

DESAIN PEMBELAJARAN METODE *NUMBERED HEAD TOGETHER (NHT)* DENGAN MEDIA PETA BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA SEMESTER GENAP 2019/2020

Faridatus Sholihah¹⁾, Nanik Ulfa,²⁾

UNIRA Malang^{1),2)}

Email : fsholihah7@gmail.com¹⁾

nanikulfaunira@gmail.com²⁾

ABSTRACT

This research is motivated by the low cognitive learning outcomes of students in the thematic learning of Class IV Indonesian Cultural Diversity. The contributing factor is the lack of variation in the learning methods and media used. This results in low student knowledge, especially on cultural diversity. To solve this problem, the researchers applied the Numbered Head Together (NHT) method with the Cultural Map Media so that student learning outcomes could improve. This study uses the PTK model from Kemmis and Mc Taggart which consists of 4 stages including: planning (planning), action (action), observation (observing) and reflection (reflection). However, given the increasing spread of Covid-19, the research was stopped until the planning stage provided that all research instruments had to be validated. The results of the instrument validation were: RPP percentage score was 78.5%; percentage score of learning media 86%; Group worksheet score 82.5%; score percentage of written test questions 84.5%; the observation guideline percentage score is 78%. Based on the results of instrument validation, it can be concluded that all instruments obtain valid criteria and are suitable for use in the learning process.

Keywords: Numbered Head Together (NHT) Method, Cultural Map, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan lain-lain (Rahmayani, 2018). Menurut Thorndike, belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai respon terhadap proses belajar yang telah dilakukan (Ruhimat, 2018). Artinya, tujuan belajar adalah perubahan tingkah laku baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Untuk mencapai tujuan tersebut, perlu adanya pendekatan, strategi, metode dan teknik dalam pembelajaran. Pendekatan Pembelajaran yang berpusat pada siswa akan memberikan arti tersendiri bagi siswa dan kesan berbeda pada pendidik.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai mata pelajaran dalam suatu tema tertentu. Pembelajaran tematik merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat menggali dan menemukan konsep keilmuan baik secara individu maupun kelompok secara aktif, holistik, otentik dan bermakna (Akbar, 2017). Pembelajaran tematik berasal dari pemikiran filosofis yang menggunakan pendekatan terpusat pada siswa (*student centered*). Dengan menekankan pada pembentukan kreativitas anak didik dengan cara memberikan pengalaman langsung melalui lingkungannya yang natural. Oleh karena

itu, pembelajaran tematik sangat penting untuk diterapkan di tingkat Sekolah Dasar untuk mendukung perkembangan fisik, mental, sosial dan emosional (Rusman, 2017).

Namun kenyataan di lapangan, pembelajaran seperti itu masih sering dianggap rumit oleh kebanyakan guru, karena guru kurang berpengalaman dan pengetahuannya yang tidak kompleks sehingga guru masih merasa kesulitan dalam pembelajaran. Baik dalam perencanaan, pelaksanaan maupun evaluasi (Ansori, 2016). Sebagaimana yang terjadi di Kelas IV A MI Azharul Ulum 02 Brongkal Pagelaran Malang. Guru belum dapat mengimplementasikan pembelajaran tematik secara maksimal. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, saat proses pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan penugasan di buku siswa. Selain itu berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti, guru hanya menggunakan buku tema dan belum melibatkan media dalam pembelajaran, akibatnya siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Dalam mata pelajaran tematik di kelas IV nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang harus dicapai adalah 75, sedangkan rata-rata nilai ulangan harian siswa pada materi keragaman budaya adalah 60-65.

Berangkat dari permasalahan tersebut, agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada materi keragaman budaya, peneliti menggunakan metode *Numbered Head Together (NHT)* untuk menyelesaikan permasalahan diatas. Menurut Wijayanti (2017), *Metode Numbered Head Together (NHT)* merupakan metode pembelajaran yang menekankan adanya diskusi dalam suatu kelompok dengan nomor kepala sebagai identitas, sehingga siswa dalam suatu kelompok dapat bertukar pikiran dan saling membantu ketika siswa yang lain belum memahami. Selain itu, seluruh anggota kelompok lebih memiliki rasa tanggung jawab dalam belajar karena masing-masing memiliki kemungkinan nomornya dipanggil dan mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.

Adapun langkah-langkah pembelajaran menurut Huda (2017) adalah sebagai berikut:

1. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok , setiap kelompok terdiri dari 4-5 anggota dengan kemampuan yang berbeda-beda.
2. Masing-masing anggota kelompok mendapat nomor urut kepala dari guru
3. Guru memberikan soal pada masing-masing kelompok untuk didiskusikan
4. Masing-masing kelompok mendiskusikan jawaban yang paling tepat dan setiap anggota kelompok harus memahami jawaban tersebut
5. Guru memanggil salah satu nomor dari tiap kelompok secara acak
6. Siswa dengan nomor yang dipanggil mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.

Media dalam belajar berfungsi sebagai benda pendamping dimana berfungsi untuk menerjemahkan teori yang abstrak sehingga mudah untuk dipahami. Dalam hal ini media pembelajaran yang digunakan adalah media Peta Budaya. Media Peta Budaya adalah Media pembelajaran berupa gambar peta Indonesia dilengkapi gambar Keragaman Budaya (rumah adat, pakaian adat dan tarian adat) dari berbagai provinsi. Gambar berbagai keragaman budaya ditempel pada peta provinsi yang sesuai dan dapat dilepas kembali. