

PENGARUH MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR GUGUS 4 MATARAM TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Doni Aditrisna*, Hari Witono, Khairun Nisa

Prodi PGSD, Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: doni.aditrisna@gmail.com

Article History

Received : October 20th, 2021

Revised : October 29th, 2021

Accepted : November 02th, 2021

Published : November 11th, 2021

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus 4 Mataram Tahun Pelajaran 2021/2022”. untuk mencapai tujuan tersebut penelitian ini menggunakan disain penelitian quasi experimental tipe nonequivalent control group design. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas 5 gugus IV Mataram. Teknik pengambilan sampel yang di gunakan adalah sampling purposive .dengan sampel sebanyak 26 siswa kelas 5. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar menggunakan tes berupa pilihan ganda (pre-test dan post-tes). Data dianalisis dengan bantuan SPSS versi 21. Pengujian hipotesis penelitian menggunakan perhitungan uji independent sampel t-tes. Hasil penelitian menunjukkan nilai t_{hitung} 6,37 dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan $df = 24$ maka H_a diterima. Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Model Discovery Learning Berbantuan Media Gambar berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus 4 Mataram Tahun Pelajaran 2021/2022.

Keywords: Discovery Learning, Media Gambar, Hasil Belajar,

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Belajar dalam arti sempit terjadi dalam proses pembelajaran, yakni proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dipahami bahwa pembelajaran memiliki tujuan tujuan mengenai hasil belajar yang harus dicapai peserta didik. Hasil belajar tersebut merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

Hasil belajar yang dicapai peserta didik bersifat heterogen. Artinya, terdapat perbedaan hasil yang dapat dicapai seseorang dengan orang lain meskipun hal yang dipelajari sama. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat faktor faktor yang mempengaruhi hasil belajar. menurut Rifa'i (2009:97), faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal peserta didik. Kondisi

internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis seperti kemampuan intelektual, emosional; dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Sama kompleksnya pada kondisi internal adalah kondisi eksternal yang ada di lingkungan peserta didik. Beberapa faktor eksternal seperti variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar.

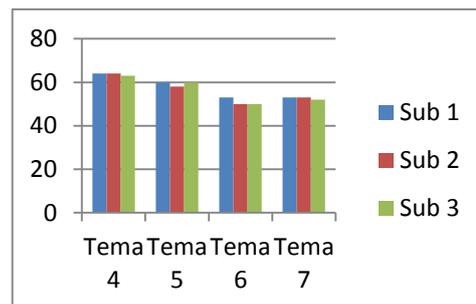
Berdasarkan pandangan tersebut maka tugas guru adalah menciptakan lingkungan belajar yang baik dan menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Efektivitas pembelajaran dapat dicapai apabila siswa dijadikan sebagai pengkaji yang aktif pada lingkungannya dengan cara mengobservasi, membandingkan, lalu menemukan sejumlah kesamaan serta perbedaan – perbedaan dan membentuk konsep juga generalisasi menurut sejumlah kesamaan yang telah ditemukan. Untuk melaksanakan pembelajaran yang dapat menjadikan siswa aktif belajar maka diperlukan suatu model pembelajaran yang tepat.

Model pembelajaran adalah cara atau teknik penyajian sistematis yang digunakan oleh guru dalam mengorganisasikan pengalaman proses pembelajaran agar tercapai tujuan dari sebuah pembelajaran. Model pembelajaran terdiri dari beberapa jenis sehingga guru harus memiliki kemampuan untuk menentukan model pembelajaran yang tepat. Adapun Ciri-ciri model pembelajaran yang baik yaitu adanya keterlibatan intelektual dan emosional peserta didik melalui kegiatan mengalami, menganalisis, berbuat, dan pembentukan sikap, adanya keikutsertaan peserta didik secara aktif dan kreatif. Selama pelaksanaan model pembelajaran guru bertindak sebagai fasilitator, koordinator, mediator dan motivator kegiatan belajar peserta didik.

