

# KEMAMPUAN MENENTUKAN ARAH MATA ANGIN PADA SISWA KELAS I SD MUHAMMADIYAH 4 BATU

**Lilis Wahyuningrum**

SD Muhammadiyah 4 Batu

Email: [liliswahyuningrum@yahoo.com](mailto:liliswahyuningrum@yahoo.com)

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan penerapan permainan *Treasure Hunt* dalam meningkatkan kemampuan menentukan arah mata angin. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus. Subyek penelitian adalah siswa kelas 1 SD Muhammadiyah 4 Batu. Sumber data primer berasal dari siswa melalui tes unjuk kerja dengan cara menghadap arah mata angin sesuai instruksi. Sedangkan sumber data sekunder adalah data nilai karakter siswa pada saat pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif komparatif, yaitu membandingkan data kuantitatif dari kondisi awal, siklus I dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran di kelas, dengan menggunakan media kompas dan metode bermain *Treasure Hunt* terjadi peningkatan hasil evaluasi belajar baik secara individu maupun klasikal. Hal ini terjadi karena siswa diajak bermain sambil belajar, sehingga mereka mempunyai pengalaman yang menyenangkan dan mengasyikkan meskipun ada tugas yang harus dikerjakan. Jadi kemampuan menentukan arah mata angin pada siswa kelas 1 SD Muhammadiyah 4 Batu dapat ditingkatkan melalui penerapan permainan *Treasure Hunt*. Dan penerapan permainan *Treasure Hunt* dapat meningkatkan kemampuan siswa menentukan arah mata angin sebesar 18,8% yaitu dari siklus 1 65,6% meningkat menjadi 84,4% pada siklus 2.

**Kata kunci:** Permainan *Treasure Hunt*, Kemampuan Menentukan Arah Mata Angin

## **Abstract**

The research is purposed to describe the implementation of *Treasure Hunt* game in improving the ability to determine the wind direction. The research is using classroom action research design consisted of two cycles. The subject of the research is the first grade students at SD Muhammadiyah 4 Batu. The primary data is collected from the students' work method test by facing the direction as instructed. The secondary data is a score on the students' characters during the learning activities. The data analysis technique used in this research is descriptive comparative analysis by comparing the quantitative data from the pre-treatment state, cycle I, and cycle II. The findings showed that the learning activities in class by using the compass and *Treasure Hunt* game media is showing an improvement to the learning evaluation both in individual and classical. The findings is a result of the approach playing while studying to give the students a fun experience while still concerning on the task. The ability to determine the wind direction to the first grade students of SD Muhammadiyah 4 Batu can be improved through the implementation of *Treasure Hunt* game. The implementation of *Treasure Hunt* game itself can improve the ability of the students in determining the wind direction with the score 18.8% taken from the cycle I 65.6% improved to 84.4% in cycle II.

**Key words:** *Treasure Hunt* game, Ability to determine the wind direction

## PENDAHULUAN

Penanaman konsep IPS di kelas awal sangatlah baik apabila mulai ditanamkan utamanya mulai dari kelas 1. Pemahaman yang baik dapat membuat siswa menyukai pelajaran IPS, khususnya materi arah mata angin. Berdasarkan data hasil evaluasi IPS yang diperoleh pada semester 2 tahun pelajaran 2011-2012 tentang materi arah mata angin, lebih dari 50% siswa kelas 1 kesulitan menentukan arah mata angin. Hasil tes praktek langsung menunjukkan bahwa kemampuan menunjukkan arah mata angin hanya sekitar 15 siswa saja yang mampu, sedangkan yang lainnya masih sangat kebingungan untuk menunjukkannya. Hal ini mungkin disebabkan oleh siswa kelas 1 SD belum bisa berpikir abstrak, masih perlu contoh yang konkrit.

Selama ini, dalam penyampaian materi guru kelas 1 di SDM 4 Batu adalah dengan berpedoman pada arah matahari terbit sebagai arah timur, 3 arah berikutnya mengikuti saja, tetapi kendalanya jika cuaca mendung dan matahari tidak terlihat, maka tidak bisa berpedoman pada arah matahari terbit. Cara kedua dengan berpedoman arah kiblat pada saat sholat, yaitu arah barat. Cara ini juga masih belum bisa membuat siswa lebih paham, terutama jika mereka sudah tidak berada di sekolah atau sedang berada di tempat lain. Hal tersebut tentunya akan sangat berpengaruh pada prestasi belajar dan pemahaman konsep tentang arah mata angin.

