



Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Berbantuan Media Visual Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan *Habits Of Mind* Matematis Siswa

Ahmad Muzaki¹, Solihatton², Yuntawati³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Matematika FPMIPA IKIP Mataram
zackyborju@gmail.com

Abstract: *The reason for the low student learning outcomes in mathematics is one of them caused by the lack of student involvement in learning. In addition, the method used by the teacher is only the lecture, question and answer and discussion methods. Therefore the need for creativity and mathematical habits of mind to be able to improve learning outcomes. To improve creativity and mathematical habits of mind, learning methods are needed that can stimulate student's creativity and mathematical habits of mind with Creative Problem Solving (CPS) models assisted by visual media. The aims of this study was to determine the increase in student's creativity and mathematical habits of mind by applying CPS models assisted by visual media in grade X MA Al-Kautsar NW RebanBurung Academic Year 2018/2019. This type of research was classroom action research conducted in two cycles. In the first cycle obtained the level of creativity of students was 2.78, and for the percentage of students' mathematical habits of mind was 63.63%, and the percentage of classical completeness was 75%. While in the second cycle there was an increase in the level of student creativity to 3.07, and for the percentage of students mathematical habits of mind increased to 82.25%, the percentage of classical completeness reached 95% and had fulfilled the KKM. Based on the research results obtained indicate that the application of the Creative Problem Solving learning model assisted by Visual Media can increase students' creativity and mathematical habits of mind in class X.*

Keywords: *Creativity and mathematical habits of mind, CPS models, visual media.*

Abstrak: Penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika salah satunya disebabkan oleh kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, metode yang digunakan oleh guru hanya metode ceramah, Tanya jawab dan diskusi. Oleh karena itu diperlukannya kreativitas dan *habits of mind* matematis untuk dapat meningkatkan hasil belajar. Untuk meningkatkan kreativitas dan *habits of mind* matematis diperlukan metode pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas dan *habits of mind* matematis siswa dengan model *creative problem solving* berbantuan media visual. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kreativitas dan *habits of mind* matematis siswa dengan menerapkan model pembelajaran *creative problem solving* berbantuan media visual pada kelas X MA Al-Kautsar NW Reban Burung Tahun Pelajaran 2018/2019. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian ini memiliki tahapan dalam setiap siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Pada siklus I diperoleh tingkat kreativitas siswa sebesar 2,78, dan untuk persentase *habits of mind* matematis siswa sebesar 63,63%, dan persentase ketuntasan klasikalnya 75%. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatannya ketinggian kreativitas siswa menjadi 3,07, dan untuk persentase *habits of mind* matematis siswa sebesar 82,25%, persentase ketuntasan klasikalnya mencapai 95% dan telah memenuhi KKM. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Creative problem Solving* berbantuan Media Visual dapat meningkatkan kreativitas dan *habits of mind* matematis siswa pada kelas X.

Kata Kunci: Kreativitas dan *habits of mind*, model CPS, media visual.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan wadah kegiatan yang dapat dipandang sebagai pencetak sumber daya manusia (SDM) yang bermutu tinggi (Purwaningsih, 2010). Dalam praktik pembelajaran sebaiknya pengajar menggunakan metode mengajar yang efektif dan efisien sehingga tujuan pengajaran dapat dicapai dengan optimal. Mengajar yang efektif sangat

bergantung pada pemilihan metode dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan proses belajar di sekolah. Hal ini sangat diharapkan untuk pencapaian tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam proses belajar mengajar.

Di dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki berbagai strategi agar siswa dapat secara efektif dan efisien mengenai pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu adalah harus menguasai teknik-teknik penyajian bahan pelajaran, atau yang biasanya disebut dengan metode mengajar. Metode mengajar merupakan suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang diperlukan oleh guru, dimana metode mengajar ialah suatu teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas, agar pelajaran tersebut dapat diserap, dipahami, dan digunakan oleh siswa dengan baik (Slameto, 2003).

