

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN SEDERHANA
PADA SISWA KELAS III SDN REBALAS II GRATI PASURUAN
DENGAN PENGGUNAAN PERMAINAN JOEPARDY**

Muhammad Arifin

Mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa Indonesia

Abstrak: Bahasa Indonesia mencakup empat aspek keterampilan berbahasa yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Penggunaan metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru secara konvensional yang ditandai guru kurang menggunakan media pembelajaran yang cocok dan menarik. Penggunaan bahasa gabungan antara bahasa daerah dan bahasa Indonesia membuat siswa merasa kesulitan dalam berkomunikasi dengan baik sehingga mempengaruhi gaya tulisan siswa. Kesulitan yang dialami siswa salah satunya adalah menulis karangan sederhana. Hal tersebut dapat dilihat dari prosentase keterampilan menulis karangan sederhana 38% siswa yang belum dapat menulis karangan dengan baik dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan siswa menulis karangan sederhana dengan menggunakan permainan Joepardy sebagai salah satu media yang cocok untuk pemecahan masalah yang dihadapi oleh peneliti. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di kelas III di Sekolah Dasar Negeri Rebalas 2, Kecamatan Grati, Kabupaten Pasuruan.

Rancangan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, dengan menggunakan model Kemmis dan Mc. Tagart (1982). Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dan masing-masing siklus terdiri atas 4 tahapan 1) perencanaan, 2) tindakan dan observasi, 3) refleksi, dan 4) perbaikan perencanaan. Pada pelaksanaan siklus 1, prosentase siswa masih belum tuntas mencapai 71,5% atau hanya 28,5% ketuntasan hasil belajar yang dicapai dengan rata-rata kelas 47,6. Pada siklus 2, prosentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 76,1% dengan rata-rata kelas 82,1.

Kata Kunci: Peningkatan Kemampuan, Menulis, Permainan Joepardy

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan pendidikan, seseorang khususnya guru dan siswa dituntut untuk lebih berinovatif dan kreatif. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri,

kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Mata pelajaran bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan berbahasa yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Mendengar artinya menangkap bunyi-bunyi bahasa dengan sungguh-sungguh karena ada yang menarik perhatian dan dengan unsur kesengajaan

(Solchan T.W, 2009:10.29). Berbicara adalah proses penyampaian pesan dengan menggunakan bahasa lisan. (Yeti, 2006: 4.3). Membaca adalah keterampilan mengenal dan memahami tulisan dalam bentuk urutan lambang-lambang grafis dan perubahan menjadi bicara bermakna dalam bentuk pemahaman diam-diam atau pengajaran keras-keras (Haryadi, dkk, 1997:32). Menulis adalah suatu proses berpikir dan menuangkan pemikiran itu dalam bentuk wacana atau karangan (Yety, 2008:5).

Salah satu keterampilan berbahasa yang dipelajari pada mata pelajaran bahasa Indonesia adalah keterampilan menulis. Keterampilan menulis mempunyai tujuan agar siswa dapat menuangkan ide, pikiran dalam bentuk tulisan, dapat membuat pertanyaan tertulis dan karangan dalam sebuah cerita. Oleh karena itu siswa kelas III mulai diajarkan tentang keterampilan menulis di sekolah. Keterampilan menulis perlu diajarkan di sekolah dasar terutama siswa kelas III SDN Rebalas II Kecamatan Grati Kabupaten Pasuruan, karena masih diketahui adanya penggunaan metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru secara konvensional (ceramah), yang ditandai guru kurang menggunakan media pembelajaran yang cocok dan menarik sebagai alat bantu mengajar.

Selain itu masih ada siswa yang sering menggunakan bahasa Indonesia digabungkan dengan bahasa daerah sehingga siswa belum bisa menggunakan bahasa yang baik dan benar. Kesulitan siswa dalam berkomunikasi dengan baik mempengaruhi gaya tulisan siswa. Kesulitan yang dialami siswa salah satunya adalah menulis karangan sederhana. Oleh sebab itu, keterampilan menulis sangat penting untuk diajarkan di sekolah dasar.