Model pembelajaran yang sesuai dengan ciri ciri tersebut diantaranya adalah model pembelajaran penemuan atau *discovery learning*. Model pembelajaran penemuan (*discovery learning*) diartikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi ketika siswa tidak disajikan informasi secara langsung tetapi siswa dituntut untuk mengorganisasikan pemahaman mengenai informasi tersebut secara mandiri. Model ini memiliki beberapa keunggulan diantaranya Mendukung partisipasi aktif pembelajar dalam proses pembelajaran, menumbuhkan rasa ingin tahu pembelajar; Membuat pembelajar memiliki motivasi yang tinggi karena memberikan kesempatan kepada mereka untuk melakukan eksperimen dan menemukan sesuatu untuk diri mereka sendiri

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keunggulan model *discovery learning* dapat digolongkan menjadi 2 bagian penting yaitu membuat pembelajar dapat mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan yang kedua dapat meningkatkan motivasi belajar pada diri mereka. Keunggulan tersebut model ini tepat untuk diimplementasikan pada pembelajaran yang menerapkan kurikulum 2013 khususnya di sekolah dasar(SD).

Pada implementasi kurikulum 2013 diharapkan siswa dapat mencapai kemampuan berfikir tingkat tinggi dengan proses pembelajaran yang member kesempatan bagi siswa untuk menemukan dan membentuk pemahamannya sendiri. Ketercapaian tujuan tersebut dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi awal disalah satu sekolah dasar gugus 4 mataram didapatkan data hasil belajar sebagai berikut.



Grafik 1. Hasil Belajar

Berdasarkan grafik hasil belajar tersebut dapat dikatakan bahwa siswa belum mencapai hasil belajar yang optimal, bahkan memiliki kecenderungan untuk terus menurun. Haal tersebut salah satunya disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang efektif oleh guru. Berdasarkan pengamatan awal terlihat bahwa proses pembelajaran terlalu berpaku pada buku pedoman siswa sehingga pengalaman belajar menjadi kurang nyata.

Menghadirkan pengalaman yang nyata dapat disiasati guru dengan memanfaatkan media gambar. Beberapa kelebihan media gambar (Yustina 2011 : 17) yakni : (1) Sifat konkret, gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah di dibandingkan dgn perbal semata,(2) Gambar mampu mengatasi batasan lokasi & ketika,tak seluruh benda, objek atau peristiwa sanggup dibawa ke kelas, & tak selalu sanggup anak-anak dibawa ke objek atau peristiwa tersebut, (3) Media gambar mampu mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Contohnya, sel atau penampang daun yg tak mungkin kita lihat dengan mata telanjang akan disajikan dgn jelas dalam bentuk gambar, (4) Gambar bisa memperjelas sebuah masalah, dalam sektor apa saja & utk tingkat umur berapa saja, maka bakal mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.

Berdasarkan uraian tersebut maka penulis berkenan melakukan penelitian berjudul “ Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus 4 Mataram Tahun Pelajaran 2021/2022”.

METODE

Berdasarkan jenis-jenis desain eksperimen tersebut penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu atau *Quasi Eksperimental Design tipe Nonequivalent*

Control Group Design dengan langkah kegiatan sebagai berikut.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

Perlakuan dilakukan dengan melaksanakan pembelajaran selama 3 (tiga) hari menggunakan Model Discovery Learning Berbantuan Media Gambar.

Instrumen

Pelaksanaan pre test dan post test menggunakan instrument test dengan jenis pilihan ganda sebanyak 30 butir soal yang telah dinyatakan valid dan reliable berdasarkan uji ahli dan lapangan oleh validator. Instrument tersebut dinyatakan valid sesuai dengan indikator ketercapaian hasil belajar yang diharapkan. Kemudian hasil uji lapangan setelah diolah menggunakan tehnik korelasi product moment juga dinyatakan valid. Selanjutnya untuk mengukur keterlaksanaan model pembelajaran yang dilaksanakan maka digunakan lembar observasi keterlaksanaan Model Discovery Learning Berbantuan Media Gambar yang disusun berdasarkan sintak model yang digunakan.

Analisis Data

Data hasil pre test dan post test kemudian diolah untuk menguji hipotesis menggunakan tehnik uji t independent Sampel Test. Analisis statistik ini dibantu dengan program analisis statistik SPSS 18.0, pada taraf signifikansi 5% dengan terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel yang berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini teknik yang digunakan adalah dengan uji kolmogorov-smirnov. Penggunaan teknik ini dilatarbelakangi oleh sifat data pada penelitian ini yang berjumlah sedikit dan tidak bergolong.

