

KAJIAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *THINK PAIR AND SHARE* (TPS) MENGGUNAKAN MEDIA *SCRABBLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KEPARIWISATAAN KELAS X SMK NEGERI 3 KEDIRI

Rista Andini Suyono

S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: ristasuyono16050634030@mhs.unesa.ac.id

Sridwiyanti, S.Pd., M.PSDM

Dosen Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: sridwiyanti@unesa.ac.id

Abstrak

Pendidikan merupakan perwujudan kekayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Pendidikan formal tidak hanya fokus pada teori, tetapi kepada kemampuan peserta didik dalam menyerap pengetahuan yang diperoleh. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara empirik penggunaan media *scrabble* pada model pembelajaran *think pair share* dalam meningkatkan hasil belajar dan menarik minat belajar peserta didik. Metode penelitian ini adalah kualitatif pre experimental design dengan menggunakan rancangan penelitian *one-shoot case study* untuk menggambarkan bentuk kasar dari suatu eksperimen. Peneliti menggunakan *google form* untuk mengetahui efektivitas dari media *scrabble*. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pada aspek ketertarikan pembaca pada media *scrabble* yaitu sebanyak 95.7%, dan pada peningkatan hasil belajar sebanyak 95.70%.

Kata Kunci : Media *Scrabble*, *Think Pair Share*, hasil belajar.

Abstract

Education is a form of embodiment of human wealth that is dynamic and full of development. The education process in schools does not only emphasize the accumulation of knowledge of subject matter, but the priority is the ability of students to obtain their own knowledge. The purpose of this study was to determine the use of *scrabble* media in the *think pair share* learning model. This research method is a qualitative pre-experimental design using a *one-shoot case study* design to describe the rough form of an experiment. Researchers use *Google form* to determine the effectiveness of *scrabble* media. The results of the study can be concluded that the aspect of reader interest in *scrabble* media is as much as 95.7%, at the informative level as much as 69.6% and at increasing learning outcomes as much as 95.70%.

Keywords : *Scrable Media*, *Think Pair Share (TPS)*, *learning outcome*.

PENDAHULUAN

Pendidikan menurut UU No.120 Tahun 2003 adalah mengembangkan kompetensi peserta didik dan membimbing siswa untuk menjadi manusia yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif serta mandiri dan menjadi warga yang demokratis dan bertanggung jawab.

Pendidikan adalah proses pengetahuan, pembelajaran serta kemampuan yang terus berkembang terus menerus secara individual, sebagai wadah untuk mengembangkan bakat, potensi diri, mengetahui jati diri serta membekali diri dalam hidup bermasyarakat.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yaitu sistem pendidikan yang mengedepankan pada kompetensi keahlian pada peserta didik sehingga berperan penting dalam mengembangkan sumber daya manusia (SDM).

Hasil yang diperoleh ketika observasi yang dilakukan selama PLP pada bulan Juli 2019 di kelas X Kecantikan 1 di SMKN 3 Kediri pada mata pelajaran Kepariwisata, terdapat hambatan dalam kegiatan belajar mengajar dikelas, antara lain siswa yang berbicara sendiri, beberapa siswa mengantuk dan terlihat bosan pada saat pembelajaran, hal tersebut disebabkan guru masih menggunakan ceramah ketika memberikan materi kepada siswa. Siswa mengabaikan guru yang mengajar dan ramai sendiri ketika proses kegiatan belajar mengajar dan hanya beberapa siswa yang duduk dibarisan depan yang memperhatikan guru. Selain itu, beberapa peserta didik terlambat masuk kelas secara terus menerus, dikarenakan guru kurang tegas dalam menghadapi peserta didik yang terlambat. Peserta didik masih banyak yang bermain *handphone*, bahkan mereka menaruh *handphone* diatas meja ketika pelajaran sedang berlangsung. Siswa menjadi

kurang aktif dan masih mengandalkan teman yang lain sehingga siswa tidak mandiri dan sulit untuk menangkap materi yang didiskusikan, hal tersebut berpengaruh pada nilai siswa.

Hasil observasi dilakukan pada mata pelajaran kepariwisataan di SMKN 3 Kediri nilai Ulangan Harian I KD 3.1 Industri Pariwisata dalam 1 kelas yang berjumlah 36 siswa belum tercapai secara maksimal, nilai siswa yang telah mencapai KKM sebanyak 25 siswa dengan presentase ketuntasan belajar hanya sebesar 69,4% dan ada 11 siswa dengan presentase 30,6% yang belum mencapai KKM yaitu 75.