Dari hasil pengamatan proses pembelajaran, ditemukan bahwa:

1. Kemampuan siswa dalam memahami konsep arah mata angin masih kurang, mereka belum bisa memahami arah utara yang sebenarnya yang akan dijadikan pedoman untuk mencari 3 arah mata angin berikutnya.
2. Pada penyampaian materi guru belum menggunakan benda kongkrit

(media) yang dapat membantu siswa untuk mempermudah dalam memahami konsep arah mata angin.

Rendahnya pemahaman siswa tentang pemahaman konsep arah mata angin karena tidak disertai dengan media pembelajaran. Hal ini sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa, karena seperti yang dikemukakan oleh Teori Pembelajaran Piaget, pada umumnya anak SD berumur 6/7 – 12 tahun berada pada periode operasi konkret, menurut Piaget (dalam Hudoyo, 1988:45). Periode ini disebut operasi konkret sebab berpikir logiknya didasarkan pada manipulasi fisik obyek-obyek konkret. Anak yang masih berada pada periode ini untuk dapat berpikir abstrak masih membutuhkan bantuan manipulasi obyek-obyek konkret atau pengalaman-pengalaman yang langsung dialaminya.

Materi arah mata angin adalah materi yang abstrak bagi siswa SD kelas 1, karena itu perlu alat bantu yang konkrit. Cara berfikir anak yang masih bersifat konkrit menyebabkan mereka belum mampu menangkap yang abstrak atau melakukan abstraksi dengan sesuatu yang konkrit. Untuk membantu proses belajar arah mata angin yang masih merupakan materi yang abstrak bagi siswa SD kelas 1, diperlukan alat bantu (media) belajar mengajar baik di luar maupun di dalam kelas. Selain media (alat bantu) diperlukan juga metode yang tepat untuk membelajarkannya.

Metode permainan *Treasure Hunt* adalah permainan berburu harta karun yang dapat dimainkan oleh siapa saja secara perorangan atau lebih dari satu orang. Biasanya permainan ini tanpa batasan usia. Permainan ini dapat berupa permainan *indoor* maupun *outdoor*. Untuk *outdoor* bisa dimainkan di kebun, taman, atau

dimana saja yang memungkinkan untuk menyembunyikan harta karun tersebut. Dalam permainan ini, pertama kali yang harus dilakukan adalah mengambil kertas yang bertuliskan petunjuk dimana benda tersebut bisa ditemukan. Kemudian berjalan sesuai dengan arah yang ditentukan dalam kertas tersebut untuk menemukan benda-benda yang tersembunyi. Setelah benda yang dicari ditemukan mereka segera kembali ke tempat semula. Demikian seterusnya berlaku untuk semua kelompok.

Kelebihan dari permainan ini adalah mendidik siswa dalam bekerjasama untuk menemukan benda yang tersembunyi. Selain itu kecermatan dalam memahami kertas sebagai petunjuk, terutama untuk menentukan arah mata angin supaya bisa menemukan benda yang tersembunyi tersebut. Permainan *Treasure Hunt* ini menggunakan kompas sebagai alat bantu untuk menentukan arah mata angin. Dengan menggunakan kompas dalam permainan diharapkan siswa akan lebih mudah untuk memahami arah mata angin walaupun cuaca sedang mendung ataupun mereka sedang tidak berada di sekolah ataupun di tempat ibadah (mushola atau masjid). Dengan permainan *Treasure Hunt* tersebut diharapkan siswa bisa lebih paham untuk menentukan arah mata angin.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu diadakan tentang Penggunaan Permainan *Treasure Hunt* Untuk meningkatkan Kemampuan Menentukan Arah Mata Angin Pada Siswa Kelas 1 SD Muhammadiyah 4 Batu. Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan penerapan permainan *Treasure Hunt* dalam meningkatkan kemampuan menentukan arah mata angin serta untuk mengetahui peningkatan kemampuan menentukan arah mata angin melalui penerapan permainan *Treasure Hunt* pada siswa kelas 1 SD Muhammadiyah 4 Batu.