Berkaitan dari uraian data di atas masih ditemukan fakta di lapangan bahwa ada siswa yang belum dapat menulis karangan dengan baik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata ketuntasan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam

keterampilan menulis 38,0%, 8 siswa yang tuntas dan 13 siswa yang belum tuntas.maka guru berinisiatif untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Salah satu upaya yang diharapkan dapat membantu guru dalam mengatasi masalah tersebut adalah dengan penggunaan permainan yang berasal dari Amerika Serikat bernama Jeopardy. Jeopardy adalah sebuah aplikasi model pembelajaran kooperatif yaitu Team Game Tournamen di mana siswa di bagi menjadi beberapa kelompok kemudian format pertanyaannya disajikan dengan petunjuk dalam bentuk jawaban, dan peserta harus menjawab dalam bentuk pertanyaan. Jeopardy dapat di aplikasikan untuk mendukung pembelajaran PAIKEM di kelas. Kegiatan ini akan menjadi sebuah pembelajaran interaktif.

Permainan Jeopardy merupakan permainan kuis yang setiap kategorinya mengukur bidang pengetahuan yang berbeda sesuai dengan taksonomi Bloom. Dalam kegiatan pembelajaran dengan permainan Jeopardy menggunakan satu komputer yang berupa tampilan slide dengan tiga orang siswa dilibatkan dalam tim sebagai fasilitator mendampingi guru yaitu sebagai operator komputer, pencatat skor, *Time Keeper* dan seorang juru bicara yang ditunjuk.

Permainan tersebut mengarah pada suasana belajar kompetitif yang lebih efektif bila dikaitkan dengan tujuan belajar yang berkenaan dengan ketrampilan motorik dan melatih siswa untuk dapat membuat pertanyaan. Pembelajaran kompetitif tersebut digunakan untuk menambah motivasi dan semangat siswa agar pelajaran tersebut tidak membosankan.

Kemampuan menulis karangan sederhana perlu ditingkatkan di sekolah dasar terutama siswa kelas III SDN Rebalas II Kecamatan Grati Kabupaten Pasuruan, karena masih diketahui adanya penggunaan metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru secara konvensional (ceramah), yang ditandai guru kurang

menggunakan media pembelajaran yang cocok dan menarik sebagai alat bantu mengajar.

Selain itu masih ada siswa yang sering menggunakan bahasa Indonesia digabungkan dengan bahasa daerah sehingga siswa belum bisa menggunakan bahasa yang baik dan benar. Kesulitan siswa dalam berkomunikasi dengan baik mempengaruhi gaya tulisan siswa. Kesulitan yang dialami siswa salah satunya adalah menulis karangan sederhana. Oleh sebab itu, keterampilan menulis sangat penting untuk diajarkan di sekolah dasar.

Penggunaan pembelajaran permainan joepardi merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan sederhana. Dimana siswa bekerja dalam kelompok kecil yang terdiri empat atau lima orang dengan anggota yang heterogen dari segi jenis kelamin, status sosial, etnis, dan hasil belajar. Kemudian mereka bekerja bersama-sama atau saling membantu dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Dalam pembelajaran ini siswa tidak hanya bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri, tetapi juga bertanggung jawab kepada kelompoknya.

Sesuai dengan hasil wawancara dari pengalaman rekan guru SDN Kedawungkulon II di Kecamatan Grati telah mencoba melaksanakan pembelajaran dengan permainan Joepardy diketahui bahwa ketuntasan materi menulis karangan sederhana 70% siswa dapat membuat pertanyaan dengan benar. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengangkat judul penggunaan permainan Joepardy untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan sederhana pada siswa kelas III SDN Rebalas II Grati Pasuruan.

METODE PENELITIAN

Tujuan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah memperbaiki kualitas pembelajaran yang meliputi: sistem, cara kerja, proses, isi, kompetensi, dan situasi sehingga hasil belajar siswa dan kinerja guru dapat meningkat. Untuk meneliti

keberhasilan suatu penelitian diperlukan langkah-langkah yang berhubungan dengan masalah-masalah yang diteliti yaitu persiapan untuk melakukan penelitian.

