

KEEFEKTIFAN METODE INKUIRI BERBANTU MEDIA *SMART CARD* (KARTU PINTAR) TERHADAP HASIL BELAJAR DITINJAU DARI MOTIVASI SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 SAMBIYAN PADA PEMBELAJARAN TEMATIK

Nur Aini Indah Astuti¹
Universitas PGRI Semarang

Abstract: *The purpose of this study was to determine the effect of assisted inquiry methods on smart card media (smart cards) on thematic learning outcomes. Research conducted by the author is a quantitative study using the experimental method, the research design used is true experimental design with the form of pretest-posttest control group design. This research was conducted at Bugangan 02 Semarang Elementary School and Sambiyon Elementary School 1 in class IV. From this study it was found that: 1) there is an influence of inquiry learning methods on thematic learning outcomes, 2) there is an influence between learning motivation towards thematic learning outcomes*

Keyword: *inquiry method, smart card media (smart card), learning outcomes, learning motivation*

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode inkuiri berbantu media *smart card* (kartu pintar) terhadap hasil belajar tematik. Penelitian yang dilakukan penulis merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen, desain penelitian yang digunakan yaitu *true experimental design* dengan bentuk *pretest-posttest control grup design*. Penelitian ini dilakukan di SDN Bugangan 02 Semarang dan SDN 1 Sambiyon pada kelas IV. Dari penelitian ini ditemukan bahwa: 1) terdapat pengaruh metode belajar inkuiri terhadap hasil belajar tematik, 2) terdapat pengaruh antara motivasi belajar terhadap hasil belajar tematik.

Kata Kunci: metode inkuiri, media *smart card* (kartu pintar), hasil belajar, motivasi belajar

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan di hampir semua aspek kehidupan manusia, termasuk dalam pendidikan formal. Pendidikan merupakan sesuatu yang penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha sadar untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia, sehingga dengan pendidikan manusia dapat mengubah dirinya kearah yang lebih baik melalui proses pembelajaran.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dikatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana

belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Pentingnya pendidikan membuat pemerintah berusaha untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia. De Lange dalam Ratumanan (2015, hlm. 29)

¹Universitas PGRI Semarang, Email: nurainiindahastuti019@gmail.com

mengemukakan enam pembaharuan yang perlu dilakukan dalam pendidikan, satu diantaranya adalah pemahaman bagaimana peserta didik belajar. Sementara menurut pendapat Resnick, De Lange dalam Ratumanan (2015, hlm. 29) menegaskan sebagai berikut: “belajar bukan suatu proses menerima informasi secara pasif dan menyimpannya sebagai hasil dari latihan berulang-ulang dan penguatan. Dalam belajar, peserta didik harus aktif menghubungkan tugas-tugas atau materi baru dengan pengetahuan yang telah dimilikinya, mengasimilasi informasi baru tersebut dan mengonstruksi pengertian mereka sendiri”.

Akan tetapi, pada kenyataannya pengajaran selama ini menempatkan guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan di kelas. Guru menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik, mengatur seluruh aktivitas belajar peserta didik, termasuk mengontrol pengetahuan dan keterampilan apa saja yang harus dikuasai peserta didik. Guru sangat dominan di kelas, peserta didik lebih sering diposisikan sebagai objek dan bukan sebagai subjek belajar. Peserta didik sering dipandang bagaikan “botol kosong” yang hanya dapat menunggu tuangan (transfer) pengetahuan dari gurunya. Peserta didik lebih banyak pasif, tugas peserta didik adalah duduk manis, mendengarkan penjelasan guru, mencatat dan kemudian mengerjakan soal latihan sesuai dengan contoh yang diberikan guru. Kondisi ini membuat peserta didik menjadi harap gampang, pasif, dan tidak kreatif.

Hal penting lain yang perlu disadari adalah bahwa peserta didik memiliki berbagai perbedaan antara satu dengan yang lainnya. Peserta didik berbeda dalam hal minat, daya serap, pengalaman, gaya belajar, gaya kognitif, dan sebagainya. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran, materi pembelajaran, waktu belajar, media, dan cara penilaian perlu beragam sesuai dengan karakteristik peserta didik. Kegiatan belajar mengajar perlu diarahkan untuk mendorong peserta didik mengembangkan bakat dan potensinya secara optimal.

