

**PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS IV PADA PEMBELAJARAN  
IPA DENGAN MODEL *PROBLEM BASED INSTRUCTION* DI SD NEGERI 080  
PANYABUNGAN KABUPATEN MANDAILING NATAL**

**Maya Khoirunnisah<sup>1</sup>, Gusmaweti<sup>2</sup>, Erwinsyah Satria<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Biologi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

Email: mayakhoirunnisah@gmail.com

**Abstract**

This Skripsi of background overshadow by lack of creativity learn student at study of IPA in class of IV SD Negeri 080 Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal. Formula of problem of this research is how make-up of creativity learn class student of IV at study of IPA with model of Problem Based Instruction in SD. Target of this research is to mendeskripsikan of make-up of creativity learn class student of IV at study of IPA with model of Problem Based Instruction in SD. this Type Research is Research Of Action Class. Subjek of this research of class student of IV counted 28 people. Research instrument the used is teacher observation sheet, student creativity observation sheet, and tes result of learning. From result of research, obtained by score percentage of creativity mean learn student owing to feel to like to know big have percentage mean at Cycle of I equal to 35,71% mounting at cycle of II become 71,42%, student giving suggestion and idea to an problem of at cycle of I equal to 32,13% mounting at cycle of II become 78,56%, student able to work by xself at cycle of I equal to 46,42% mounting at cycle of II become 74,99%, and result of learning student at cycle of I equal to 64,28 mounting at cycle of II equal to 78,57. Hence can be concluded, from result of obtained research, applying of model of Problem Based Instruction in study of IPA can improve creativity learn class student of IV in SD Negeri 080 Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal.

Keyword: Creativity, Model Problem Based Instruction, Result of Learning IPA

**PENDAHULUAN**

Pendidikan dapat dimaknai sebagai proses mengubah tingkah laku anak didik agar menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar dimana individu itu berada.

Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di kehidupan

sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks, sebagai tindakan belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada proses belajar dan mengajar yang dialami siswa dan pendidik baik ketika para siswa itu di

sekolah maupun dilingkungan keluarganya sendiri.

Kreativitas merupakan istilah yang banyak digunakan baik di lingkungan sekolah maupun diluar sekolah. Pengertian kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Secara tradisional kreativitas dibatasi sebagai mewujudkan sesuatu yang baru dalam kenyataan.

Guru sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan merupakan pihak yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Kepiawaian dan kewibawaan guru sangat menentukan kelangsungan proses belajar di kelas maupun efeknya diluar kelas. Guru harus pandai membawa siswanya kepada tujuan yang hendak di capai.

Akan tetapi, dalam pembelajaran di sekolah dasar saat ini, guru masih menganggap siswa sebagai objek, bukan sebagai subjek dalam pembelajaran masih mendominasi aktivitas belajar. Siswa hanya menerima informasi dari guru secara pasif. Salah satu upaya mengatasi permasalahan ini, guru harus mampu merancang model pembelajaran bermakna bagi siswa.

Untuk itu, guru harus kreatif dalam mendesain model pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat berpartisipasi, aktif, kreatif terhadap materi yang

diajarkan. Dengan cara demikian, diharapkan siswa dapat memahami materi yang diberikan dan mencapai pembelajaran bermakna.

Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh informasi bahwa rata-rata skor hasil belajar yang diperoleh oleh siswa dalam pelaksanaan ulangan harian belum mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah 70. Rendahnya nilai siswa di antaranya disebabkan oleh kurangnya kreativitas guru dalam mengajar sehingga siswa mudah bosan dengan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Penggunaan model dalam proses pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting. Model merupakan alat untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran dan memahami pembelajaran dengan mudah.

Dengan menggunakan metode dalam proses pembelajaran, akan membantu menghilangkan kebosanan siswa dalam menerima pelajaran. Salah satunya dengan model *Problem Based Instruction*. Istarani, (2011:33) mengemukakan bahwa "*Problem Based Instruction* adalah salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik tersebut dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupannya. Dengan model pembelajaran ini, siswa dari sejak awal sudah dihadapkan pada

berbagai masalah kehidupan yang mungkin akan ditemuinya kelak pada saat mereka lulus dari bangku sekolah”.

