

**PENERAPAN MODEL INKUIRI TERBIMBING DENGAN MEDIA *CARD*
GAME UNTUK MENGETAHUI HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana
Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri



oleh

Teuku Soedono Sasmoyo Jana Priya

NIM 1505110

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN TEKNOLOGI AGROINDUSTRI
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2020**

PENERAPAN MODEL INKUIRI TERBIMBING DENGAN MEDIA *CARD*
GAME UNTUK MENGETAHUI HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

LEMBAR HAK CIPTA

Oleh

©Teuku Soedono Sasmoyo Jana Priya
NIM 1505110

sebuah skripsi diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri
Fakultas Pendidikan Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Indonesia
Januari 2020

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak sebagian atau seluruhnya, baik dengan dicetak ulang, disalin, atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti.

TEUKU SOEDONO SASMOYO JANA PRIYA

**PENERAPAN MODEL INKUIRI TERBIMBING DENGAN MEDIA *CARD*
GAME UNTUK MENGETAHUI HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I,



Dr. Sri Handayani, M.Pd.

NIP 196609301997032001

Pembimbing II,



Shinta Maharani, S.TP, M.Sc.

NIP 198903302015042002

diketahui oleh:

Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri ,



Dr. Yatti Sugiarti, M.P

NIP 196312071993032001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dengan Media Pembelajaran *Card Game* Pada Mata Pelajaran Dasar Pengendalian Mutu Hasil Pertanian Untuk Mengetahui Hasil Belajar” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Januari 2020

Teuku Soedono S. J. P

NIM 1505110

KATA PENGANTAR

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Segala puji hanya milik Allah SWT Tuhan semesta alam, Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang, yang telah melimpahkan nikmat, karunia dan hidayah-Nya. Selawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, para keluarga, sahabat, dan kita sebagai umat-Nya. Amin.

Berkat rahmat dan nikmat-Nya peneliti dapat menyelesaikan “***Penerapan Model Inkuiri Terbimbing dengan Media Card Game untuk Mengetahui Hasil Belajar Peserta Didik***”. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan kedepannya dan demi penyempurnaan penulisan serupa di masa yang akan datang. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, khususnya bagi peneliti sendiri.

Bandung, Januari

2020

Peneliti

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada pelaksanaan dan penyusunan skripsi ini, penulis mendapat banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah turut serta membantu dan memberikan dukungan atas penyusunan skripsi ini terutama kepada:

1. Dr. Sri Handayani M.Pd. sebagai dosen pembimbing I skripsi yang telah meluangkan waktu dan kesabaran untuk memberikan arahan, masukkan, bimbingan, dan motivasi yang membangun kepada penulis hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik;
2. Shinta Maharani, S.T.P., M. Sc. sebagai dosen pembimbing II skripsi yang telah meluangkan waktu dan kesabaran untuk memberikan masukkan, bimbingan, arahan, dan motivasi yang membangun kepada penulis hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik;
3. Prof. Dr. Marsiam Bukit, M. Pd. sebagai dosen penguji yang telah meluangkan waktunya, memberi kritik, dan saran sehingga penulis dapat memperbaiki dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik;
4. Mustika N. H., S.T.P., M.Pd. sebagai dosen penguji yang telah meluangkan waktunya, memberi kritik, dan saran sehingga penulis dapat memperbaiki dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik;
5. Siti Mujdalipah S. T.P, M.Si. sebagai dosen penguji yang telah meluangkan waktunya, memberi kritik, dan saran sehingga penulis dapat memperbaiki dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik;
6. Dwi Lestari Rahayu, S.TP, M.Si. sebagai dosen pembimbing akademik yang telah membersamai perjalanan studi saya selama empat tahun terakhir;
7. Dr. Yatti Sugiarti., M.P. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri;
8. terima kasih kepada kedua orang tua yang selalu sabar dan memberikan dukungan moral maupun materi;
9. seluruh sahabat dan rekan seperjuangan di Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri, terima kasih atas kerja sama, bantuan, dan dukungan;