Menurut Hidayat (1980:5) permainan memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1. Adanya seperangkat peraturan yang eksplisit yang mesti diindahkan oleh pemain.
2. Adanya tujuan yang harus dicapai pemain atau tugas yang mesti dilaksanakan.

Pengaruh bermain bagi perkembangan anak menurut Afrils (2012) adalah :

1. Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Bermain juga berfungsi sebagai penyaluran tenaga yang berlebihan yang bila terpendam terus akan membuat anak tegang, gelisah dan mudah tersinggung.
2. Bermain merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka.
3. Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain seringkali dapat dipenuhi dengan bermain. anak yang tidak mampu mencapai peran pemimpin dalam kehidupan nyata mungkin akan memperoleh pemenuhan keinginan itu dengan menjadi pemimpin tentara mainan.
4. Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal melalui buku, televisi, atau menjelajah lingkungan yang tidak diperoleh anak dari belajar di rumah atau sekolah.
5. Dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif dan disukai orang.

Permainan *Treasure Hunt* merupakan sekumpulan peraturan yang terdiri dari beberapa kalimat perintah yang mengarahkan siswa untuk menemukan benda yang tersembunyi (<http://www.>

[artikata.com/arti-371318-permainan.html](http://artikata.com/arti-371318-permainan.html)). Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan Permainan *Treasure Hunt*. Siswa dibagi menjadi 8 kelompok, masing-masing terdiri dari 4 siswa.

1. Guru memberikan penjelasan tentang aturan permainan.
2. Masing-masing kelompok mengambil kertas yang ada di kotak yang sudah disediakan.
3. Melakukan kegiatan sesuai dengan petunjuk yang ada dalam kertas.
4. Kembali ke tempat semula dengan membawa benda-benda yang sudah diambil.
5. Melaporkan hasil pencarian dan ditulis dalam tabel.

**METODE**

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil

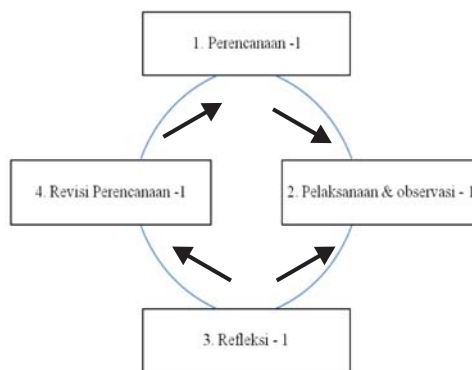
pembelajaran di kelas, atau memecahkan masalah pembelajaran di kelas penelitian yang dilakukan secara bersiklus.

Data yang diperlukan adalah (1) Nilai, yang diperoleh dari tes unjuk kerja. Alat yang digunakan adalah butir soal. (2) Nilai karakter yang diperoleh dari pengamatan. Alat yang digunakan adalah lembar pengamatan karakter.

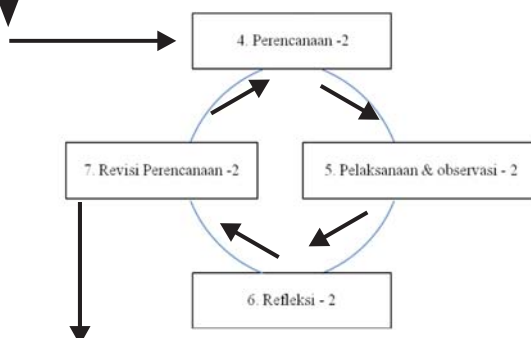
Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif komparatif, yaitu membandingkan data kuantitatif dari kondisi awal, siklus I dan siklus II. Jika siswa memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 75 berdasarkan KKM secara klasikal mencapai 75%, maka pembelajaran dikatakan tuntas dan siklus dapat dihentikan. Namun jika belum tercapai, maka pembelajaran dilanjutkan hingga mencapai 75%. Data ketuntasan belajar siswa secara klasikal (p) dapat dihitung sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Siklus -1 : .....



Siklus -2 : .....



Siklus -3 : .....