Penelitian tindakan kelas ini melalui beberapa tahapan siklus-siklus yang disusun berdasarkan pada RPP yang sudah disiapkan. Berikut ini tahapan-tahapan dalam melaksanakan PTK yang meliputi Perencanaan, Tindakan dan observasi, Refleksi, Revisi. Adapun subyek yang dijadikan dalam penelitian ini adalah siswa kelas iii sdn rebalas ii kecamatan grati kabupaten pasuruan yang berjumlah 21 siswa dengan rincian siswa laki-laki 8 dan siswa perempuan 13 pada tahun pelajaran 2011-2012.

HASIL PENELITIAN

Pratindakan

Kegiatan pratindakan dilaksanakan guna mencari pokok permasalahan yang ada di sdn rebalas pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menulis karangan sederhana. Peneliti menggunakan hasil pratindakan ini sebagai tindakan dalam perencanaan dalam siklus i. Pada pembelajaran bahasa Indonesia pada aspek bicara materi menulis karangan sederhana hasil belajar siswa sebelum menerapkan penggunaan permainan jeopardy menyatakan bahwa hasil belajar siswa tergolong rendah.

Dari hasil belajar dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas adalah 37.14 terdapat 16 siswa belum mencapai ketuntasan dan 5 siswa telah tuntas dengan presentase (20,38). Sedangkan ketuntasan belajar kelas minimal 75% juga belum tercapai.

Berdasarkan pengamatan peneliti siswa yang mengalami kesulitan dikarenakan siswa tidak memiliki buku panduan untuk belajar, rpp yang dibuat guru kurang bervariasi (model maupun metode pembelajarannya). Maka dari itu diperoleh hasil belajar yang masih rendah. Peneliti kemudian menyimpulkan bahwa permasalahan yang telah dihadapi oleh guru sdn rebalas khususnya guru kelas iv

diantaranya : (a) rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia, (b) guru tidak menggunakan media pembelajaran sehingga siswa menjadi pasif, (c) pembelajaran kurang menyenangkan, (d) dan pembelajaran masih konvensional (hanya menggunakan metode ceramah).

Berdasarkan hal tersebut perlu diadakan perbaikan mutu pembelajaran oleh karena itu peneliti dalam penelitian ini mencoba penggunaan permainan jeopardy sebagai alternatif. Pemecahan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran selama ini dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas iii sdn rebalas kecamatan grati kabupaten pasuruan.

Hasil Penelitian Siklus I

1. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti merencanakan kegiatan pembelajaran pada hari Selasa tanggal 15 Maret 2012 di kelas iii tahun pelajaran 2011/2012 di sdn rebalas ii kecamatan grati kabupaten pasuruan pada jam ke 1-3 dengan kompetensi dasar bahasa Indonesia menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri menggunakan pilihan kata dan kalimat yang tepat dengan memperhatikan penggunaan ejaan huruf kapital dan tanda titik dengan materi tentang membuat pertanyaan tertulis dengan jumlah siswa 21 anak.

Peneliti menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (rpp) dan media sebelum penelitian dilaksanakan sesuai dengan kompetensi dasar, dan indikator pencapaian yang berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan (ktsp) tahun 2006

2. Pelaksanaan tindakan dan observasi

Pembelajaran pada siklus 1 dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 15 Maret 2012 jam pelajaran ke 1-3 dimulai pukul 07.00- 08.45 wib. Pada awal pelaksanaan penelitian, peneliti mengajak siswa untuk menyanyikan lagu anak-anak sebagai apersepsi sesuai dengan materi yang dilaksanakan pada hari itu, kemudian

peneliti memberikan pertanyaan secara lisan (pra test) tentang lagu “*apa yang dilakukan aku saat naik becak?*” “*kemana aku akan pergi dengan naik becak?*” Kemudian dilanjutkan dengan informasi materi yang akan dilaksanakan. Pada awal kegiatan inti, siswa disajikan beberapa pertanyaan melalui slide jeopardy kemudian siswa menjawab pertanyaan berdasarkan jawaban yang disajikan. Peneliti merangsang siswa untuk ikut berpartisipasi dalam permainan ini.