Suatu kegiatan belajar dapat dikatakan efektif apabila prestasi yang diinginkan dapat dicapai sesuai dengan usaha yang dilakukan. Efektifnya belajar selain dengan metode yang akan digunakan media pembelajaran akan mendukung hasil belajar juga. Dengan berbantuan media pembelajaran dapat menghasilkan belajar yang efektif dan hasil belajar yang memuaskan. Salah satu media yang bisa dimanfaatkan di sekolah adalah media visual. Dengan adanya *LCD projector* di sekolah memudahkan para guru dalam pemanfaatan berbagai jenis media pembelajaran khususnya media visual yang diproyeksikan. Studi mengenai pemanfaatan media visual dalam hubungannya menunjukkan bahwa pesan-pesan visual memberikan pengaruh tinggi terhadap pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas X MA AL-Kautsar NW Reban Burung, dimana dalam proses belajar mengajar metode yang digunakan guru terfokus pada metode ceramah, tanya jawab dan diskusi. Pada saat kegiatan belajar dengan metode tanya jawab terlihat yang lebih berperan aktif hanyalah guru, tidak ada timbal balik dari siswa, guru memberikan pertanyaan kepada siswa namun siswa hanya menjawab soal sesuai pertanyaan itu saja tidak ada pengembangan jawaban dari siswa. Selain itu siswa tidak menanyakan kembali pertanyaan yang kurang dipahami, sehingga terlihat jelas suasana belajar yang kurang efektif, kaku dan suasana belajar yang terfokus sama satu arah saja. Begitu pula pada saat kegiatan belajar dengan metode diskusi, terlihat jelas kebanyakan siswa mengobrol sendiri, dan tidak fokus pada kegiatan diskusi sehingga banyak memakan waktu. Interaksi antara guru dan siswa juga terlihat sangat kurang, siswa lebih terlihat sibuk sendiri tidak fokus dengan apa yang diberikan guru, dan terlihat jelas siswa tidak bergairah dan semangat pada saat kegiatan belajar, tanya jawab dan diskusi.

Dengan model *Creative Problem Solving* siswa mampu menyelesaikan permasalahan dengan berbagai cara. Dari siswa yang terbiasa mengerjakan soal-soal yang tidak hanya memerlukan jawaban yang baik saja, sekarang menjadi terbiasa dengan menyelesaikan permasalahan dengan berbagai solusi. Karena di samping diberi masalah-masalah selama di kelas seorang guru matematika dapat juga memulai proses pembelajarannya dengan mengajukan masalah yang cukup menantang dan menarik bagi siswa agar tujuan yang diharapkan terpenuhi (Nuraisyah, 2015). Siswa dan guru lalu bersama-sama memecahkan masalahnya tadi sambil membahas teori-teori, definisi-definisi, maupun rumus matematikanya (Sudjana, 2009). Banyak peneliti yang menggunakan model *creative problem solving* berhasil dalam proses belajar mengajar yang meningkatkan hasil belajar atau pun

keaktifan belajar, sehingga dalam penelitian ini saya menggunakan berbantuan media visual untuk merangsang siswa berpikir lebih kreatif dan tidak cepat bosan dalam proses belajar mengajar. Proses berpikir dalam pemecahan masalah memerlukan kemampuan intelektual yang cukup tinggi, yaitu kemampuan untuk mengolah dan mengorganisasikan data yang didapat sehingga merupakan bagian dari pemecahan masalah yang efektif. Kemampuan pemecahan masalah akan menuntut siswa untuk berpikir kritis, logis, dan kreatif yang merupakan tujuan pembelajaran matematika.

Untuk memecahkan masalah matematika terdapat banyak cara, oleh karena itu dibutuhkan kreativitas. Kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah (Makmur dalam Reni, 2001). Kreativitas siswa dapat terlihat saat mereka berusaha menemukan alternatif jawaban untuk menyelesaikan suatu soal, sehingga keberhasilan siswa dalam mempelajari matematika dapat dilihat dari prestasi belajar dan kreativitas yang dilakukannya. Dengan demikian, kreativitas yang dimiliki siswa sangat berperan penting dalam mempelajari matematika. Dari kreativitas tentunya siswa terlebih dahulu mencari informasi, ide-ide, keterampilan-keterampilan, dan cara-cara berpikir serta mengemukakan pendapat untuk dapat menyelesaikan soal permasalahan. Namun yang paling terpenting dan menentukan dari siswa adalah menumbuhkembangkan *habits of mind* matematis, yaitu kebiasaan berpikir secara fleksibel, mendengarkan dengan empati, membiasakan mengajukan pertanyaan, kebiasaan menyelesaikan masalah secara efektif (Miliyawati, 2014). Sehingga siswa mampu mengembangkan diri mereka sendiri dan mampu menyelesaikan masalah yang muncul.