Fakta diatas menunjukkan hasil belajar siswa masih rendah dan pemberian materi pelajaran yang disampaikan guru belum optimal dalam meningkatkan prestasi siswa dalam belajar. Masalah tersebut dapat diatasi dengan meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar yaitu menggunakan model pembelajaran secara berkelompok.

Model pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran dengan cara membentuk kelompok kecil yang berjumlah dua sampai enam orang secara acak. Penilaiannya dilakukan secara berkelompok dan akan mendapatkan *reward*. Model pembelajaran kooperatif mempunyai kelebihan yaitu tidak bergantung kepada guru yang mengajar, tetapi siswa dapat berfikir sendiri menemukan jawabannya bersama pasangannya. Menemukan ide masing-masing dan lebih respek kepada orang lain.

TPS merupakan model pembelajaran yang bertujuan untuk membentuk kerjasama antar siswa sehingga memudahkan dalam berkomunikasi, hal tersebut akan berpengaruh terhadap interaksi antar siswa, hal ini sesuai pernyataan yang dikatakan oleh Trianto (2011:61) bahwa pola interaksi dapat dibentuk melalui pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini cukup sederhana dan mudah untuk diterapkan.

Teknik TPS yaitu guru memberikan materi terlebih dahulu, kemudian guru mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa. Siswa tersebut diminta untuk berfikir sendiri (*Think*), guru menyuruh siswa untuk berdiskusi dengan teman sebangku (*pair*) mengenai pertanyaan yang telah diberikan dan menemukan jawabannya. Pada tahap (*share*) guru meminta siswa untuk mempresentasikan jawabannya.

Faktor yang muncul oleh model pembelajaran ini adalah siswa saling memberi informasi kepada pasangannya, bertukar ide, berkomunikasi langsung dengan siswa yang lain, serta dapat melatih berfikir pendapat serta dapat mengutarakan pendapatnya tersebut jika dirasa sudah benar.

Langkah-langkah Model Pembelajaran *Think Pair Share (TPS)*

Pelaksanaan model pembelajaran TPS mata pelajaran kepariwisataan dimulai pada tahap *Think*, guru mengkomunikasikan mengenai materi yang akan dipelajari. Guru membimbing siswa, untuk berfikir mengenai penyelesaian pertanyaan yang diberikan. Guru memberikan pertanyaan kepada setiap siswa untuk menyelesaikan jawabannya secara mandiri. Peneliti mengawasi dan mengamati siswa selama mengerjakan soal agar tetap aktif. Peneliti juga menjelaskan maksud dari soal yang telah diberikan dan memberikan arahan terhadap siswa agar siswa dapat mengerjakan soal dengan benar dan tepat.

Tahap *pair*, guru mengarahkan masing-masing kelompok yang berjumlah 2 orang atau dengan teman sebangku untuk saling berdiskusi dengan jawaban yang mereka peroleh. Peneliti tetap memberikan arahan kepada kelompok yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal, hingga seluruh siswa dapat berdiskusi dengan pasangannya masing masing dengan baik. Hal ini dapat menjadikan siswa saling bertukar pikiran bersama pasangannya dan siswa akan menghargai pendapat temannya.

Pada tahap *share*, peneliti meminta beberapa kelompok untuk maju kedepan dan mempresentasikan hasil diskusi dengan pasangannya tersebut dan ditanggapi oleh kelompok lainnya

Media pembelajaran merupakan perantara yang membantu guru dalam proses belajar mengajar yang digunakan untuk merangsang pikiran kemampuan atau ketrampilan peserta didik. Media pembelajaran menumbuhkan motivasi peserta didik sehingga tidak bosan dalam mengikuti proses KBM. Pemilihan media pembelajaran harus tepat dalam mencapai tujuan dan kompetensi yang ingin di capai.