Ratumanan (2015, hlm. 33-34) dalam penerapan kurikulum 2006 dan kurikulum 2013 pada tingkat satuan pendidikan dan penerapan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) dikehendaki adanya pembaharuan dalam hal pembelajaran. Pembaharuan yang dimaksud adalah pengajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered instruction*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Transfer pengetahuan perlu diganti dengan konstruksi pengetahuan. Pembelajaran perlu memperhatikan adanya perbedaan-perbedaan karakteristik peserta didik. Pembelajaran perlu memperhatikan konsepsi peserta didik karena peserta didik jelas memiliki pengetahuan awal yang dapat dimanfaatkan sebagai “*starting point*” pembelajaran.

Magnesian dalam Ratumanan (2015, hlm. 35) mengemukakan bahwa belajar 10% dari apa yang kita baca, 20% dari apa yang kita dengar, 30% dari apa yang kita lihat, 50% dari apa yang kita lihat dan kita dengar, 70% dari apa yang kita katakan, dan 90% dari apa yang kita katakan dan kita lakukan. Dengan demikian memberikan kesempatan yang lebih besar bagi peserta didik untuk aktif terlibat dalam pembelajaran akan berdampak semakin besar persentase pengetahuan yang dapat dikuasai peserta didik. Aktif yang dimaksudkan disini bukan hanya aktif secara fisik akan tetapi juga aktif secara fisik.

Upaya yang akan dilakukan peneliti untuk memperbaiki masalah tersebut adalah mencoba untuk menerapkan suatu metode pembelajaran yang belum pernah diterapkan di SDN 1 Sambiyon, yaitu peneliti akan menerapkan metode pembelajaran Inkuiri berbantu media *smart card* (kartu pintar), dimana metode ini akan membuat siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran dan memecahkan masalah yang sedang dihadapi. Diharapkan dengan penerapan metode inkuiri berbantu media *smart card* (kartu pintar) dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran yang

sebelumnya masih kurang dikarenakan guru belum menggunakan metode dan media yang variatif, metode inkuiri berbantu media *smart card* (kartu pintar) ini akan membantu siswa untuk belajar lebih aktif, berani dalam menyampaikan pendapat, menemukan masalah yang sedang dihadapi, serta siswa memiliki minat untuk lebih serius mengikuti pembelajaran.

Menurut Kurniasih dan Sani (2016, hlm. 113) metode inkuiri adalah strategi pembelajaran yang menekankan pada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Teknis utama kegiatan pembelajaran inkuiri adalah keterlibatan siswa secara maksimal didalam proses pembelajaran, sehingga dapat mengembangkan sikap percaya diri tentang apa yang ditemukan. Pembelajaran inkuiri menghadapkan siswa pada pengalaman konkret sehingga siswa belajar aktif untuk mengambil inisiatif untuk memecahkan masalahnya sendiri. Hal ini bertujuan untuk mengurangi ketergantungan siswa kepada guru dalam proses pembelajaran.

Selain menggunakan metode pembelajaran, perlu juga menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk mempermudah dalam penyampaian materi yang diajarkan. Menurut Aqib dalam Surahmadi (2016, hlm. 18) media pembelajaran adalah perantara, pengantar, atau segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada peserta didik. Media yang digunakan dalam penelitian adalah media *smart card* (kartu pintar) sebagai alat bantu dalam pembelajaran ketika penelitian dilakukan. Menurut Surahmadi (2016, hlm 18-19) Media *smart card* (kartu pintar) merupakan sebuah media yang digunakan sebagai alat bantu penggunaan metode inkuiri pada saat pembelajaran. Dengan menggunakan media *smart card* (kartu pintar), peserta akan lebih mudah mengasah daya ingatnya terhadap materi karena kartu ini berisi ringkasan informasi materi pelajaran yang

terdapat dalam tujuan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk pertanyaan dan jawaban.