Model penelitian tindakan Kemmis dan MC Taggart (dalam Sa'dun Akbar, 2009:28) yang berkelanjutan dari siklus yang satu ke siklus berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), *reflection* (refleksi) dan revisi *plan* (perencanaan) yang sudah di revisi. Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan pengamatan dan revisi. Apabila tujuan yang hendak dicapai sudah berhasil pada siklus kedua maka PTK boleh diakhiri.

Siklus spiral dari tiap tahap penelitian tindakan kelas di gambar di atas.

#### a. Refleksi Awal

Hasil observasi dan studi dokumenter terhadap siswa kelas I pada semester genap tahun ajaran 2011/2012 bahwa siswa yang belum tuntas belajar pada materi arah mata angin lebih dari 50% dari 30 siswa kesulitan menentukan arah mata angin. Hasil tes praktek langsung menunjukkan bahwa siswa belum mampu menunjukkan arah mata angin. Hal ini dikarenakan siswa belum paham benar tentang konsep arah mata angin dan belum bisa berpikir abstrak, masih perlu contoh konkrit.

#### b. Pelaksanaan PTK

1. Gambaran Umum Pelaksanaan PTK Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK dipilih dalam penelitian ini sebab penulis ingin meningkatkan kualitas hasil belajar dalam memahami materi perubahan kenampakan bumi. PTK ini dirancang dalam 2 siklus. dengan alur pokok: refleksi awal, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, refleksi akhir, dan perencanaan siklus.
2. Rincian Prosedur Setelah melakukan refleksi tentang pembelajaran yang terjadi sebelumnya, selanjutnya dilakukan perencanaan.

#### 3. Prosedur Penelitian

- a) Perencanaan Tindakan Pada tahap perencanaan, peneliti menentukan dan merencanakan persiapan dalam pembelajaran di kelas agar dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan baik. Menyusun Perangkat Pembelajaran, terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan mempersiapkan media pembelajaran serta menyusun Instrumen Penelitian, yaitu instrumen tes dan observasi
- b) Pelaksanaan Tindakan Pada tahap ini masing-masing siklus menerapkan tahap-tahap pembelajaran sesuai RPP.
- c) Observasi (pengumpulan data) Pengumpulan data dilaksanakan dengan menggunakan metode tes dan observasi.
- d) Refleksi Pada tahap ini peneliti mengkaji dan mempertimbangkan hasil berupa data-data yang diperoleh berdasarkan hasil lembar pengamatan pembelajaran IPS pada materi arah mata angin dengan menggunakan media benda konkret. Selanjutnya menganalisis lembar tes hasil belajar siswa.

Berdasarkan data hasil lembar pengamatan dan data hasil belajar pada siklus I, maka peneliti dan pengamat melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Hasil refleksi ini digunakan untuk menetapkan langkah-langkah lebih lanjut dalam mencapai tujuan PTK.

#### Prosedur Penelitian Setiap Siklus

1. Prosedur Penelitian Siklus 1
  - a) Tahap Perencanaan Pada tahap perencanaan, peneliti merencanakan dan mempersiapkan hal-hal yang diperlukan, antara lain menyusun Rencana Pelaksanaan

- Pembelajaran ( RPP ), memberi tugas siswa untuk membawa benda-benda kesukaan dari rumah, menyediakan kompas, membuat kertas petunjuk untuk permainan, menyusun lembar tes, menyusun lembar observasi.
- b) Tahap Pelaksanaan tindakan
    - 1) Menyanyikan lagu arah mata angin untuk membantu mengingat arah mata angin yang benar.
    - 2) Memberikan penjelasan tentang cara bermain *Treasure Hunt* .
    - 3) Menerapkan permainan *Treasure Hunt* untuk meningkatkan Kemampuan menentukan arah mata angin.
    - 4) Unjuk kerja tentang menghadap keempat arah mata angin sesuai instruksi dari guru.
  - c) Tahap Pengumpulan Data
 

Pengumpulan data menggunakan metode observasi dan tes hasil belajar. Pada waktu proses belajar mengajar berlangsung, rekan sejawat bertindak sebagai observer yang melakukan observasi dan mencatat kejadian-kejadian selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pengumpulan data selanjutnya, melihat hasil belajar peserta didik melalui permainan *Treasure Hunt* serta metode tes unjuk kerja secara individu pada saat akhir pembelajaran.
  - d) Tahap Refleksi
 