Dalam sebuah belajar mengajar, game merupakan kegiatan yang menarik dan menghilangkan kebosanan pada peserta didik, salah satunya adalah media pembelajaran game *scrabble*. Permainan *scrabble* akan menguji kemampuan mengingat kosakata yang dipelajari serta meningkatkan pembendaharaan kosakata. Danarti (2008:90)

Scrabble merupakan permainan dengan cara menyusun kata yang dimainkan 2 orang atau lebih untuk mendapatkan skor sesuai dengan kata yang telah disusun. Setiap huruf mempunyai skor masing-masing, dan kata yang telah terbentuk akan menjadi jumlah skor.

Pengaplikasian media ini yaitu guru membuat kotak-kotak terlebih dahulu yang berisi

kumpulan huruf yang akan membentuk kata. Kata yang terbentuk berisi pengertian suatu konsep materi. Konsep yang telah disusun mempunyai pertanyaan sendiri yang nantinya akan di diskusikan dengan pasangannya dan dipresentasikan didepan kelas. Dengan demikian siswa akan menyampaikan pendapatnya.

Langkah-langkah Media Pembelajaran Scrabble :

1. Siswa dibagi menjadi menjadi kelompok 2 orang, bisa dengan teman sebangku.
2. Guru membawa kotak yang berisi huruf-huruf dan papan permainan
3. Guru menyiapkan terlebih dahulu pertanyaan-pertanyaan dari konsep yang di susun oleh siswa.
4. Masing-masing siswa mengambil 5 huruf tanpa melihat. Susun balok tersebut menjadi sebuah kata.
5. Siswa dapat menyusun huruf tersebut secara berpasangan dan dapat bertukar huruf dengan kelompok lain.
6. Kata yang telah disusun dapat di bentuk menjadi vertikal atau horizontal
7. Setelah terbentuk kata, misalnya tersusun kata wisata, lalu siswa tersebut dapat menyampaikan pada gurunya untuk diberi sebuah pertanyaan. 1 pertanyaan yang diberikan guru untuk 2 orang siswa.
8. Masing-masing siswa memikirkan jawaban yang diberikan oleh gurunya secara individu.
9. Kemudian guru meminta untuk mendiskusikan jawaban tersebut dengan pasangannya. Peserta didik dapat menyampaikan pendapatnya dengan pasangannya untuk kesepakatan jawaban.
10. Jawaban yang telah disepakati dapat dipresentasikan, dan kelompok lain menanggapi jawaban tersebut.

Slameto (2008:7) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang didapat setelah melakukan usaha atau proses kegiatan belajar yang dilihat dari hasil tes untuk melihat seberapa besar kemajuan belajarnya. Ujian maupun tes adalah salah satu hal yang dapat mengukur kemampuan belajar siswa dengan menghitung rata-rata hasil. Tes tersebut dapat berupa soal-soal, ujian praktek, maupun tugas diskusi yang harus diselesaikan oleh siswa secara mandiri berdasarkan kemampuannya masing-masing.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :1). Bagaimana model pembelajaran *Think Pair Share*

(TPS) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kepariwisataan dengan menggunakan media *scrabble* ? 2) Bagaimana ketertarikan media *scrabble* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kepariwisataan kelas X SMKN 3 Kediri ?

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk :1) Mendeskripsikan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Kepariwisataan menggunakan media *scrabble*. 2). Mendeskripsikan ketertarikan media *scrabble* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 3 Kediri.

Dalam artikel ini peneliti ingin mendeskripsikan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) menggunakan media *scrabble* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kepariwisataan kelas X SMK Negeri 3 Kediri.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah pre experimental design atau biasa disebut eksperimen tidak sebenarnya (*quast experiment*) menggunakan rancangan penelitian *one shoot case study* untuk menggambarkan bentuk kasar suatu eksperimen. Jenis penelitian ini digunakan karena penelitian ini belum memenuhi syarat penelitian ilmiah.

Penelitian ini menggunakan metode daring yaitu penggunaan jasa internet untuk mendapatkan penilaian terhadap ketertarikan pada media *scrabble* menggunakan *google form* yang berisi kuisioner yang dibagikan kepada responden beserta deskripsi medianya. Semua dikirim melalui *smartphone* berupa *soft file* sehingga dapat memberikan penilaian terhadap media *scrabble*.

Metode sampel untuk menentukan responden yaitu menggunakan Teknik *Accidental Sampling*. Teknik ini dilakukan apabila peneliti sulit menemukan populasi yang tidak mengetahui anggota dan memilih kriteria yang telah ditentukan serta tidak mengetahui kerangka sampel (*sampling frame*) (Sabari,2010).