Dari permasalahan yang telah diuraikan, dapat mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Penerapan model *creative problem solving* berbantuan media visual untuk meningkatkan kreativitas, dan *habits of mind* matematis siswa kelas X MA Al-Kautsar NW Reban Burung Tahun Pelajaran 2018/2019”.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019 di kelas X MA Al-Kautsar NW Reban Burung, Lombok Tengah. Objek penelitian adalah penggunaan model *creative problem solving* berbantuan media visual dalam meningkatkan kreativitas dan *habits of mind* matematis siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran sehingga lebih terlihat proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dimana tahapan dalam setiap siklus yaitu Perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan Refleksi (Arikunto, 2011).

Tahap pelaksanaan tindakan kelas (PTK) dilaksanakan dalam siklus pembelajaran sebagai berikut:

1. Perencanaan

Pada tahapan perencanaan dilakukan kegiatan sebagai berikut:

- a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- b. Membuat power point yang berkaitan dengan materi eksponen
- c. Membuat lembar observasi keterlaksanaan RPP
- d. Membuat angket *Habits of Mind* matematis siswa

- e. Membuat instrumen penilaian
 - f. Membuat alat evaluasi berupa tes tulis untuk mengetahui kemampuan kreativitas siswa dalam belajar matematika.
2. Pelaksanaan Tindakan
- Pada tahap ini merupakan pelaksanaan dari semua hal yang telah direncanakan diatas, yaitu:
- a. Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah direncanakan.
 - b. Pelaksanaan pembelajaran yang berbantuan power point
 - c. Pelaksanaan observasi yang dilakukan guru bidang studi
 - d. Pelaksanaan pemberian angket kepada siswa untuk mengetahui tingkat *habits of mind* (kebiasaan berpikir) matematis siswa.
 - e. Pelaksanaan tes tulis kepada siswa untuk mengetahui kemampuan kreativitas siswa.
 - f. Menganalisis hasil observasi, angket, dan tes tulis siswa.
3. Observasi/Evaluasi
- Kegiatan pada tahap ini adalah melakukan observasi setiap berlangsungnya pelaksanaan tindakan dengan cara mengamati pelaksanaan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan skenario pembelajaran.
4. Refleksi
- Refleksi dilakukan pada akhir siklus. Pada tahap ini, hasil yang didapatkan dikumpulkan dan dianalisis. Dari hasil analisis tersebut peneliti dapat merefleksikan diri dengan melihat data hasil tes dan observasi, apakah kegiatan yang telah dilakukan dapat meningkatkan kreativitas dan *habits of mind* matematis siswa.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan dalam mengumpulkan data sebagai salah satu bagian penting dalam penelitian (Suyitno, 2001). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar Observasi
- Lembar Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran langsung mengenai aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran yang dilihat dari keterlaksanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Observasi dilakukan secara terstruktur.
2. Tes
- Tes adalah seperangkat rangsangan (Stimulus) kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban yang dapat dijadikan sebagai dasar untuk penerapan instrument. Rangkaian pertanyaan yang digunakan untuk mengukur peningkatan kreativitas siswa, tes tulis terdiri dari 5 soal dengan bentuk uraian berdasarkan dari kriteria kreativitas.
3. Angket
- Angket atau kuesioner merupakan instrumen untuk pengumpulan data agar memperoleh hasil dari *habits of mind* (kebiasaan berpikir) matematis siswa. Dimana partisipan atau responden mengisi pertanyaan yang diberikan oleh peneliti.

Pertanyaan yang akan dibuat berdasarkan dari kriteria *habits of mind* (kebiasaan berpikir).

Analisis Data

1. Analisis data kreativitas siswa

Perhitungan nilai kreativitas siswa dianalisis berdasarkan:

- Tingkat kreativitas secara klasikal

$$N = \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Banyak item soal}} \text{ (Makmur, 2011)}$$

Keterangan :

N : nilai akhir

$$\text{Tingkat kreativitas (R)} = \frac{\text{Nilai akhir}}{\text{banyak siswa}}$$

Tabel 1 Kategori kreativitas

Skor Kreativitas siswa	Kategori
$3.6 < x \leq 4$	Sangat Tinggi
$2.6 < x \leq 3.5$	Tinggi
$1.6 < x \leq 2.5$	Cukup
$0 \leq x \leq 1.5$	Rendah