10. Iwan ridwansyah, S.P., M.MP,d sebagai Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Cilaku yang telah menerima dan mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian di SMK Negeri 2 Cilaku;
11. Ina Setiany, S.T. sebagai Ketua Prodi APHP SMK Negeri 2 Cilaku sekaligus validator soal yang telah meluangkan waktunya dan senantiasa memberikan dukungan selama penulis melaksanakan penelitian ini;
12. seluruh guru APHP dan Staf administrasi SMK Negeri 2 Cilaku yang telah banyak membantu dalam penelitian ini;
13. Para peserta didik kelas X APHP 1 dan X APHP 2 SMK Negeri 2 Cilaku 2019-2020 yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini;
14. PPL Cilaku 2019 yang telah banyak membantu dalam berlangsungnya penelitian ini;
15. Teuku Hamizul dan Raden Artha Raspahty sebagai orang tua dan kakak-adik yang selalu memberikan do'a, kasih sayang, motivasi, dan seluruh dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi;
16. Seluruh teman seperjuangan Pendidikan Teknologi Agroindustri angkatan 2015 angkatan 2016 dan angkatan 2017 yang selalu memberikan dorongan, menjadi teman diskusi, dan terus menerus memberikan semangat dalam keadaan apapun kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini; dan
17. seluruh pihak yang ikut membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung yang namanya tidak dapat disebutkan satu per satu. Penulis hanya dapat berdoa semoga Allah SWT, membalas kebaikan-kebaikan mereka dengan setimpal.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan demi pengembangan penulisan serupa di masa yang akan datang.

Bandung, 2019

Penulis

PENERAPAN MODEL INKUIRI TERBIMBING DENGAN MEDIA CARD GAME UNTUK MENGETAHUI HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Teuku Soedono Sasmoyo Jana Priya, Sri Handayani, Shinta Maharani
Universitas Pendidikan Indonesia
Email : tsoedono@student.upi.edu

ABSTRAK

Guru biasanya melakukan proses pembelajaran di SMKN 2 Cilaku pada kompetensi dasar menerapkan kesehatan keselamatan kerja lingkungan hidup (K3LH) masih menggunakan metode ceramah menggunakan media pembelajaran *power point*. Hal ini membuat fungsi guru sebagai fasilitator pembelajaran tidak terlaksana maksimal dalam proses pembelajaran. Penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing dengan media pembelajaran *card game* dapat menciptakan interaksi dalam proses belajar antara guru dan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan proses pembelajaran, hasil belajar peserta didik dan perbedaan dalam menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing dengan media pembelajaran *card game* (kelas eksperimen) dan media *power point* (kelas kontrol). Metode penelitian yaitu *class experiment*, dengan populasi seluruh peserta didik kelas X APHP 1 dan 2 berjumlah 66 orang dan menggunakan desain penelitian *nonequivalent control group*. Berdasarkan hasil penelitian telah terlaksana seluruh sintak inkuiri terbimbing di kedua kelas, didapatkan perbedaan proses belajar antara kedua kelas, dan kelas eksperimen telah menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dalam memahami materi dibandingkan kelas kontrol. Peserta didik kelas eksperimen menjadi lebih aktif, dengan suasana menyenangkan saat proses pembelajaran maupun berdiskusi lalu. Peserta didik kelas kontrol memperlihatkan suasana sunyi pada saat proses pembelajaran maupun berdiskusi. Berdasarkan nilai rata-rata *N-gain* peserta didik kelas eksperimen memiliki hasil nilai rata-rata *N-gain* 0,42, sedangkan kelas kontrol memiliki hasil nilai rata-rata *N-gain* 0,27. Dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik terdapat perbedaan, juga media pembelajaran *card game* berpengaruh lebih baik dibandingkan media *power point*.

Kata Kunci : Inkuiri Terbimbing, *Card Game*, kesehatan keselamatan kerja lingkungan hidup (K3LH), Hasil Belajar.

APPLICATION OF GUIDED INQUIRY MODEL USING CARD GAME MEDIA TO KNOW THE RESULTS OF STUDENTS 'LEARNING

Teuku Soedono Sasmoyo Jana Priya, Sri Handayani, Shinta Maharani
Indonesian University of Education
Email: tsoedono@student.upi.edu

ABSTRACT

Teachers usually do the learning process at SMK 2 Behavior on the basic competencies to apply environmental occupational safety health (K3LH) still use the lecture method using learning media power point. This makes the teacher's function as a learning facilitator not carried out optimally in the learning process. The application of the guided inquiry learning model with the learning media card game can create interactions in the learning process between teachers and students. This study aims to determine the feasibility of the learning process, student learning outcomes and differences in using guided inquiry learning models with learning media card game (experimental class) and media power point (control class). The research method is a class experiment, with a population of all class X APHP 1 and 2 students totaling 66 people and using the research design nonequivalent control group. Based on the results of the study, all the syntax of guided inquiry has been carried out in the two classes, it is found the difference in the learning process between the two classes, and the experimental class had been shows better learning outcomes in understanding the material compared to the control class. Students of the experimental class become more active, with a pleasant atmosphere during the learning process and past discussions. Control class students show a quiet atmosphere during the learning process and discussion. Based on the average value of N-gain of students in the experimental class has the results of the average value of N-gain of 0.42, while the control class has the results of the average value of N-gain of 0.27. It can be concluded that the implementation of the learning process and the learning outcomes of students there are differences, also the learning media card game is influential better than media power point.

