Penyebaran). Akan tetapi dalam penelitian ini hanya akan dilakukan hanya sampai pada tahap pengembangan, tahap penyebaran tidak dilakukan karena keterbatasan waktu dan biaya. Dibawah ini merupakan skema proses pengembangan model 4-D.

Gambar 1. Skema Rancangan Penelitian Pengembangan Model 4-D



Subjek Penelitian pengembangan ini merupakan siswa kelas XI IIS1 di SMAN 1 Krembung dengan jumlah populasi 18 siswa dengan kemampuan heterogen sesuai dengan pernyataan Sadiman (2012) dalam evaluasi kelompok kecil perlu diuji cobakan kepada 10-20 siswa yang dapat mewakili target. Sebab jika kurang dari 10 maka data yang diperoleh kurang dapat mewakili populasi. Sedangkan jika melebihi populasi 20, data yang diperoleh akan melebihi populasi yang dibutuhkan sehingga kurang bermanfaat untuk dianalisis.

Penelitian ini menggunakan data kualitatif serta data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari lembar telaah yang dilakukan oleh para ahli. Data kuantitatif diperoleh dari lembar validasi dirancang oleh peneliti sedemikian rupa serta hasil respon siswa uji coba terbatas. Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti pada hasil telaah yakni berupa deskriptif kualitatif dengan memberikan gambaran dan memberikan pemaparan saran terkait media *card match*. Pada teknik analisis data pada hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli menggunakan kriteria skor skala likert. Sedangkan analisis data pada hasil respon siswa menggunakan skala guttman.

Tabel 1. Skala likert

Penilaian	Nilai skala
Sangat buruk	1
Buruk	2
Sedang	3
Baik	4
Sangat baik	5

Tabel 2. Skala Guttman

Jawaban	Nilai
Ya	1
Tidak	0

Setelah itu untuk mencari hasil yang diperoleh dari data validasi serta respon siswa menggunakan rumus:

$$P(\%) = \frac{\text{jumlahskortotal}}{\text{skorkriterium}} \times 100\%$$

Skor Kriterium = skor tertinggi tiap item x jumlah item x jumlah responden

Hasil analisis yang diperoleh kemudian diinterpretasikan kedalam tabel skor berikut:

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Skala Likert dan Guttman

Persentase (%)	Kategori
0 – 20	Sangat tidak layak
21 – 40	Tidak layak
41 – 60	Cukup layak
61 – 80	Layak
81 – 100	Sangat layak

Media dikatakan layak apabila memperoleh hasil interpretasi pada rentang minimal 61- 80 dengan kriteria layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

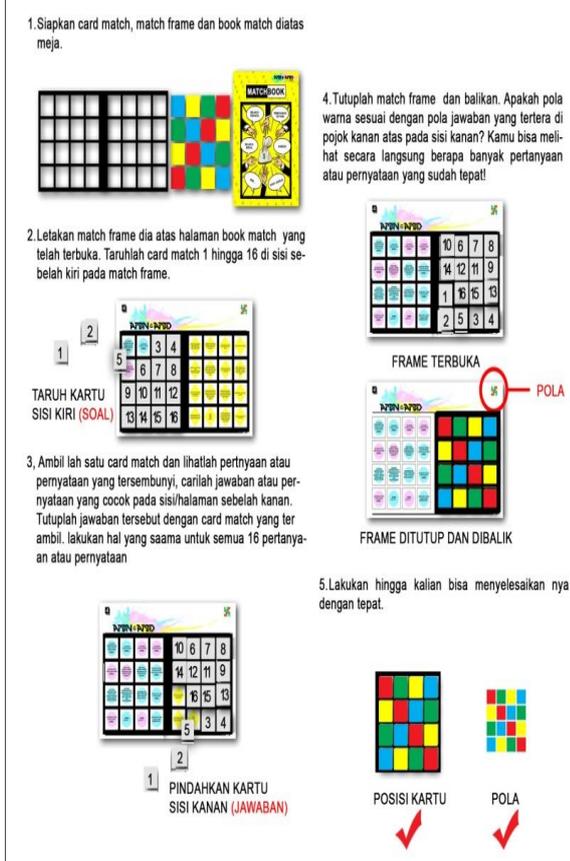
Dalam proses pengembangan media *card match* hal pertama yang harus dilakukan adalah melakukan pendefinisian terhadap materi yang hendak dimasukkan ke dalam media. Tahap pendefinisian terdiri dari 5 tahapan sebelum akhirnya materi siap untuk dimasukkan ke dalam media. Pertama yakni melakukan analisis ujung depan. Analisis ujung depan merupakan analisis mengenai kurikulum yang diterapkan oleh sekolah. SMAN 1 Krembung merupakan sekolah yang telah menerapkan