Berdasarkan dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk: mendeskripsikan peningkatan kreativitas siswa yang memiliki rasa ingin tahu yang besar, memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah, medeskripsikan peningkatan kreativitas siswa yang dapat bekerja sendiri di kelas IV SD negeri 080 Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal pada pembelajaran IPA dengan menggunakan model *Problem Based Instruction*.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). PTK dilakukan oleh guru untuk mengatasi permasalahan yang ada di kelasnya. Penelitian ini dilakukan di Kelas IV SD Negeri 080 Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV. Penelitian ini akan dilaksanakan pada Semester II Tahun ajaran 2014/2015.

Penelitian ini dilakukan dengan mengacu pada disain PTK yang dikemukakan oleh Arikunto dkk. (2010:16), ada empat tahap yang perlu dilakukan yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi atau pengamatan dan refleksi.

Indikator dalam keberhasilan dalam proses pembelajaran diukur dengan menggunakan persentase Kreativitas siswa dan kriteria ketuntasan minimal (KKM), dan KKM pada pembelajaran IPA adalah 70. Indikator keberhasilan pada kreativitas belajar siswa yang akan dicapai adalah 70%.

Data penelitian ini berupa hasil observasi, wawancara dari setiap tindakan perbaikan proses pembelajaran IPA dengan model *Problem Based Instruction* pada pembelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 080 Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal.

Sumber data penelitian adalah kegiatan proses pembelajaran IPA dengan model *Probelm Based Instruction* untuk peningkatan kreativitas belajar siswa yang meliputi: (1) rancangan RPP, (2) pelaksanaan proses pembelajaran, (3) pengamatan proses pembelajaran, (4) penilaian pembelajaran, dan (5) perilaku peneliti serta siswa sewaktu kegiatan proses pembelajaran.

Pada teknik pengumpulan data dapat diambil dari observasi, tes serta dokumentasi.

1. Observasi
2. Tes
3. Dokumentasi

Instrumen penelitian ini adalah menggunakan observasi, wawancara, dan hasil tes. Observasi dilakukan untuk

mengamati latar kelas tempat berlangsungnya pembelajaran IPA. Dengan berpedoman pada instrumen observasi yang telah disediakan, *observer* mengamati apa yang terjadi dalam proses pembelajaran yang ditandai dengan memberikan ceklis pada kolom sesuai dengan pengamatan terhadap proses pembelajaran. Peneliti berperan sebagai praktisi, maksudnya pengamat berada di luar kreativitas tetapi masih berada dalam *setting* penelitian.

Hasil tes digunakan untuk memperkuat data observasi yang terjadi dalam kelas terutama pada butir penguasaan materi pembelajaran dari unsur siswa. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data yang akurat atas kemampuan siswa memahami pembelajaran IPA.

1. Lembar Observasi Kreativitas Siswa
2. Lembar Observasi Guru
3. Lembar Tes Hasil Belajar

Analisis data dilakukan terhadap data yang telah direduksi, baik data perencanaan, pelaksanaan, maupun data evaluasi. Analisis data dilakukan dengan cara terpisah-pisah. Hal ini dimaksudkan agar dapat ditemukan berbagai informasi yang spesifik dan terfokus pada berbagai informasi yang mendukung pembelajaran dan yang menghambat pembelajaran.

Dengan demikian pengembangan dan perbaikan atas berbagai kekurangan dapat dilakukan tepat pada aspek yang bersangkutan.

Kegiatan guru mengelola proses pembelajaran dikatakan baik jika guru melakukan aspek yang diamati pada proses pembelajaran diperoleh persentase 80% atau lebih. Setelah didapat persentase guru dalam mengelola pembelajaran pada setiap pertemuan, persentase tersebut dihitung rata-ratanya per siklus sehingga penilaian kegiatan guru dalam mengelola kelas dilihat dari rata-rata persentase per siklus, jika mencapai 80% atau lebih, maka kegiatan guru mengelola pembelajaran dianggap baik.