Analisis data *habits of mind* dan keterlaksanaan RPP

Untuk mendiskripsikan *habits of mind* (kebiasaan berpikir) siswa dan keterlaksanaan RPP, data dianalisis dengan rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Kemudian untuk mengetahui kategori *habits of mind* (kebiasaan berpikir) matematis siswa dan keterlaksanaan RPP, maka menggunakan kategori presentase sebagai berikut:

Tabel 2 Kategori Presentase Angket

Persentase skor <i>habits of mind</i> (kebiasaan berpikir) siswa	Kategori
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Tinggi
$60\% < x \leq 80\%$	Tinggi
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup
$20\% < x \leq 40\%$	Rendah
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Rendah

Analisis Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan klasikal dengan rumus sebagai berikut :

$$KK = \frac{X}{Z} \times 100\%$$

Keterangan:

KK= Ketuntasan Klasikal

X =Jumlah siswa yang tuntas

Z =Jumlah seluruh siswa yang ikut tes

Dalam satu kelas dinyatakan tuntas belajar jika $\geq 85\%$ siswa diperoleh nilai ≥ 65 yang terlibat hasil evaluasi setiap siklus.

HASIL & PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dari Tanggal 31 Agustus sampai dengan Tanggal 8 September 2018 pada Kelas X MA Al-Kautsar NW Reban Burung, Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2018/2019. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan *habits of mind* matematis siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan media visual. Perlakuan dalam penelitian ini dilaksanakan secara berkelompok, dimana penentuan anggota kelompok dilakukan secara acak. Pelaksanaan Penelitian ini berlangsung dalam 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 3 kali pertemuan, dua pertemuan untuk proses pembelajaran dan satu pertemuan lagi dilakukan untuk evaluasi.

Penelitian ini dilaksanakan sesuai tahapan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) dimulai dengan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi. Penelitian Tindakan Kelas dilakukan dalam dua siklus dengan menggunakan model *creative problem solving* berbantuan media visual. Tahap perencanaan pada siklus I dimulai dengan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar evaluasi dan observasi, membuat Power Point serta merencanakan analisis hasil evaluasi dan observasi. Penelitian dilanjutkan pada tahap pelaksanaan tindakan dimana pada tahap inilah model *creative problem solving* berbantuan media visual digunakan.

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I diadakan dengan memberikan angket dan tes. Angket diberikan bertujuan untuk melihat *habits of mind* matematis siswa dan tes diberikan bertujuan untuk melihat kreativitas siswa, tes evaluasi dalam bentuk soal essay sebanyak 5 soal. Berdasarkan hasil analisis angket *habits of mind* pada siklus I diperoleh persentase sebesar 63,63% yang berkategori tinggi. Tetapi masih ada siswa yang belum memahami penguasaan konsep kebiasaan berpikir, hal ini sesuai dengan pernyataan Siswadi (2014) menyatakan, "Siswa yang memiliki kebiasaan berpikir yang tinggi diharapkan memiliki kemampuan konsep yang baik". Dengan membiasakan pembelajaran yang memiliki peningkatan aspek kebiasaan pikiran diharapkan kemampuan konsep siswa juga meningkat, sehingga pemberian angket *habits of mind* akan diadakan pada siklus II untuk melihat peningkatan *habits of mind* matematis siswa sesuai dengan indikator. Dan hasil analisis evaluasi kreativitas pada siklus I diperoleh tingkat kreativitas siswa yaitu sebesar 2,78 yang berkategori tinggi, tingkat kreativitas diperoleh dari nilai akhir dibagi dengan banyaknya siswa, sedangkan ketuntasan klasikalnya sebesar 75%. Diakhir pembelajaran siklus II diadakan pemberian angket *habits of mind* dan evaluasi, berdasarkan hasil analisis angket *habits of mind* pada siklus II diperoleh hasil persentase sebesar 82,25% yang berkategori sangat tinggi, dilihat pada siklus II ini *habits of mind* matematis meningkat sesuai dengan indikator untuk meningkatkan *habits of mind* matematis siswa. Dan hasil evaluasi kreativitas pada siklus II diperoleh tingkat kreativitas siswa sebesar 3.07 yang berkategori sangat tinggi, sedangkan persentase ketuntasan klasikalnya sebesar 95%.