kurikulum 2013 edisi revisi dalam pembelajarannya. Kedua analisis siswa diketahui subjek pada penelitian ini yakni kelas XI IIS. Usia rata-rata subjek penelitian berkisar antara 16-18 tahun. Menurut Piaget (2009) usia tersebut masuk ke dalam tahap formal dimana siswa pada usia tersebut yakni berada pada tahap berpikir konkrit menuju abstrak. Ketiga adalah analisis tugas. Analisis tugas dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh tingkat pemahaman siswa akan materi APBN dan APBD. Dalam menentukan tingkat pemahaman siswa peneliti memberikan beberapa soal sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Keempat adalah analisis konsep. Analisis konsep bertujuan untuk menyiapkan materi yang hendak dimasukkan ke dalam media. Persiapan memasukan materi dilakukan sesuai dengan kompetensi dasar yakni 3.6 APBN dan APBD dalam pembangunan. Kelima adalah prumusan tujuan pembelajaran. Perumusan tujuan pembelajaran merupakan penyusunan tujuan pembelajaran dari tahapan yang telah dilalui sebelumnya.

Tahap perencanaan merupakan tahapan kedua dalam proses pengembangan media *card match*. Pada tahapan ini peneliti menyesuaikan media dengan usia siswa sehingga media dapat menarik minat belajar siswa. Hal pertama yang dilakukan adalah penentuan gambar yang hendak dimasukkan ke dalam media. Penentuan ini dilakukan untuk mencari ilustrasi yang tepat dan sesuai dengan usia siswa serta sesuai dengan materi yang hendak ingin disampaikan oleh peneliti. Kedua adalah proses desain terhadap media *card match*. Media *card match* dibuat dengan tambahan media lain yang menjadi pertimbangan menyesuaikan usia siswa. Pelengkap lainnya yakni Book Match dan Frame Match. Satu set media berisi dari 16 *card match*, 1 book match dan 1 frame match. *Card match* terbuat dari kertas duplek dengan dua sisi. Sisi depan yang terbuat dari kertas artpaper dengan ketebalan 0.250 memiliki ukuran 5cm x 5cm pada kedua sisi nya. Pada sisi bagian belakang terbuat dari kertas duplek dengan ketebalan 0.5 dengan ukuran 4 cm x 4 cm. Pada sisi bagian depan berisi angka mulai dari satu hingga enambelas, sedangkan pada sisi belakang berisi warna yang telah ditentukan oleh peneliti yakni warna kuning, merah, hijau serta biru. Book match terbuat dari kertas *art paper* dengan ketebalan 0,50 memiliki ukuran 35 x 24 cm. book match berisi lima halaman. Frame match terbuat dari kayu triplek dengan ketebalan 0.6 cm memiliki ukuran 18 x 18 cm. frame match memiliki dua sisi mengikuti sisi pada halaman match book. Ketiga dengan menyusun petunjuk penggunaan media *card match*. Peneliti telah membagi ke dalam lima point tahap pengoperasianya.

**PENGEMBANGAN MEDIA *CARD MATCH*(KARTU BERPASANG) PADA MATERI APBN DAN APBD
KELAS XI IIS SMAN 1 KREMBUNG**

Gambar 2. Petunjuk penggunaan media



2	Font judul pada setiap halaman harus lebih diperjelas dengan merubah font nya menjadi font jenis formal, jangan terlalu banyak desain berlebihan pada font
3	Pada sisi depan (sisi angka) pada kartu dibuat polos saja, tidak perlu diberi penambahan cat warna-warni. Hal itu dikaenakan pada sisi belakang (sisi warna) sudah tersedia warna-warna sehingga tidak perlu menambah warna pada sisi depan
4	Packaging sangat diperlukan dalam pembuatan suatu produk agar bisa memiliki nilai jual, untuk itu peneliti harus menambahkan serta memilih packaging yang tepat untuk produk <i>card match</i> .

Kelayakan media pembelajaran diperoleh dari hasil validasi media oleh kedua ahli materi serta ahli media yang dianalisis dengan membagi jumlah skor total dengan skor maksimal dikali 100% (Riduwan, 2012). Data kuantitatif diperoleh dari lembar validasi media oleh ahli materi dan lembar validasi ahli media. Data ini digunakan peneliti sebagai acuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran *card match* (kartu berpasang) pada materi APBN dan APBD. Berikut adalah hasil rekapitulasi validasi oleh ahli materi dan ahli media

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli materi dan Ahli Media

Aspek	Ahli 1	Ahli 2	Rata-Rata	Kriteria kelayakan
Kualitas isi dan tujuan	92%	81%	86%	Sangat layak
Kualitas Instruksional	100%	80%	90%	Sangat layak
Kualitas Teknis	94%	78%	86%	Sangat Layak
Jumlah			262	-
Rata-rata prosentase			87%	Sangat layak