Setelah materi diberikan, siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang hal-hal yang belum siswa pahami mengenai cara membuat pertanyaan dengan baik. Kemudian peneliti memberikan LKS, secara berkelompok siswa melakukan diskusi untuk menyelesaikan kegiatan membuat pertanyaan berdasarkan jawaban yang tersedia. Pada kegiatan tersebut, peneliti memberikan bimbingan untuk memudahkan siswa menyelesaikan kegiatan dan melakukan observasi siswa selama kegiatan diskusi berlangsung. Setelah selesai berdiskusi, perwakilan kelompok mempresentasikan atau melaporkan hasil diskusinya.

Siswa diberikan pemantapan materi tentang cara membuat pertanyaan dengan menggunakan kata tanya apa, mengapa, dimana, kapan, bagaimana, darimana, dan siapa serta penggunaan tanda tanya pada akhir kalimat tanya. Untuk mengetahui kemampuan siswa menyerap materi yang telah diberikan, peneliti memberikan evaluasi tertulis seperti tampak pada gambar 4.5. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai.

Pada kegiatan akhir setelah evaluasi, peneliti melakukan refleksi terhadap kesan siswa terhadap pembelajaran membuat pertanyaan dengan menggunakan slide jeopardy. Sebagai penutup guru memberikan penghargaan kepada seluruh siswa atas partisipasi aktifnya selama pelajaran berlangsung.

3. Refleksi

Refleksi dilaksanakan dalam satu tahap yang dilakukan bersama dengan observer. Pelaksanaan refleksi dilaksanakan setelah pembelajaran selesai, yaitu hari Kamis tanggal 15 Maret 2012 pada pukul 09.55 wib. Refleksi dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1. Berdasarkan tindakan dan observasi yang telah dilakukan maka hasil yang didapat adalah :

Keaktifan siswa

Keaktifan siswa terlihat saat pembelajaran dimulai, mereka terlihat tertarik saat menyanyikan lagu “hai becak” bersama-sama dan saat diberikan media slide permainan jeopardy. Sebagian besar siswa merespon pertanyaan-pertanyaan yang diajukan peneliti dengan memberikan jawaban yang baik. Siswa juga merespon saat peneliti meminta menyebutkan kata tanya apa yang digunakan untuk pertanyaan tersebut. Siswa terlihat begitu aktif pada kegiatan diskusi LKS yang disajikan, dan pemberian tanggapan terhadap hasil diskusi yang dipresentasikan.

Hasil belajar siswa dalam membuat pertanyaan belum menunjukkan adanya peningkatan karena 58,10 % siswa masih belum mencapai ketuntasan belajar. Hal yang harus menjadi perhatian peneliti adalah konsep dan karakteristik dari kata tanya terhadap masing-masing jawaban yang disediakan. Dari tabel 4.3 di atas dapat terlihat bahwa 15 siswa mendapat nilai dibawah kriteria ketuntasan yang ditentukan yaitu 0-50 sedangkan 6 siswa mendapat nilai diatas ketuntasan yaitu 70-100. Kebanyakan karakteristik pertanyaan yang dibuat siswa tidak sesuai dengan jawaban yang tersedia, karena itu siswa masih ada yang belum bisa membuat pertanyaan sesuai dengan jawaban.

4. Perbaikan perencanaan

Perbaikan perencanaan yang akan dilakukan adalah membenahi konsep dan karakteristik membuat pertanyaan tertulis

dengan menggunakan kata tanya sesuai dengan jawaban. Cara yang akan digunakan peneliti untuk memecahkan masalah yang dihadapi adalah dengan membenahi penyusunan kalimat menggunakan kata tanya yang tepat melalui permainan jeopardy.

Siklus 2

1. Perencanaan

Rencana penelitian pada siklus-2 ini terdiri dari sasaran penelitian dan instrumen penelitian yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya. Kegiatan pembelajaran untuk siklus-2 direncanakan pada hari Sabtu tanggal 24 Maret 2012 di kelas III, pada jam pelajaran ke 1-3 yang dilaksanakan pukul 07.00 – 08.45 wib. Pada kompetensi dasar bahasa Indonesia menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri menggunakan pilihan kata dan kalimat yang tepat dengan memperhatikan penggunaan ejaan huruf kapital dan tanda titik dengan materi tentang membuat pertanyaan tertulis dengan jumlah siswa 21 anak.