Berdasarkan uraian di atas, maka responden yang digunakan dalam penelitian ini adalah Guru yang mengajar di SMKN 3 Kediri dan mahasiswa pendidikan. Responden tersebut dianggap telah mampu untuk memberikan penilaian terhadap media *scrabble*.

Rumus rekap data dari responden antara lain :

$$Persentase(\%) = \frac{(\text{Jumlah Bagian})}{(\text{Jumlah Keseluruhan})} \times 100\%$$

Keterangan :

Persentase : Hasil persen keseluruhan
 Jumlah bagian : Jumlah jawaban
 100% : Bilangan tetap

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran adalah materi yang akan disampaikan guru sebelum dan sesudah pelajaran berlangsung, selain itu memudahkan guru dalam perencanaan aktivitas di dalam kelas dengan harapan tercapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan belajar mengajar dalam kelompok kecil, salah satu jenis pembelajaran kooperatif yaitu *Think Pair Share* (TPS).

Shoimin (2014:208) mengatakan bahwa *Think Pair Share* adalah pembelajaran kooperatif yang memfokuskan peserta didik untuk berfikir sendiri dan merespon dan memberikan kesempatan untuk saling membantu satu sama lain. *Think Pair Share* (TPS) merupakan pembelajaran dengan membentuk kelompok kecil secara berpasangan, untuk melatih keaktifan dan pola interaksi peserta didik. Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) diawali dengan penyampaian materi kepada siswa secara menyeluruh, kemudian guru meminta siswa untuk memikirkan jawabannya tanpa diskusi dengan temannya (*Think*), kemudian kelas dibentuk menjadi beberapa kelompok berjumlah 2 orang, atau lebih mudah dengan teman sebangku. Siswa diminta untuk berdiskusi dengan pasangannya (*pair*) untuk mengutarakan pendapatnya mengenai soal yang diberikan oleh guru dan jawaban yang telah ditentukan bersama. Pada tahap terakhir, guru akan menunjuk kelompok yang akan menyatakan hasil diskusinya kepada teman-temannya (*share*) dan kelompok lain dapat menanggapi. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* yang dilakukan secara berpasangan maka media pembelajaran yang tepat adalah media pembelajaran *scrabble*.

Kusni (2013:7) mengatakan bahwa permainan *scrabble* merupakan permainan yang didesain sedemikian rupa sehingga menarik minat siswa agar lebih cepat dicerna oleh peserta didik, selain itu media *scrabble* dapat meningkatkan motivasi sehingga membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Scrabble merupakan media pembelajaran yang dimainkan oleh 2-4 orang dengan cara menyusun kotak yang berisi huruf-huruf, setiap huruf akan membentuk kata. Setiap huruf mempunyai poin tersendiri dan kata yang telah disusun akan menjadi skor. Kelebihan media pembelajaran *scrabble* yaitu mampu meningkatkan kemampuan mengingat sehingga siswa akan lebih tertarik untuk memecahkan

kata. Sedangkan kekurangan game *scrabble* ini yaitu membuat siswa tidak mempunyai kreativitas, siswa hanya menerima bahan mentah yang disajikan oleh guru.

Maka peneliti ingin menggunakan media *scrabble* yang telah dibuat. Tujuan menggunakan media *scrabble* yaitu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan menggunakan media *scrabble* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berikut merupakan hasil yang telah diperoleh :

Hasil Ketertarikan pada Media Scrabble

Data hasil ketertarikan pada Media Pembelajaran *Scrabble* disajikan dalam Diagram 1, berikut :



Diagram 1 Data Hasil ketertarikan pada media *scrabble*.

Sumber : data primer (2020)

Sesuai data pada diagram 1 diperoleh aspek target pencapaian dari mendapat 96% yaitu jawaban ya sebanyak 25 orang yaitu ketertarikan pembaca untuk mencoba media pembelajaran *Scrabble* dan sebanyak 4% yaitu 1 orang pembaca mengatakan tidak tertarik pada media pembelajaran *Scrabble*.