Keywords: Guided Inquiry, Card Game, occupational safety health (K3LH), Learning Outcomes.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I_PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1. Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2. Identifikasi Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3. Batasan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.4. Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.5. Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.6. Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.7. Stuktur Organisasi Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II_KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1. Mata Pelajaran Kesehatan Keselamatan Kerja Lingkungan Hidup (K3LH) Error! Bookmark not defined.	
2.2. Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing....	Error! Bookmark not defined.
2.3. Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.4. Permainan <i>Card Game</i>	Error! Bookmark not defined.
2.5. Hasil Belajar.....	Error! Bookmark not defined.
2.6. Penelitian Pendukung.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III_METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
3.1. Desain Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.2. Populasi dan Sampel	Error! Bookmark not defined.
3.3. Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.4. Validasi Instrumen	Error! Bookmark not defined.
3.5. Prosedur Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.6. Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
BAB IV_TEMUAN DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
4.1. Temuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4.2. Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V_SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.

4.1. Simpulan	Error! Bookmark not defined.
4.2. Implikasi.....	Error! Bookmark not defined.
4.3. Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Silabus SMKN 2 Cilaku Dalam Mata Pelajaran Dasar Pengolahan Hasil Pertanian.	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 2 Deskripsi Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran Terbimbing Inkuiri.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 3 Taksonomi <i>Bloom</i> Ranah Kognitif	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 1. Kisi-Kisi Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> dan Hasil Validasi Soal.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2. Sintak yang Digunakan Pada Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3. Hasil Uji Normalitas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 4. Hasil Uji Homogenitas.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 5. Kriteria <i>Normalized Gain</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.1 Temuan Dalam Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.2 Daftar Hasil Nilai Pre-test dan Post-test.	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3Hasil Nilai Rata-Rata N-Gain Peserta Didik	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.4 Hasil Uji Hipotesis	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.5 Daftar Hasil Ketuntasan Peserta Didik dan Persentase Hasil Jawaban Post-Test.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 6 Persentase Hasil Jawaban Post-Test kelas eksperimen.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2. 1. Contoh *Card Game* **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 3. 1 Desain Quasi Eksperimen **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Jenis *Card Game***Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen dan Kontrol**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 3. Lembar Soal *Pre-test* dan *Post-test* ...**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4. Lembar Penilaian Kelayakan Instrumen Soal . **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 5. Lembar Observasi Kelas Eksperimen**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 6. Lembar Observasi Kelas Kontrol**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 7. Hasil Pengujian Normalitas.**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 8. Hasil Pengujian Homogenitas.**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 9 Hasil Pengujian *N-gain*.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 10. Hasil Pengujian *Independent t-test*..**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 11. Hasil Nilai *Pre-test* dan *Post-test*. ...**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 12. Surat Ijin Melakukan Observasi**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 13. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 14. Dokumentasi di SMKN 2 Cilaku**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson , L. W. & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educatioanl Objectives*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Arikunto, S. (2006). *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bariah, O., Anselmus J.E., Toenlio., & Susilaningsih. (2018). Studi Kasus Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Menumbuhkembangkan Perilaku Peduli Lingkungan Hidup Siswa di SMKN 6 Malang. *Jurnal KTP*, 1, (2), 159-168.
- Dameyanti, S.(2014). Implementasi Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) pada Proyek di Kota Bitung (Studi Kasus Proyek Pembangunan Pabrik Minyak PT.MNS). *Jurnal Sipil Statik*, 2,(3), 124-130.
- Erlina, S. (2011). *Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing (Guided Inkuri) Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Konsep Listrik Dinamis*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Jakarta
- Fadhilaturrahmi. (2018). Lingkungan Belajar Efektif Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2, (2), 61-62.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran. 1, (4), 104-117.
- Hani, N, A., Asep, K. J., & Diah, G. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Energi Bunyi. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1, (1), 51-60.
- Indah, Y., & Azizah , U. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dengan Pendekatan Sainifik (Scientific Approach) Pada Materi Pokok Larutan Elektrolit Dan Non Elektrolit Kelas X MIA 5 SMAN 3 Surabaya. *Unesa Journal of Chemical Education*, 3, (3), 105-111.
- Isdhiyanti, I. M. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dengan Kartu Kuartet Pada Materi Klasifikasi Komoditas Hasil Pertanian dan Perikanan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMKN 1 Kuningan*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- kemp, J. E., & Dayton, D. K. (1985). *Planing and Producing Instructional Media*. New York: Cambrige: Harper & Row Publishers.
- khairiah, A. (2011). *Efektifitas Penggunaan Media Permainan Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siawa Pada Materi Ekonomi*. Jakarta: UIN Jakarta. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