2. Pelaksanaan tindakan dan observasi

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 2 dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 24 Maret 2012. Jam pembelajaran yang digunakan adalah jam ke 1-3 yang dilaksanakan pukul 07.00 – 08.45 wib. Pada tahap pelaksanaan siklus-2 ini yang dilakukan peneliti adalah dengan memberi pertanyaan tentang kegiatan yang telah lalu dalam membuat pertanyaan berdasarkan jawaban yang tersedia sebagai apersepsi “apa yang kita pelajari minggu lalu?” “apa saja kata tanya yang biasa kita pakai untuk menanyakan sesuatu?”. Di awal kegiatan inti, peneliti memberikan pra test secara lisan “jika jawabannya yudi akan pergi ke banyu biru, bagaimana pertanyaannya?” Siswa menjawab “kemana yudi akan pergi?” Ada pula siswa yang menjawab “siapa yang pergi ke banyu biru?” Dan dilanjutkan dengan tebak-tebakan, siswa diberikan sebuah kotak kemudian siswa diberikan petunjuk tentang keadaan benda pada kotak dan

siswa menebaknya seperti yang terlihat pada gambar 4.6. Kemudian peneliti memberikan informasi materi dan mengkondisikan siswa untuk siap belajar.

Pada kegiatan inti selanjutnya siswa bersama peneliti melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari pada siklus 2 untuk mengingatkan siswa kemudian secara berkelompok, siswa disajikan template slide permainan jeopardy. Peneliti bersama siswa menentukan petugas *games* jeopardy misalnya *time keeper*, juru bicara, pencatat skor dan operator, tetapi untuk *time keeper* dilakukan oleh seluruh siswa secara klasikal agar lebih menarik seperti pada gambar 4.7 dan gambar 4.8. Permainan jeopardy dilaksanakan setelah siswa memahami peraturan dan cara bermain permainan jeopardy dalam pembelajaran siklus 2. Selama permainan berlangsung, siswa terlihat tertarik dengan permainan ini dan antusias. Dalam permainan jeopardy, kelompok yang menang diberikan *reward* sebagai tanda penghargaan.

Pada kegiatan akhir, siswa diberikan pemantapan materi yang berupa evaluasi sebagai post test untuk mengetahui kemampuan siswa memahami materi yang diberikan. Siswa menyelesaikan evaluasi yang diberikan oleh peneliti dengan seksama dan teliti untuk mendapatkan nilai yang lebih baik daripada siklus 1.

3. Refleksi

Refleksi dilaksanakan setelah pembelajaran, pada hari sabtu tanggal 24 maret 2012 pada pukul 8.50 wib. Berdasarkan tindakan dan observasi yang dilakukan peneliti bersama observer terhadap pembelajaran yang telah dilakukan maka hasil yang didapat adalah :

Keaktifan siswa

Peningkatan keaktifan siswa sudah terlihat saat pembelajaran dimulai, mereka terlihat tertarik dengan permainan yang akan dimainkan dan materi yang akan dipelajari. Setiap kelompok menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ditampilkan dalam template jeopardy rata-rata 94,5%

dari pertanyaan yang diberikan. Tabel yang menjadi acuan peneliti adalah sebagai berikut:

Hasil belajar

Hasil belajar siswa dalam membuat pertanyaan tertulis dengan menggunakan permainan Jeopardy pada siklus 2 sudah menunjukkan kemajuan yang signifikan karena rata-rata yang diperoleh siswa sudah mencapai 57,14% dan sudah sesuai dengan KKM bahasa Indonesia.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Jeopardy adalah sebuah acara permainan yang memiliki jawaban yang unik dan format pertanyaan yang kontestan disajikan dengan petunjuk dalam bentuk jawaban, dan peserta harus menjawab dalam bentuk pertanyaan. Jeopardy dapat diaplikasikan untuk mendukung pembelajaran paikem di kelas. Kegiatan ini akan menjadi sebuah pembelajaran interaktif.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan melalui penggunaan permainan jeopardy untuk meningkatkan kemampuan membuat pertanyaan tertulis pada siswa kelas iii sdn rebalas ii grati pasuruan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Penggunaan permainan jeopardy dalam pembelajaran bertujuan untuk mempromosikan pembelajaran aktif dengan satu komputer untuk meningkatkan interaktifitas kelas. Penggunaan permainan jeopardy dikemas dalam bentuk turnamen dan dapat berperan sebagai penilaian alternative atau dapat dijadikan sebagai *review* pencapaian pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif.
2. Keberhasilan tampak pada siklus 2 dengan menggunakan permainan jeopardy untuk membuat pertanyaan tertulis pada siswa kelas iii sdn rebalas ii kecamatan grati kabupaten pasuruan yang mencapai rata-rata kelas 75,20 dengan prosentase siswa yang tuntas 57,14% ada peningkatan dari siklus 1