Data yang diambil dari 26 orang tersebut rata-rata tertarik untuk mencoba media pembelajaran *scrabble*. Hal ini sesuai dengan teori yang dikatakan Yualdi dan ganda (2013), permainan *scrabble* merupakan permulaan bagi anak yang kesulitan dalam hal membaca, hal ini dapat diatasi dengan ketertarikan pada desain yang menarik anak. Maka dari itu penggunaan bahan-bahan yang menarik akan menyeimbangkan otak kanan dan kiri pada anak yang akan meningkatkan gairah belajar siswa dalam membaca.

Penggunaan desain yang menarik siswa akan menambah rasa ingin tahu sehingga terjadilah peningkatan minat belajar, permainan *scrabble* merupakan media yang menarik dalam kemampuan mengingat materi pelajaran.

Hasil Tingkat Informatif Deskripsi Media Pembelajaran *Scrabble* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Data hasil tingkat informatif Media *Scrabble* untuk meningkatkan hasil belajar siswa disajikan dalam diagram 2, berikut :

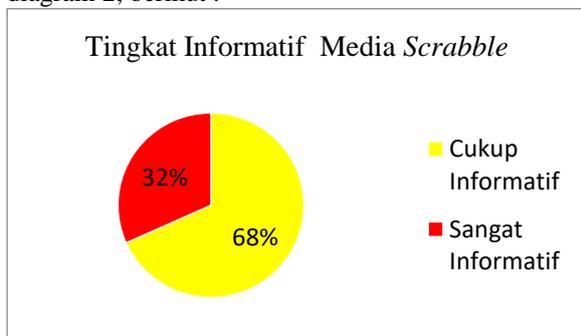


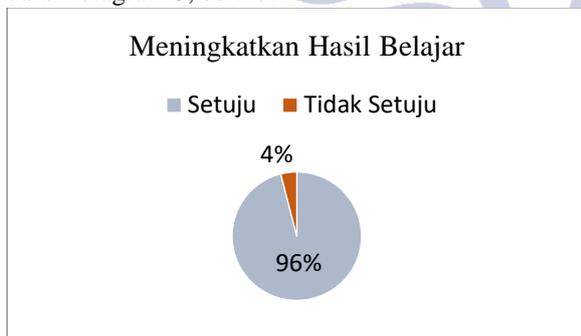
Diagram 2 data tingkat Informatif Media *Scrabble* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Sumber : data primer (2020)

Berdasarkan data pada diagram 2 diperoleh aspek pencapaian target pada tingkat informatif media *scrabble* sebesar 68% yaitu Cukup Informatif karena media *scrabble* cukup efisien dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Serta sebanyak 32% yaitu Sangat Informatif.

Peningkatan Media *Scrabble* terhadap Hasil Belajar

Data hasil perolehan persetujuan pembaca media *scrabble* terhadap peningkatan hasil belajar disajikan dalam diagram 3, berikut :



Data Diagram 3 data hasil perolehan persetujuan media *scrabble* terhadap peningkatan hasil belajar.

Sumber : data primer (2020)

Berdasarkan data pada diagram 3 diperoleh aspek pencapaian target pada tingkat persetujuan media *scrabble* sebesar 96% mengatakan setuju bahwa penggunaan media *scrabble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dan sebanyak 4% mengatakan tidak setuju mengenai media *scrabble*.

Hal ini sesuai dengan penelitian D aries Santi (2014) bahwa media *scrabble* huruf hiragana berpengaruh positif meningkatkan hasil belajari pada mata pelajaran bahasa jepang siswa dengan lebih baik.

Tabel 1 Data Aspek yang dinilai

Berikut merupakan data hasil aspek media pembelajaran *scrabble* disajikan dalam tabel 1 berikut :

No	Aspek yang dinilai	Jawaban		Jumlah
		Ya	Tidak	
1	Ketertarikan Pembaca	95,7 %	4,3 %	100%
2	Tingkat Informatif	32%	68%	100%
3	Menaikkan hasil Belajar	95,7%	4,3%	100%

Sumber : data primer (2020)

Dari data pada tabel I diatas, dijelaskan bahwa responden memperoleh hasil yang baik. Hasil tersebut antara lain pada aspek ketertarikan pembaca pada media *scrabble* yaitu sebanyak 95,7% mengatakan iya, pada tingkat informatif sebanyak 68% cukup formatif, dan pada peningkatan hasil belajar sebanyak 95,70% mengatakan iya.

Hasil penelitian diatas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *scrabble* dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang dipadukan dengan metode pembelajaran *think pair share*.