- Khairunnisak. (2015). Penggunaan Media Kartu Sebagai Strategi Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan: Studi Kasus Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Rukoh, Banda Aceh. *Jurnal Pencerahan*, 9, (2), 66-82.
- Maulandhiyani, W. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Pasca Panen Di SMK PPN Tanjungsari*. Bandung: Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri, FPTK Universitas Pendidikan Indonesia.
- Martinawati, P, W. (2017). *Penerapan Kesehatan Keselamatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) Dalam Praktek Menjahit Siswa Kelas XII Busana Butik Di SMKN1 Pandak Bantul*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Teknik Busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Metro, U. S. (2014). Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah Edisi Januari-Juli*, 11, (1), 131-144.
- Nur'azizah, H., Jayadinata, A. K., & Gusrayani, D. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Energi Bunyi. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1, (1), 51-60.
- Prasidya, A. (2017). *Pengaruh Penggunaan Permainan Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Geometri Bangun Ruang Kelas V SD Negeri KotaGede 1 Yogyakarta*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Pratiwi, A. (2009). *Pemanfaatan Kartu Pembelajaran dan Styroform Chart sebagai Media Belajar Materi Pokok Sistem Pernafasan Manusia di SMP N 4 Pati*. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Rachman, & Rudiansyah. (2012). Pengembangan Rancang Bangun Game Edukasi Logistik "Stowagame" Mengenai Penataan Kontainer Di Bay Kapal. *E-Journal Institut Teknologi Sepuluh November*, 13, (1), 67–77.
- Rahmalia. Y. (2014). *Efektifitas Inkuiri Terbimbing Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Kompetensi Dasar Analisis Rangkaian Kemagnetan Di SMK 1 Pundong*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Rahmati, R., & Khabibah, S. (2016). Pengembangan Media Permainan Kartu UMATH(UNO Mathematics) Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Pokok Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1, (5), 67-73.
- Rahmawanti, R., Kadirman, & Purnamawati. (2017). Peningkatan Hasil Belajar K3LH Melalui Pemberian Kuis Pembelajaran Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Mare Kabupaten Bone. *Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian*, 3, 88-94.

- Rajashekar, R. K., & Anjana, B. (2016). Effectiveness Of Educational Card Games As A Supplementary Educational Tool In Academic Performance . *Indian Journal of Clinical Anatomy and Physiology*, 3, (1), 4-7.
- Riduwan. (2015). *Belajar Mudah Peneitian Untuk Guru – Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Riska, R., Kadirman., & Purnamawati. (2017). Peningkatan Hasil Belajar K3LH Melalui Pemberian Kuis Pembelajaran Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Mare Kabupaten Bone. *Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian*, 3, 88-94.
- Rosyadi, I. (2013). Keefektifan Model Pembelajaran *Course Review Horay* Terhadap Aktifitas dan Hasil Belajar PKN. *Journal of Elementary Education*, 2, (2), 45-50.
- Salipah. (2015). *Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Berbantuan Media Playing Card Materi Indikator Asam Basa Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Semarang: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang.
- Setiawan, H., Dafik., & Diah, N. (2014). *Soal Matematika dalam PISA Kaitannya dengan Literasi Matematika dan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Prosiding: Seminar Nasional Matematika. Jember
- Sihombing, D. (2014). Implemetasi Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) Pada Proyek Di Kota Bitung Studi (Studi Kasus Proyek Pembangunan Pabrik Mimyak PT.MNS. *Jurnal Sipil Statik*, 2, (3), 2337-6732.
- Susanto, A. (2015). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media
- Sudjana, N. (2008). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sholihin,K.H. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powerpoint Pada Mata Diklat Teknik Bubut Di Smk N Ii Pengasih*. (Skripsi). Universitas Negri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Umar, S. J. S. M. (2014). Media Pendidikan: Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*, 11, (1), 131-144.
- Unika, P., Suryanto., & Wiwin, H. (2018). Menggunakan Studi Kasus sebagai Metode Ilmiah dalam Psikologi. *Jurnal Buletin Psikologi*, 26, (2), 126-136.
- Wibowo, T. P. (2014). Perancangan Permainan Kartu Edukatif untuk Memperkenalkan Sejarah dan Pahlawan Kemerdekaan Indonesia Pada Anak Usia 7-9 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1, (4), 88-94.
- Yulianingsih, U., & Hadisaputro, S. (2013). Keefektifan Pendekatan Student Centered Learning Dengan Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal CIE*, 2, (2), 149-155.

Zakiyatun, C., Cawang, & Kurniawan, R. A. (2017). Pengaruh Media Peta Konsep Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Dan Daya Ingat Siswa . *Ar-razi Jurnal Ilmiah*, 5, (2), 159-168.