dengan rata-rata kelas 41,90% dan prosentase siswa yang tuntas 28%. Dengan demikian penelitian tidak dilanjutkan pada siklus III.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. **Bagi guru**, permainan joepardy diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia maupun pembelajaran yang lainnya dengan mengembangkan suasana belajar yang kompetitif dan menarik untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi yang diharapkan.
2. **Bagi siswa** dapat meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran bahasa Indonesia terutama dalam menulis karangan sederhana .
3. **Bagi peneliti lain**, diharapkan dapat digunakan dalam pembelajaran di kelasnya dan sebagai acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Arinil. 2011. *Tujuan dan Ruang Lingkup Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD/MI*. (online) (<http://arinil.wordpress.com/2011/01/03/tujuan-dan-ruang-lingkup-mata-pelajaran-bahasa-indonesia-sdmi/> diakses 5 Maret 2011)
- Aunurrahman, dkk. 2010. *Penelitian Pendidikan SD 4 sks*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Nasional.
- BS, Kusno. 1985. *Pengantar Tata Bahasa*. Bandung: CV Rosda Bandung.
- Carwoto. 2009. *Template Slide Permainan Joepardy Dilengkapi Scoring Otomatis*, (online) (<http://apakabarpsbg.wordpress.com/2009/04/04/template-slide-permainan-joepardy-dilengkapi-scoring-otomatis/> diakses 30 Pebruari 2011)
- Dananjaya, Utomo. 2010. *Media Pembelajaran Aktif Bukunya Para Guru*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Desentralized Basic Education 2. 2008. *Pengenalan Pembelajaran Efektif Dalam Mata Pelajaran Pokok*. Jakarta: DBE2 USAID
- Desentralized Basic Education 2. 2009. *Modul 7 Lebih jauh Dengan Pembelajaran Aktif Menggunakan Satu Komputer*. Jakarta: DBE2 USAID
- Keraf, Gorys. 1973. *Komposisi Bahasa Dalam Gagasan dan Perwujudan Sebuah Pengantar Kepada Kemahiran Bahasa*. Flores: Nusa Indah Arnoldus.
- Keraf, Gorys. 1984. *Tata Bahasa Indonesia*. Flores: Nusa Indah Arnoldus.
- Muchlisoh, dkk. 1996. *Materi Pokok Pendidikan Bahasa Indonesia 3;1-9 PPDG2430/3sks*. Jakarta: Universitas Terbuka, Depdikbud.
- Mulyati, Yeti, dkk. 2009. *Materi Pokok Keterampilan Berbahasa Indonesia di SD;1-9 PDGK4101/3sks*. Jakarta: Universitas Terbuka, Depdikbud.
- Poerwanti, Endang, dkk. 2009. *Asesmen Pembelajaran SD 3 sks*. Jakarta: Dirjendikti Depdiknas
- Silberman, Mel. 2009. *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Mandiri Islamic Publisher
- Supriyadi, dkk. 1996. *Materi Pokok Pendidikan Bahasa Indonesia 2;1-12 PPDG2331/4sks*. Jakarta: Universitas Terbuka, Depdikbud.
- Suyatna. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmmedia Buana Pustaka.
- T.W. Solchan, dkk. 2009. *Materi Pokok Pendidikan Bahasa Indonesia di SD;1-12 PDGK4204/4sks*. Jakarta: Universitas Terbuka, Depdikbud.
- Wordpress. 2010. *Permainan Joepardy*,(online) (<http://msrestyshare.wordpress.com/2010/05/05/permainan-power-point-joepardy/> diakses 30 pebruari 2011).