Data hasil belajar adalah data yang diperoleh melalui tes hasil belajar. Data ini akan diolah dengan menggunakan ketuntasan belajar. Berdasarkan data hasil belajar tersebut, teknik analisis data yang digunakan adalah teknik persentase. Teknik persentase digunakan untuk mengetahui persentase hasil belajar siswa berdasarkan indikator yang telah ditetapkan.

Peningkatan kreativitas dalam pembelajaran IPA dikatakan berhasil apabila setelah diadakan tes pada akhir pembelajaran, siswa mendapatkan nilai rata-rata melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 70. Hal ini berarti model

*Problem Based Instruction* dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran IPA pada kelas IV SD Negeri 080 Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Siklus I

Hasil analisis *observer* peneliti terhadap proses pembelajaran guru pada pembelajaran IPA menunjukkan bahwa pembelajaran yang peneliti laksanakan belum berlangsung dengan baik. Begitu juga dengan pengamatan terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA belum optimal, penjelasannya sebagai berikut:

#### 1. Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran (Dari Aspek Guru)

Hasil observasi aktivitas guru siklus I dapat dilihat pada Tabel

Tabel 1. Persentase Hasil Observasi Proses Pelaksanaan Pembelajaran Guru Pada siklus I

Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1	15	62 %	Cukup
2	16	66 %	Cukup
Rata-rata		64,75 %	Cukup

Berdasarkan Tabel, diketahui bahwa presentase guru dalam mengelola pembelajaran memiliki rata-rata presentase 64,75 % presentase guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I

berada pada taraf Cukup. Hal ini disebabkan guru belum melaksanakan keseluruhan indikator proses kegiatan dalam pembelajaran.

### 2. Data Hasil Observasi Kreativitas Belajar Siswa

Data hasil observasi ini didapat melalui lembar observasi kreativitas belajar siswa, dan digunakan untuk melihat proses dan perkembangan kreativitas siswa yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Indikator kreativitasnya adalah siswa memiliki rasa ingin tahu yang besar, mampu memberikan gagasan dan usul terhadap suatu masalah, dan mampu bekerja sendiri.

Disini dikemukakan persentase kreativitas siswa sebagai berikut :

- a. Berdasarkan lembar observasi kreativitas belajar siswa pada Siklus I, dapat dilihat kreativitas siswa yang tertinggi adalah pada kreativitas siswa yang dapat bekerja sendiri dengan persentase 46,42% pada kriteria taraf keberhasilan yaitu Cukup. Sementara kreativitas terendah terdapat pada kreativitas siswa yang memberikan gagasan dan usul terhadap suatu masalah dengan persentase 32,13% pada kriteria taraf keberhasilan Cukup.
- b. Rata-rata hasil kreativitas belajar siswa pada siklus I adalah 38,08% dengan kriteria taraf keberhasilan Cukup.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat dilihat secara umum kreativitas siswa masih rendah dalam mengikuti pelajaran.

### 3. Data Analisis Hasil Belajar

Berdasarkan hasil tes disiklus I terkait ulangan harian (UH), persentase siswa yang tuntas UH dan rata-rata skor tesnya dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Tes Belajar Siklus I

Uraian	Nilai	Tar get
Jumlah siswa yang mengikuti tes	28	
Jumlah siswa yang tuntas	12	
Jumlah siswa yang tidak tuntas	16	
Presentase ketuntasan belajar siswa	42, 58%	70%
Rata-rata nilai siswa	64,28	70

Dari analisis data Tabel dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada Tes siklus I tampak secara klasikal rata-rata hasil tes siswa adalah 64,28 dan terdapat 12 orang siswa yang tuntas belajar atau 42, 58% siswa. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal belum tercapai seperti yang ditargetkan sebesar 70%.