Pengujian homogenitas sampel sangat dibutuhkan untuk mengetahui kesamaan atau homogenitas dari beberapa bagian sampel. Pengujian homogenitas sampel didasarkan pada asumsi bahwa apabila varians yang dimiliki oleh sampel-sampel bersangkutan tidak jauh berbeda,

maka sampel-sampel tersebut cukup homogeny. Dalam penelitian ini tehnik yang digunakan adalah Uji- F.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran saat melaksanakan perlakuan dapat dijabarkan data sebagai berikut.

Tabel 2. Data Keterlaksanaan Perlakuan

Kelas	Presentase Keterlaksanaan Pembelajaran/Kategori	
	Eksperimen	Pertemuan I
	Pertemuan II	80% (Baik)
	Pertemuan III	90% (Sangat Baik)

Data hasil belajar siswa untuk masing masing kelompok dapat dibagi menjadi dua yakni data pre test dan data post test sebagai berikut.

Tabel 3. Data Hasil Belajar Siswa

Kelompok	Jlh Siswa (N)	Tes	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
Eksperimen	13	Pre-test	63,33	46,67
		Post-test	76,77	60,00
Kontrol	13	Pre-test	66,67	50,00
		Post-test	73,33	53,33

Berdasarkan tabel 4.5 di atas, dapat dilihat pengukuran pre-test kelas kontrol sebanyak 13 siswa diperoleh nilai tertinggi yaitu 73,33 dan nilai terendah yaitu 55,33 adapun dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 62,31. Sedangkan, hasil pengukuran pre-test kelas eksperimen sebanyak 13 siswa diperoleh nilai tertinggi yaitu 63,33 dan nilai terendah yaitu 46,67 adapun dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 54,36. Berdasarkan tabel kategori nilai capaian hasil belajar yang telah disebutkan di atas, nilai rata-rata pre-test hasil belajar siswa kelas kontrol sebesar 57,69 dan

kelas eksperimen sebesar 54, 36 termasuk dalam kategori kurang baik.

Hasil pengukuran *post-test* kelas kontrol sebanyak 13 siswa diperoleh nilai tertinggi 76,77 dan nilai terendah 60,00 adapun dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 66,15. Sedangkan, hasil pengukuran *post-test* kelas eksperimen sebanyak 13 siswa diperoleh nilai tertinggi 73,33 dan nilai terendah 53,33 adapun dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 62,31

Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan tabel 4.8, hasil uji normalitas pada pre-test kelas eksperimen diperoleh = 0.060 selanjutnya pada hasil uji normalitas data post-test kelas eksperimen diperoleh = 0.070, berikutnya pada hasil uji normalitas pada pre-test kelas kontrol diperoleh = 0.178 dan yang terakhir hasil uji normalitas data pada post-test kelas kontrol diperoleh = 0.120. sedangkan indikator untuk melihat data tersebut berdistribusi normal jika nilai Signifikasin > 0,05. Maka berdasarkan hasil uji normalitas data diatas, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal karena nilai signifikansi > 0, 05.

Hasil Uji Homogenitas

Dari hasil penghitungan didapatkan signifikansi sebesar 0.259. Berdasarkan syarat homogenitas adalah nilai sig > 0.05, maka berdasarkan keterangan tersebut peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa kedua kelas (eksperimen dan kontrol) dinyatakan homogen dengan taraf signifikasi 5%.

Hasil Uji Hipotesis

Hasil uji hipotesis menunjukkan Nilai t_{hitung} sebesar 6,37. Sedangkan pada taraf signifikansi 0,05 dan $df = 24$ nilai t_{tabel} yang diperoleh adalah sebesar 2,064 sehingga dapat disimpulkan $t_{hitung=6,3} > t_{tabel}$ sehingga Ada Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus 4 Mataram Tahun Pelajaran 2021/2022.

Pembahasan

Ditinjau dari hasil post-test yang telah dilakukan, diketahui nilai peserta didik pada kelompok eksperimen lebih tinggi dengan di terapkannya model pembelajaran *Discovery Learning* dari pada kelompok kontrol yang

menggunakan model pembelajaran konvensional. Proses pembelajaran yang terjadi di kelompok eksperimen berbeda dengan kelompok kontrol.

Pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery learning* Berbantuan Media Gambar lebih mampu meningkatkan keterampilan berfikir kreatif peserta didik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional, karena dalam proses pembelajaran peserta didik melakukan penemuan. Dengan belajar penemuan, anak juga bisa berfikir lebih kritis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang di hadapi. Hal tersebut senada dengan pendapat Kristen *et al.*, (2016:86), mengatakan pembelajaran *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang di peroleh akan bertahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah di lupakan oleh siswa.

Hal tersebut dikarenakan dalam model pembelajaran konvensional tidak memiliki komponen komponen atau tahap pembelajaran seperti model pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Gambar. Tahapan-tahapan model *Discovery Learning* dibantu dengan media gambar memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih setiap indikator keterampilan berfikir kreatifnya. Pada langkah-langkah model *Discovery Learning*, siswa di latih untuk memiliki indikator keterampilan berfikir kreatif, sehingga keterampilan berfikir kreatif dan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dapat meningkat.

Penggunaan model pembelajaran di bantu dengan media apapun sangat di utamakan untuk menimbulkan gairah belajar, motivasi belajar, serta merangsang siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Melalui model *Discovery Learning* di bantu dengan media gambar di harapkan dapat lebih mempermudah pemahaman materi pelajaran yang di berikan dan nantinya dapat mempertinggi kualitas proses pembelajaran yang selanjutnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Brunner (dalam Hosnan, 2014:281) mengungkapkan bahwa model *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman. Sedangkan menurut Bell (dalam Hosnan, 2014: 281), belajar penemuan adalah belajar yang terjadi sebagai hasil dari siswa memanipulasi, membuat struktur dan mentransformasikan informasi sedemikian, sehingga ia menemukan informasi baru. Dalam

belajar penemuan, siswa dapat membuat perkiraan (*conjecture*), merumuskan suatu hipotesis dan menemukan kebenaran dengan menggunakan proses induktif atau proses deduktif, melakukan observasi dan membuat masalah.

Roestiyah (2001:20), mengemukakan model *Discovery Learning* adalah model mengajar mempergunakan teknik penemuan. Model *Discovery Learning* adalah proses mental dimana siswa mengasimilasi suatu konsep atau prinsip. Proses mental tersebut misalnya mengamati, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan, dan sebagainya. Dalam teknik ini siswa dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental itu sendiri, guru hanya membimbing dan memberikan instruksi. Model *Discovery Learning* adalah model mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa, sehingga anak memperoleh pengetahuanyang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri. Dalam pembelajaran *Discovery Learning* kegiatan atau pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa, sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri.

Kelebihan dalam pembelajaran *Discovery Learning* peserta didik aktif dalam kegiatan belajar, sebab ia berfikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir. Peserta didik memahami benar bahan pelajaran, sebab mengalami sendiri proses menemukannya. Sesuatu yang diperoleh dengan cara ini lebih lama diingat, proses menemukan sendiri menimbulkan rasa puas peserta didik. Kepuasan batin ini mendorongnya ingin melakukan penemuan lagi, sehingga minat belajarnya meningkat. Peserta didik yang memperoleh pengetahuan dengan penemuan akan lebih mampu mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks.

Penggunaan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar, sehingga peserta didik lebih paham terhadap materi yang diajarkan. Penggunaan model ini digunakan untuk melatih peserta didik dalam memecahkan masalah sendiri, yang diawali dengan membuat hipotesis dimana peserta didik di haruskan membaca materi yang diajarkan. Kemudian peserta didik melakukan pengamatan untuk menemukan jawaban dan membuktikan kebenaran teori yang diajarkan. Lalu mengklasifikasi menarik kesimpulan dan

mengkomunikasikan hasil pengamatan yang dilakukan. Pada kegiatan ini peserta didik telah dapat memahami materi yang diajar dan mampu menjelaskan hasil pengamatan kepada teman sekelas.

Hasil belajar pada dasarnya sebagaimana diungkapkan Slameto (2010 :54) dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dapat dikelompokkan berdasarkan sumbernya yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media pada pembelajaran merupakan usaha untuk mempengaruhi hasil belajar siswa sebagai faktor eksternal berupa pembelajaran yang efektif. Efektivitas penerapan model dan media pembelajaran pada penelitian ini menunjukkan kesesuaiannya dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran di Sekolah Dasar Khususnya untuk kelas V.