Berdasarkan latar belakang, peneliti ingin mengetahui keefektifan metode pembelajaran inkuiri berbantu media *smart card* (kartu pintar) apabila diterapkan dalam pembelajaran tematik kelas IV dengan judul penelitian “keefektifan metode inkuiri berbantu media *smart card* (kartu pintar) terhadap hasil belajar ditinjau dari motivasi siswa kelas IV SD Negeri 1 Sambiyon pada pembelajaran tematik”

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan penulis merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2010, hlm. 107),

Dengan menggunakan metode eksperimen, peneliti menggunakan desain penelitian *true experimental design* dengan bentuk *pretest-posttest control grup design*. Berdasarkan latar belakang, maka SD Negeri 1 Sambiyon dijadikan sebagai kelas eksperimen dan SD Negeri Bugangan 02 Semarang sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam melakukan penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2010, hlm. 193). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode tes dan non tes. (a) Tes Salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Tes sebagai metode pengumpulan data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok (Arikunto, 2010, hlm. 193). Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes prestasi atau

achievement test yaitu tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu. Tes yang diberikan yaitu instrumen penelitian berupa soal esai. Pada kelas kontrol akan di beri *posttest* setelah pembelajaran secara konvensional dilaksanakan, dengan adanya *posttest* akan dapat mengetahui seberapa besar kemampuan siswa dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. Untuk kelas eksperimen setelah di beri perlakuan atau di beri materi dengan menggunakan metode inkuiri berbantu media *smart card* (kartu pintar) juga akan di beri *posttest*, dengan begitu dapat diketahui seberapa besar kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru. dari hasil nilai rata – rata *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen nanti akan di bandingkan dan akan di ketahui perbedaan nilai rata – rata siswanya. Dengan membandingkan hasil nilai rata – rata dari ke dua kelas tersebut akan di ketahui metode yang cocok dan efektif terhadap pembelajaran tematik kelas IV. (b) Observasi. Menurut Hadi dalam Sugiyono (2010, hlm. 203) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis.

Observasi merupakan kegiatan yang dilakukan di SDN 1 Sambiyon untuk memperhatikan suatu objek dengan menggunakan alat indra untuk mengetahui proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. (c) Dokumentasi Dokumentasi artinya barang-barang tertulis. Dalam dokumentasi peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku, majalah, dokumen, notulen, dan sebagainya (Arikunto, 2010, hlm. 201). Dalam penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi berbentuk gambar dan tulisan. Dokumentasi berbentuk tulisan berupa nilai hasil ulangan tengah semester siswa dan nilai hasil ulangan harian siswa serta catatan harian siswa yang telah di diamati guru kelas. Dokumentasi yang digunakan berupa foto pelaksanaan penelitian, foto pembelajaran dan foto respon siswa dalam

belajar. (d) Kuesioner (angket) Menurut Sugiyono (2010, hlm. 199) kuesioner merupakan teknik pegumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Dalam penelitian ini angket digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran tematik kelas IV SDN 1 Sambiyon dan SDN Bugangan 02 Semarang.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Ernest R. Hilgard dalam bukunya yang berjudul *Theories of Learning* yang dikutip Pasaribu dan Simanjuntak dalam Ismawati dan Umaya (2016, hlm. 1) mengatakan bahwa *learning is the process by which an activity originates or is a changed through responding to a situation, provided the changes can not be attributed to growth or the temporary state of the organisms in fatigue or under drugs*. Dalam bahasa Indonesia dikatakan sebagai berikut: “belajar adalah suatu proses perubahan kegiatan, reaksi terhadap lingkungan, perubahan tersebut tidak dapat disebut belajar apabila disebabkan oleh pertumbuhan atau keadaan sementara seseorang seperti kelelahan atau disebabkan obat-obatan. Maksudnya, perubahan kegiatan itu mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku. Perubahan itu diperoleh melalui latihan, dan bukan perubahan dengan sendirinya. Menurut Suryabrata dalam Ismawati dan Umaya (2016, hlm. 2) yang menyatakan bahwa (1) belajar adalah aktivitas yang menghasilkan perubahan pada diri individu yang belajar (*behavioral changes*) baik aktual maupun potensial. (2) perubahan itu pada pokoknya adalah didapatkannya kemampuan baru, yang berlaku dalam waktu yang relatif lama. (3) perubahan itu terjadi karena usaha.