### 2. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Siklus II

Hasil analisis *observer* peneliti terhadap proses pembelajaran guru pada pembelajaran IPA menunjukkan bahwa pembelajaran yang peneliti laksanakan

sudah berlangsung dengan baik. Begitu juga dengan pengamatan terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA sudah optimal, penjelasannya sebagai berikut:

### 1. Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran (Dari Aspek Guru)

Hasil observasi aspek guru siklus II

Tabel 3. Persentase Hasil Observasi Proses Pelaksanaan Pembelajaran Guru Pada siklus II

Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
I	18	70%	Baik
II	23	95%	Sangat Baik
Rata-rata		73,95%	Baik

Berdasarkan Tabel, diketahui bahwa presentase guru dalam dalam mengelola pembelajaran memiliki rata-rata 73,95%. Dengan melihat persentase kegiatan pembelajaran, dapat diasumsikan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru tergolong Baik.

### 2. Data Hasil Observasi Kreativitas Siswa

Data hasil observasi ini didapat melalui lembar observasi kreativitas belajar siswa, dan digunakan untuk melihat proses dan perkembangan kreativitas siswa yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Indikator kreativitasnya adalah siswa memiliki rasa ingin tahu yang besar, mampu memberikan gagasan dan usul

terhadap suatu masalah, dan dapat bekerja sendiri.

Secara umum kreativitas siswa telah mengalami peningkatan. Ini terlihat dari rata-rata persentase kreativitas belajar siswa pada Siklus II tergolong kedalam kriteria taraf keberhasilan Tinggi. Siswa yang melaksanakan indikator sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I.

### 3. Data Analisis Hasil Belajar

Berdasarkan hasil tes siklus II terkait ulangan harian (UH), persentase siswa yang tuntas UH dan rata-rata skor tesnya dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4. Hasil Tes Belajar Siklus II

Uraian	Nilai	Target
Jumlah siswa yang mengikuti tes	28	
Jumlah siswa yang tuntas	23	
Jumlah siswa yang tidak tuntas	5	
Persentase ketuntasan belajar siswa	82,14%	70%
Rata-rata nilai siswa	78,57	70

Dari analisis data Tabel dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada UH siklus II tampak secara klasikal rata-rata hasil tes siswa adalah 78,57 dan terdapat 23 orang siswa yang tuntas belajar atau 82,14 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal sudah tercapai seperti yang ditargetkan sebesar 70%.

### Pembahasan

Pembelajaran dengan

menggunakan model *Problem Based Instruction* telah berdampak positif terhadap siswa, yaitu proses pembelajaran melalui pemecahan terhadap suatu masalah dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa serta hasil belajar siswa yang lebih baik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA dengan menggunakan model *Problem Based Instruction* yang dilaksanakan dapat terjadi peningkatan kreativitas belajar siswa.

Hal ini terbukti dari kenaikan rata-rata persentase untuk masing-masing indikator keberhasilan pada aspek guru yang telah ditetapkan. Dengan meningkatnya kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA, diharapkan hasil belajar atau nilai IPA siswa juga meningkat. Hal tersebut dapat dijelaskan seperti di bawah ini:

#### 1. Kreativitas Belajar Siswa

Hal yang paling mendasar dituntut dalam proses pembelajaran adalah kreativitas belajar siswa. Kreativitas belajar siswa dalam proses pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa ataupun siswa itu sendiri sehingga suasana belajar menjadi segar dan kondusif, yang mana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin.

Tabel 5. Persentase Rerata Kreativitas Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

No.	Indikator Kreativitas Belajar Siswa	Rerata Persentase	
		Siklus I	Siklus II
I	Siswa yang memiliki rasa ingin tahu yang cukup besar	35,71%	71,42%
II	Siswa yang memberikan gagasan dan usul terhadap suatu masalah	32,13%	78,56%
III	Siswa yang mampu bekerja sendiri	46,42%	74,99%
Rerata kedua siklus		38,08%	74,99%

Berdasarkan Tabel, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA menggunakan model *Problem Based Instruction* yang dilaksanakan dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Hal ini terbukti dari kenaikan rata-rata persentase untuk masing-masing indikator keberhasilan kreativitas belajar siswa yang telah ditetapkan. Rerata kreativitas belajar siswa untuk indikator I, II, III, dikategorikan Cukup pada siklus I. Hal ini dikarenakan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Instruction* merupakan hal baru bagi siswa.