Karakteristik Model *Discovery Learning* sebagaimana diungkapkan Hosnan (2016 : 164) diantaranya (1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan, dan menggeneralisasikan pengetahuan; (2) berpusat pada peserta didik; (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada. Berdasarkan ketiga karakteristik tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tersebut mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi lingkungan sehingga memperoleh pengetahuan yang realistik. Hal tersebut berkesesuaian dengan salah satu karakteristik belajar peserta didik di SD bahwa proses belajar beranjak dari hal-hal yang konkret, yakni yang dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan diotak ataik, dengan titik pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar.

Selain itu pemanfaatan media gambar menjadikan pembelajaran lebih kongkret sehingga mengurangi kekurangan belajar di kelas. Hal tersebut sebagaimana di ungkapkan Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, karna tidak semua benda, obyek atau peristiwa dapat dibawa ke dalam kelas dan tidak selalu peserta didik dibawa ke obyek atau peristiwa tersebut (Arief 2009: 29). Kombinasi antara sintak model pembelajaran *Discovery* dan media gambar pada pembelajaran membuat siswa lebih aktif dalam menemukan pengetahuan baru melalui serangkaian percobaan dan pengamatan. Pada akhirnya proses tersebut dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajarnya.

KESIMPULAN

Perhitungan uji hipotesis menggunakan rumus *independent samples t-test* dibantu oleh aplikasi statistik *SPSS 18.0 for windows* diperoleh data bahwa nilai *t*-hitung di dapatkan sebesar $6,370 > 2,064$, yaitu artinya, H_0 ditolak H_a diterima, yakni Ada Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus 4 Mataram Tahun Pelajaran 2021/2022. Hasil tersebut mendukung kerangka teori yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Gambar membuat siswa aktif dalam pembelajaran sehingga meningkatkan pemahamannya terhadap materi pelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada dosen pembimbing, kepala sekolah, dan guru SDN 12 Mataram dan guru SDN 35 Mataram yang sudah ikut berpartisipasi dan membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Penulis berharap hasil penelitian ini nantinya dapat berguna dan bermanfaat bagi peneliti selanjutnya, serta bermanfaat bagi guru dan peserta didik untuk dijadikan sebagai alternative model dan media dalam proses pembelajaran.

REFRENSI

- Achmad Rifa'i, & Catharina Tri Anni (2009). Psikologi Pendidikan. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Adi (Dalam Suprihatiningrum, 2013: 142) Suprihatiningrum, Yuliana (2013). Strategi Pembelajaran Teori Dan Aplikasi Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Agus Suprijono (2013). Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pusaka Pelajar.
- Arief S. Sadiman et al., (1986). Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No.6 Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya. Jakarta : CV Rajawali.
- Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta. Arikunto

- B. Suryosubroto (2002). Proses Belajar Mengajar Di Sekolah. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Cecep Kusnandi, Bambang Sujupto (2013). Media Pembelajaran Manual Dan Digital. (Bogor: Ghalia Indonesia. 2013).
- Ibrahim, Muhsin et al., (2020). Pembelajaran Kooperatif. Surabaya: University Press
- Hamzah B. Uno. (2011). Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hosnan, M. (2014). Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Muhibbin Syah (2013). Psikologi Pendidikan, Dengan Pendekatan Baru, Bandung PT Remaja Rosdakarya.
- Samino, Saring Marsudi. Layanan Bimbingan Belajar. Fairuz Media, Surakarta: 2011
- Sugiyono (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: PT Alfabet.
- Sastrosupadi, A. (2000). Rancangan Percobaan Praktis. Kanisus. Yogyakarta.
- Syah Slameto (2010). Belajar Dan Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta
- Purwanto (2011). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winarsunu, Tulus (2006). Statistik Dalam Penelitian Psikologi Dan Pendidikan. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang.
- Yustina Ari Murti (2011). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Dengan Metode Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD N I Gununggajah Kecamatan Bayat Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2011/2012. UMS: Surakarta. Skripsi Tidak Diterbitkan.