Berdasarkan pengertian belajar diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang menghasilkan perubahan pada diri

seseorang, dimana perubahan tersebut diperoleh melalui aktivitas, pengalaman, maupun interaksi dengan lingkungan sekitar, dan berlaku dalam waktu yang relatif lama.

Setiap siswa memiliki perilaku unik yang dapat diwujudkan menjadi kemampuan nyata. Keunikan tersebut disebabkan karena hasil belajar yang terjadi pada individu yang belajar, setiap individu menampilkan perilaku belajar yang berbeda. Perbedaan penampilan itu disebabkan karena setiap individu memiliki karakteristik yang khas, seperti minat intelegensi, perhatian, bakat dan sebagainya.

Menurut Sudjana dalam Surahmadi (2016, hlm. 19) hasil belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang dimaksudkan untuk mengetahui tercapai dan tidaknya tujuan-tujuan yang telah ditetapkan, tetapi juga untuk mengetahui apakah tujuan-tujuan tersebut penting bagi siswa dan bagaimana siswa mencapainya.

Djamarah dalam Marjan, dkk, (2014, hlm. 3) hasil belajar merupakan serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu berinteraksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan pengertian hasil belajar diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh dari usaha yang telah dilakukan seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Motivasi menjelaskan apa yang membuat orang melakukan sesuatu, membuat mereka tetap melakukannya, dan membantu mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas.

Menurut Uno dalam Surahmadi (2016, hlm. 19) Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motivasi

menjelaskan apa yang membuat orang melakukan sesuatu, membuat mereka tetap melakukannya, dan membantu mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas.

Sedangkan menurut Santrock dalam Surahmadi (2016, hlm. 19) motivasi merupakan proses yang memberikan energi, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku.

Berdasarkan pengertian motivasi belajar diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu proses yang memberikan kekuatan pada diri seseorang yang melakukan sesuatu sehingga apa yang diharapkan bisa tercapai.

Menurut Surahmadi (2016, hlm. 19) ada dua faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik yaitu faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari pribadi peserta didik itu sendiri yang dapat mendorong dalam melakukan kegiatan belajar. Sedangkan faktor ekstrinsik adalah hal dan keadaan yang datang dari luar individu peserta didik yang juga mendorong peserta didik melakukan kegiatan belajar.

Kindsvatter., dkk, dalam Lastriningsih (2017, hlm. 3) menyatakan bahwa metode inkuiri adalah sebuah proses dimana siswa dapat belajar dan bereksperimen seperti mereka sedang menyelesaikan permasalahan melalui berpikir reflektif. Metode inkuiri merupakan proses belajar penyelesaian masalah melalui berpikir reflektif.

McDermott dalam Suhardiman dan Hamdi (2012, hlm. 18) menyatakan bahwa metode inkuiri merupakan metode atau cara untuk mengatur lingkungan agar lebih memudahkan terjadinya proses belajar mengajar yang lebih berpusat pada siswa dan bertujuan memberikan bimbingan yang cukup untuk memastikan arah dan berhasil tidaknya dalam menemukan prinsip dan konsep ilmiah.

Koes dalam Suhardiman dan Hamdi (2012, hlm. 18-19) menyatakan bahwa metode inkuiri merupakan model pembelajaran yang melatih siswa untuk

belajar menemukan masalah, mengumpulkan, mengorganisasi, dan memanipulasi data, serta memecahkan masalah.

Dari pengertian metode inkuiri diatas dapat disimpulkan bahwa metode inkuiri adalah suatu metode yang melatih siswa untuk belajar menemukan masalah, mengumpulkan, mengorganisasi, dan memanipulasi data, serta memecahkan masalah sehingga dapat memberikan bimbingan yang cukup untuk menyelesaikan permasalahan melalui berpikir reflektif.

Menurut Aqib dalam Surahmadi (2016, hlm. 18) media pembelajaran adalah perantara, pengantar, atau segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada peserta didik.

Menurut Arsyad dalam Surahmadi (2016, hlm. 18) media pembelajaran yang digunakan harus menarik perhatian siswa, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media media pembelajaran adalah perantara, pengantar, atau segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga mampu membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa.