Setelah pengumpulan data selesai dilakukan, langkah selanjutnya yaitu menganalisis data yang akhirnya dapat digunakan untuk menarik kesimpulan. Dari hasil kesimpulan tersebut diperoleh data bahwa hasil belajar pembelajaran masih belum mencapai standar yang diinginkan, maka perlu dilakukan tindakan untuk perbaikan yaitu pada siklus II.
2. Prosedur Penelitian Siklus 2
    - a) Tahap Perencanaan, meliputi proses menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyediakan kompas, membuat kertas petunjuk untuk permainan, menyusun lembar tes, menyusun lembar observasi.
    - b) Tahap Pelaksanaan Tindakan
      - 1) Persiapan, meliputi kegiatan memusatkan perhatian siswa, menyampaikan tujuan yang akan dicapai siswa, menyiapkan perlengkapan permainan *Treasure Hunt*.
      - 2) Pelaksanaan, menyanyikan lagu tentang arah mata angin, praktek ulang penggunaan kompas, melakukan permainan *Treasure Hunt* dan unjuk kerja menghadap arah utara, selatan, timur, dan barat sesuai instruksi dari guru.
    - c) Tahap Pengumpulan Data
 

Pengumpulan data menggunakan metode observasi dan tes hasil belajar. Pada waktu proses belajar mengajar berlangsung, rekan sejawat bertindak sebagai observer yang melakukan observasi dan mencatat kejadian-kejadian selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pengumpulan data selanjutnya, melihat hasil belajar peserta didik melalui permainan *Treasure Hunt* serta metode tes unjuk kerja secara individu pada saat akhir pembelajaran.
    - d) Tahap Refleksi
 

Pada tahap ini peneliti menganalisis dan mempertimbangkan hasil data yang diperoleh untuk menarik kesimpulan. Berdasarkan hasil data observasi dan hasil tes belajar, maka dapat diketahui kemampuan siswa dalam menentukan arah mata angin sudah sesuai dengan standar yang diinginkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Materi arah mata angin adalah materi yang abstrak bagi siswa SD kelas 1, karena itu perlu alat bantu yang konkrit. Cara berfikir anak yang masih bersifat konkrit menyebabkan mereka belum mampu menangkap yang abstrak atau melakukan abstraksi dengan sesuatu yang konkrit. Untuk membantu proses belajar arah mata angin yang masih merupakan materi yang abstrak bagi siswa SD kelas 1, diperlukan alat bantu (media) belajar mengajar baik di luar maupun di dalam

kelas. Selain media (alat bantu) diperlukan juga metode yang tepat untuk membelajarkannya.

Untuk memperoleh hasil evaluasi ditentukan bahwa siswa dikatakan tuntas belajar apabila mencapai 75% daya serap individu atau nilai 75. Sedangkan ketuntasan kelas dapat dilihat jika 80% siswa yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 75. Untuk memperoleh hasil yang lebih baik lagi maka guru kembali melaksanakan perbaikan pembelajaran.

**Diagram Pencapaian KKM siklus I**



Pada siklus 1 terdapat 11 siswa tidak tuntas dan 21 siswa yang tuntas atau ketuntasan kelasnya 65,6%. Pada permainan kali ini siswa hanya diberi satu kertas berisi petunjuk untuk mencari benda-benda yang ada di arah mata angin. Setelah diberikan perbaikan pembelajaran di kelas, yaitu dengan menggunakan media kompas dan metode bermain *Treasure Hunt* maka ada peningkatan hasil evaluasi belajar baik secara individu maupun klasikal. Hal ini terjadi karena siswa diajak bermain sambil belajar, sehingga mereka mempunyai pengalaman yang menyenangkan dan mengasyikkan meskipun ada tugas yang harus dikerjakan. Untuk memperbaiki tindakan pada siklus 2 nanti, maka pengenalan kompas untuk menunjukkan arah mata angin waktunya ditambah supaya

siswa lebih paham karena mereka harus menerima dua konsep sekaligus, yaitu konsep utara dan selatan berdasarkan kompas dan timur barat berdasarkan tangan kanan dan kiri mereka. Selain itu benda-benda yang disediakan pada tiap arah mata angin kurang banyak, sehingga pada saat ada kelompok yang salah arah dalam mencari benda-benda yang dimaksud menyebabkan kelompok lain yang arahnya benar kehabisan benda tersebut.