Pada siklus II, rata-rata kreativitas belajar siswa sudah dalam kategori Tinggi. Peneliti banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, dan membimbing siswa untuk lebih aktif dan kreatif di dalam kelas. Dengan adanya keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan, memberikan gagasan dan usul, dan mampu bekerja sendiri berarti sudah menunjukkan adanya kreativitas

belajar siswa dalam proses pembelajaran.

## 2. Hasil Belajar

Pada siklus I rata-rata persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 42,58% dengan rata-rata nilai 42. Sedangkan pada siklus II persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 78,57% dengan rata-rata nilai 78. Dengan kreativitas siswa sudah menjadi subjek belajar, yaitu mengalami pengalaman belajarnya sendiri serta berperan aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Sehingga dengan meningkatnya kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA, hasil belajar IPA siswa juga meningkat.

Tabel 4. Data Tabel Tes Hasil Belajar Pada Masing-Masing Siklus

Siklus	Jumlah Siswa	Nilai Rerata	Ketuntasan	
			Tuntas	Persentase
I	28	64	12	42,58%
II	28	83	23	82,14%

Berdasarkan pembicaraan peneliti dengan guru setelah selesai pelaksanaan siklus II, bahwa guru merasa terbantu dengan menggunakan model *Problem Based Instruction*, guru dapat mengurangi tugasnya dalam menjelaskan materi pelajaran. Penggunaan model *Problem Based Instruction*, dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA. Peningkatan juga dapat dilakukan dengan menerapkan model-model yang lebih bervariasi selama pembelajaran.

Penerapan model *Problem Based Instruction*, ini juga mempunyai kelemahan yang memerlukan waktu yang cukup lama dan menuntut guru untuk mempersiapkan alat dan bahan. Berdasarkan hasil analisis data atau refleksi persiklus dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *Problem Based Instruction*, dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 080 Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dengan Model *Problem Based Instruction* dapat meningkatkan kreativitas siswa yang memiliki rasa ingin tahu yang cukup besar pada siklus I dengan rata-rata persentase 35,71% meningkat pada siklus II menjadi 71,42% di kelas IV SD Negeri 080 Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal.
2. Dengan Model *Problem Based Instruction* meningkatkan kreativitas siswa dalam memberikan gagasan dan usul terhadap suatu masalah pada siklus I dengan rata-rata persentase 32,13% meningkat pada siklus II menjadi 78,56% di kelas IV SD

Negeri 080 Kabupaten Mandailing Natal.

3. Dengan model *Problem Based Instruction* meningkatkan kreativitas siswa yang dapat bekerja sendiri pada siklus I dengan rata-rata persentase 46,47% meningkat pada siklus II menjadi 74,99% di kelas IV SD Negeri 080 Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal.

### **Saran**

Sehubungan dengan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran dalam pelaksanaan melalui model *Problem Based Instruction* adalah dapat meningkatkan kreativitas belajar IPA pada kelas IV SD Negeri 080 Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal sehingga membuat suasana pembelajaran menjadi aktif, kreatif dan menyenangkan. Oleh karena itu, disarankan kepada guru-guru dapat mencoba menerapkan dalam pembelajaran model *Problem Based Instruction* selanjutnya.

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: RinekaCipta.
- Desfitri, Rita, dkk. 2008. "Peningkatan Aktivitas, Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII2 MTSN Model Padang Melalui Pendekatan Kontekstual". *Laporan Pengembangan Inovasi Pembelajaran di Sekolah (PIPS)*. Padang: FKIP Universitas Bung Hatta.
- Ekawarna, 2013 *Penelitian Tindakan Kelas*, Referensi (GP Press Group) Ciputat Jakarta Selatan.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Istarani, 2011 *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Sagala, 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Indonesia (IKAPI)
- Silver dan Smith, 1996. *Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta: Referensi (Press Grup).
- Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta :Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 1989. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto, 2009. *MENDESAIN MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF-PROGRESIF Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wardhani, Igak, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Wiriaatmadja, Rochiati. 2007. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosda Karya.