PENUTUP Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* menggunakan media pembelajaran *scrabble* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari beberapa responden dalam menjawab kuisioner deskripsi media *scrabble* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMKN 3 Kediri.

Pada aspek ketertarikan terhadap media *scrabble* ini sangat baik hal ini terbukti dengan jawaban responden sebanyak 95,7% menjawab tertarik, dan pada tingkat informatif media sudah cukup informatif dengan responden 68% dan pada persetujuan media *scrabble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu sebanyak 95,7% dan sisanya tidak tertarik.

Saran

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah dalam melaksanakan media pembelajaran perlu menggunakan pembelajaran yang menyenangkan tetapi guru tetap memberikan pengawasan terhadap peserta didik agar tetap tertib ketika pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur penulis atas kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulisan artikel ilmiah dengan judul kajian model pembelajaran *Think Pair and Share (TPS)* menggunakan media *scrabble* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kepariwisataan kelas X SMKN 3 Kediri. Ucapan terima kasih tidak lupa penulis sampaikan kepada : (1) Prof. Dr. Nurhasan, M.Kes, selaku Rektor Universitas Negeri Surabaya. (2) Dr. Maspiyah, M.Kes. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya. (3) Sri Handajani, S.Pd., M.Kes selaku Ketua Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Surabaya (4). Octaverina Kecvara Pritasari, S.Pd., M.Farm, selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Surabaya (5). Sri Dwiyanti, S.Pd., M.PSDM., selaku Dosen Pembimbing artikel (6). Dr. Maspiyah, M.Kes., selaku Dosen Penguji I (7). Arita Puspitorini., M.Pd, selaku Dosen Penguji II (8). Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan dan doa (9). Seluruh teman prodi S1 Pendidikan Tata Rias 2016 (10). Semua pihak yang telah membantu dalam melaksanakan penulisan artikel.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, H. 2017. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatsenia*, (Online) diakses pada 3 Maret 2020
- Andi K, Armi A, Iwan Dini. 2017. *Penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe Think Pair Share untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI MIA 2 SMA N 3 Model Takalar (Studi pada materi pokok Larutan Asam-Basa)*.Jurnal Chemica, (online) diakses pada 31 Maret 2020
- Anita,Lie. 2005. *Cooperatif Learning*.Jakarta:Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Asmar, Bakri Mallo,Evie Awuy.2016.*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penarikan kesimpulan logika matematika dikelas XA SMA KARUNA DIPA PALU*. Jurnal Pendidikan Matematika, (online) diakses pada 4 april 2020
- Fathurrohman,muhammad.2017.*Model-model pembelajaran inovatif*.Jakarta:Ar Ruzz Media
- Huda, Miftahul.2013. *Model-model pengajaran dan pembelajaran*.yogjakarta:Pustaka Belajar
- Julianto dkk.2011.*Teori dan Implementasi model-model pembelajaran inovatif*.Surabaya:UnesaUniversity Press
- Kusumaningtyas, Indri. 2019. *Pengembangan media scrabble untuk procedural fluency matematika siswa SMP*. Jurnal pendidikan Matematika. Diakses pada 10 Mei 2020
- Mubasyira, Mu'thia. 2017. *Pengaruh penggunaan media permainan scrabble terhadap ketrampilan menulis teks prosedur siswa kelas X SMA Tugu Ibu, Depok, Jawa Barat*. Jurnal LPP muindra. Diakses pada 15 Mei 2020
- Sanjaya.2009.*Strategi pembelajaran berorientasi standart proses pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Santi, D aries. 2014. *Pengembangan media scrabble huruf hiragana untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa jepang untuk siswa kelas X di SMA N 22 Surabaya*. Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan. Diakses pada 13 Mei 2020
- Slameto. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Slavin, Robert E.2005.*Cooperativ Learning*. Bandung: Penerbit nusa media
- Trianto.2011. *Mendesain model pembelajaran inovatif*. Jakarta : Kencana Perdana Media Grup
- UU No. 20 tahun 2003
- Yualdi, Nadya. 2013. *Efektivitas Permainan scrabble dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi anak kesulitan membaca*. Jurnal UNP. Diakses pada 10 Mei 2020
- Yunus, Hadi Sabari, 2010. *Metodologi penelitian wilayah kontemporer*. Yogyakarta:Pustaka pelajar