Sedangkan pada siklus 2, 5 siswa tidak tuntas dan 27 siswa tuntas atau ketuntasan kelasnya 84,4%. Nilai siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan belajar apabila telah mencapai skor 75% atau 75, dan kelas disebut tuntas apabila di kelas tersebut terdapat 80% siswa yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama



dengan 75. Pada siklus 2 kali ini siswa pada tiap kelompok harus mengambil 2 kertas petunjuk secara bergantian. Pada perjalanan pertama mengambil kertas petunjuk 1, kemudian mengambil kertas petunjuk 2. Karena mereka sudah pernah melakukan kegiatan tersebut pada pertemuan sebelumnya (siklus 1), maka pada siklus 2 ini bagi mereka bukan permainan yang baru lagi. Karena mereka merasa senang melakukan aktivitas ini meskipun tingkat kesulitan ditambah. Hal ini bisa dilihat dari hasil evaluasinya, baik ketuntasan individu maupun klasikal yang meningkat dibandingkan pada siklus 1. Karena pembelajaran pada siklus 2 ini dianggap berhasil, maka pembelajaran pada siklus 2 ini selesai dan tidak perlu diulang di siklus 3.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan *Treasure Hunt* dapat meningkatkan kemampuan menentukan arah mata angin yang terlihat pada peningkatan pencapaian KKM antara siklus I sebesar 65,6% meningkat menjadi 84,4% pada siklus II. Jadi mengalami peningkatan sebesar 18,8%.

## SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa kemampuan menentukan arah mata angin pada siswa kelas I SD Muhammadiyah 4 Batu dapat ditingkatkan melalui permainan *Treasure Hunt*. Permainan *Treasure Hunt*

dapat meningkatkan kemampuan siswa menentukan arah mata angin sebesar 18,8% (siklus I 65,6% meningkat menjadi 84,4% pada siklus II).

Berdasarkan temuan penelitian yang ada pada siklus I dan siklus II, maka disarankan, bagi guru IPS SD untuk menggunakan metode bermain pada proses belajar mengajar kelas 1 khususnya materi menentukan arah mata angin, dengan tetap menggunakan kompas sebagai media petunjuk arah mata angin. Karena dengan media dan metode bermain menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menentukan arah mata angin. Bagi peneliti lanjut disarankan untuk melakukan penelitian dengan metode-metode lain yang sesuai dengan karakteristik SD kelas 1 pada pelajaran IPS untuk meningkatkan kemampuan menentukan arah mata angin.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas : filosofi, metodologi & implementasi*. Yogyakarta : Cipta Media Aksara  
[http://carapedia.com/pengertian\\_definisi\\_bermain\\_info2105.html](http://carapedia.com/pengertian_definisi_bermain_info2105.html)(diunduh pada 9 April 2013 pukul 19.00)  
<http://belajarpsikologi.com/metode-permainan-dalam-pembelajaran/>(diunduh pada 25 Maret 2013 pukul 20.00)  
<http://id.wikipedia.org/wiki/Mataangin>(diunduh pada 12 April 2013 pukul 10.00)



<http://lifestyle.kompasiana.com/hobi/2012/09/25/asyiknya-bermain-treasure-hunt-496609.html> (diunduh pada 10 April 2013 pukul 12.00)

<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2013/01/20/pendekatan-dan-metode-pembelajaran-dalam-kurikulum-2013/> (diunduh pada 20 April 2012, pukul 19.30)

<http://www.artikata.com/arti-371318-permainan.html> (diunduh pada 20 April 2012, pukul 19.30)

Sardiman, A. M. 2004. *Interaksi dan motivasi belajar-mengajar*. Jakarta: Rajawali.

Wiriaatmadja, Rochiati. 2008. *Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kinerja Guru Dan Dosen*. Bandung: Kerjasama aprogram Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia dengan PT Remaja Rosdakarya