Menurut Surahmadi (2016, hlm. 18-19) Media *smart card* (kartu pintar) merupakan sebuah media yang digunakan sebagai alat bantu penggunaan metode inkuiri pada saat pembelajaran. Dengan menggunakan media *smart card* (kartu pintar), peserta akan lebih mudah mengasah daya ingatnya terhadap materi karena kartu ini berisi ringkasan informasi materi pelajaran yang terdapat dalam tujuan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk pertanyaan dan jawaban. Media ini dibuat semirip mungkin dengan kartu permainan yang dimodifikasi dengan gambar-gambar atau alat yang

sering dijumpai dalam pembelajaran. Bermain disini suatu cara yang digunakan sebagai rangsangan agar kegiatan menjadi menarik perhatian dan menjadi suatu permainan yang menyenangkan, saling berlomba untuk mendapatkan skor yang tinggi. Sehingga peserta didik lebih mudah untuk diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Majid dalam Anisa (2018, hlm. 26-32) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang menggunakan tema sebagai pemersatu materi dalam beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali pertemuan. Dalam pembelajaran, tema diberikan kepada siswa dengan maksud menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh.

Menurut Kadir dan Asrohah dalam Anisa (2018, hlm. 26-32) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memadukan antara berbagai mata pelajaran atau bidang studi dengan menggunakan tema tertentu. Dengan pembelajaran tematik, siswa diharapkan memperoleh hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan pengertian pembelajaran tematik yang dikemukakan oleh beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran dalam satu tema sehingga dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik.

Menurut Kovalik dalam Utari., dkk, (2016, hlm. 2) menjelaskan bahwa terdapat tiga komponen utama dalam pembelajaran tematik atau model ITI (*Integrated Thematic Instruction*) yaitu *human brain* merujuk pada otak manusia sebagai sebuah jendela pada pembelajaran yang mengantarkan esensi pengetahuan yang menjadi dasar untuk semua keputusan yang dibuat dalam meningkatkan kinerja siswa dan guru, *teaching strategies* merujuk pada kemahiran yang harus dikuasai oleh guru dalam mengenal siswa-siswa mereka di kelas yang memiliki latar belakang dan

kebutuhan yang berbeda-beda, dan *curriculum development* merujuk pada pengembangan kurikulum yang tidak dapat diamanatkan sepenuhnya pada penerbit buku teks, akan tetapi harus dikembangkan di tingkat kelas dari pengetahuan dan pemahaman yang guru miliki berdasarkan pemahaman tentang kondisi siswa dan masyarakat dimana mereka tinggal.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan bahwa metode inkuiri berbantu media smart card (kartu pintar) efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, N. N. (2018). *“Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Pop Up Book Tema 6 Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar”*. Skripsi: Universitas PGRI Semarang.
- Arikunto S. (2010). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ismawati, E dan Umaya, F. (2016). *Belajar Bahasa di Kelas Awal*. Yogyakarta: Ombak.
- Kurniasih, I dan Sani, B. (2016). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena
- Lastriningsih, L. (2017). Peningkatan Berpikir Kritis dan Prestasi Belajar Melalui Metode Inquiry pada Siswa Kelas IV SD. *Prima Edukasia*. Vo. V No. 1: 68-78
- Marjan, J. dkk. (2014). Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Biologi dan Keterampilan Proses Sains Siswa MA Mu'allimat NW Pancor Selong Kabupaten Lombok Timur Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Pendidikan IPA*. Vo. IV No. 1: 1-12.
- Ratumanan. (2015). *Inovasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suhardiman, L. R., dan Hamdi, A. S. (2012). Pengaruh Metode Inquiry Terhadap Keterampilan Proses dan Hasil Belajar IPA (Fisika) Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Singaraja. *Teknologi Pendidikan*. Vo. 1 No.2: 15-41
- Surahmadi, B. (2016). Penerapan Teknik Bermain Kartu Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Vol. IV No. 1: 17-25
- Kemendiknas. (2013). *Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kemendiknas.
- Utari, U., dkk. (2016). Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA). *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*. Vo. 1 No. 1: 39-44