Keterangan: Ahli 1 = Ahli Materi, Ahli 2 = Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli media dan ahli materi diperoleh prosentase sebesar 87% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan

Tahap pengembangan merupakan tahapan terakhir dalam proses pengembangan media *card match*. Tahap pengembangan bertujuan bertujuan untuk merealisasikan rancangan menjadi wujud nyata yang menghasilkan sebuah media berupa *card match* pada materi APBN dan APBD. Pada tahap ini media akan memperoleh revisi dari para ahli berupa data kualitatif. Data kualitatif yang diperoleh berasal dari hasil lembar telaah media oleh dua orang ahli materi serta satu orang dari ahli media. Data kualitatif dalam pengembangan media *card match* berupa pendapat dan saran yang digunakan peneliti sebagai acuan untuk merevisi media pembelajaran *card match* yang dikembangkan. Dibawah ini merupakan rekapitulasi hasil telaah oleh para ahli yang dijadikan satu berupa tabel kritik dan saran.

Tabel 4. Kritik dan saran

No	Kritik dan Saran
1	Setiap ilustrasi materi pada media harus lebih dibuat senyata mungkin, hal itu agar memudahkan siswa dalam memahami apa yang hendak disampaikan peneliti

hasil tersebut diperoleh bahwa media *card match* secara kualitas isi dan tujuan, kualitas teknis maupun intruksional media *card match* dikatakan mampu untuk menjadi sebuah media pembelajaran bagi siswa SMA kelas XI dan siap untuk diuji cobakan.

Uji coba terbatas dilakukan di kelas XI III di SMAN 1 Krembung Sidoarjo pada tanggal 22 Mei dengan subjek uji coba terbatas yakni 18 siswa. Adapun hasil uji coba terbatas diunjukkan pada tabel 6 dibawah ini:

Tabel 6. Hasil respon Uji Coba Terbatas

Aspek	Respon Siswa		%	Kriteria
	Ya	Tidak		
Pernyataan 1	16	2	89	Sangat Layak
Pernyataan 2	18	0	100	Sangat Layak
Pernyataan 3	18	0	100	Sangat Layak
Pernyataan 4	18	0	100	Sangat Layak
Pernyataan 5	18	0	100	Sangat Layak
Pernyataan 6	17	1	94	Sangat Layak
Pernyataan 7	16	2	89	Sangat Layak
Pernyataan 8	17	1	94	Sangat Layak
Pernyataan 9	17	1	94	Sangat Layak
Pernyataan 10	18	0	100	Sangat Layak
Pernyataan 11	17	1	94	Sangat Layak
Pernyataan 12	18	0	100	Sangat Layak
Rata-rata uji coba terbatas			96%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi serta respon uji coba terbatas didapatkan prosentase secara keseluruhan sebesar 90% dengan kriteria sangat layak. Melihat perolehan prosentase yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa siswa merasa senang dan puas dalam pembelajaran yang berbantu media *card match*. Dalam proses nya siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran serta lebih aktif. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media *card match* dikatakan layak sebagai sebuah media pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap media *card match* yang dikembangkan, diperoleh simpulan bahwa proses pengembangan media *card match* menggunakan model pengembangan Thiagarajan, dkk yakni 4d. Kelayakan media *card match* menggunakan data kuantitatif berupa hasil validasi para ahli. Hasilnya adalah bahwa media *card match* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi APBN dan APBD. Hasil uji coba terbatas juga direspon positif oleh siswa dengan memperoleh hasil kriteria sangat layak. Adapun saran pada penelitian ini yakni:

1. Pada proses pengembangan peneliti diharapkan dapat melakukan pengembangan sampai pada tahap penyebaran (disseminate)
2. Pada uji coba terbatas diharapkan peneliti menentukan jumlah siswa dalam setiap kelompok secara seimbang
3. Pada uji coba terbatas, peneliti diharapkan tidak hanya terbatas pada uji coba terbatas tetapi pada uji coba lapangan .

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad. 2006. *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Hudojo, herman. 2005. *Pengembangan kurikulum dan pembelajaran matematik*. Malang: UM Press

Mashami, ratna azizah dkk. 2014. Pengembangan media kartu koloid untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal kependidikan edisi desember 2014 vol. 13 no. 4*

Purniawati, Ni Luhdkk. 2014. Penerapan teknik token economy berbantuan media kartu berpasang dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini. *E-journal PG-PAUD Universitas Pendidikan ganesha Jurusan PGSD (Volume 2 No. 1 tahun 2014)*

Sadiman, Arief S, dkk. 2010. *Media pendidikan*. Jakarta: raja grapindo persada

Slavin, 2009. *Cooperative Learning (Teori, riset praktik)*. Bandung : Nusa Media

Sudrajat, Akhmad. 2008. *Pengertian pendekatan, startegi, metode, tekmiik dam model pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Group.