Proses belajar mengajar pada siklus II terlaksana dengan baik dari sebelumnya, hal ini terbukti dengan peningkatan dari *habits of mind* dan kreativitas siswa yang pada siklus I

berkategori tinggi meningkat menjadi berkategori sangat tinggi pada siklus II. Sedangkan untuk persentase ketuntasan klasikalnya pada siklus I 75% dan meningkat menjadi 95% pada siklus II. Hal ini disebabkan karena siswa kelas X yang sudah terlihat sangat antusias untuk belajar dan sudah terlihat bersahabat dengan model pembelajaran *creative problem solving* yang digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk keterlaksanaan proses pembelajaran pada setiap pertemuannya dapat meningkat, dilihat pada pertemuan pertama siklus I keterlaksanaan RPP mencapai 73.33% dan pertemuan kedua mencapai 80%. Pada siklus II untuk pertemuan pertama dan kedua ketercapaian keterlaksanaan RPP mencapai 93.33%.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa adanya peningkatan kreativitas dan *habits of mind* matematis siswa pada kelas X. Hal ini dapat dilihat dari perolehan hasil siklus I dan siklus II yang mengalami peningkatan baik kreativitas dan *habits of mind*.

- a. Kreativitas siswa siklus I dan siklus II yang mengalami peningkatan dari 2,78 pada siklus I dengan kategori tinggi dan meningkat menjadi 3,07 pada siklus II dengan kategori sangat tinggi. Dikarenakan siswa sudah bisa mengerjakan suatu permasalahan dengan menggunakan berbagai cara penyelesaian dengan menerapkan model pembelajaran *creative problem solving* berbantuan media visual.
- b. *Habits of mind* matematis siswa siklus I dan siklus II yang mengalami peningkatan dari 63,63% pada siklus I dengan kategori tinggi dan meningkat menjadi 82,25% pada siklus II dengan kategori sangat tinggi. Karena siswa sudah memiliki penguasaan konsep yang lebih baik.
- c. Ketuntasan belajar siswa siklus I dan siklus II yang mengalami peningkatan dengan pencapaian persentase ketuntasan klasikal 95%. Dan keterlaksanaan proses pembelajaran dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dari Baik pada siklus I dan menjadi Sangat Baik pada siklus II.

Adapun saran-saran yang dapat disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Peneliti

Dengan terlihatnya keberhasilan pencapaian dari penerapan metode *Creative Problem Solving* berbantuan media visual dalam proses pembelajaran, diharapkan kepada peneliti untuk lebih mengembangkan dan mengeksplorasi kembali penerapan metode *Creative Problem Solving* berbantuan media visual pada proses pembelajaran berikutnya nanti, dan tidak terhenti pada pelaksanaan penelitian ini saja.

b. Sekolah

Berdasarkan keberhasilan pencapaian dari penerapan metode *Creative Problem Solving* berbantuan media visual dalam proses pembelajaran, dapat dijadikan pertimbangan dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

- Makmur, A. (2011). *Upaya meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kreativitas Siswa SMP dengan Menerapkan Model Pencapaian Konsep*. Medan: Program Studi pendidikan Matematika. UNIMED
- Miliyawati, B. (2014). Urgensi Strategi *Disposition Habits Of Mind* Matematis. *Jurnal Imliah Program Matematika STKIP Siliwangi Bandung*, (Online), 3 (2) Diakses 20 Januari 2018
- Nuraisyah, N. (2015). *Penerapan Metode Problem Solving Dalam Penigkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Fisika Siswa Kelas VIII SMPN 1 Labuapi Pokok Bahasan Cahaya Tahun Pelajaran 2014/2015*. Skripsi: IKIP Mataram.
- Purwaningsih, F. (2010). *Penerapan Metode CPS (Creative Problem Solving) Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa*. (online pada : eprints.ums.ac.id/8354/1/A410060111.pdf). diakses pada Maret 2018.
- Reni, A. dkk. (2001). *Buku Kedua dari tiga Kreativitas: Panduan bagi penyelenggara program penerapan Belajar*. Jakarta. Grasindo.
- Siswadi, I. B. & Pramati, I., dkk. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Berbantuan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus VI Pangeran Diponegoro Denpasar Barat Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Mimba PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, (Online), Vol. 2, No. 1. Diakses 20 Mei 2018.
- Slameto, S. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta, Rineka Cipta,
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suyitno, A. (2001). *Laporan Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: PGSM-UNNES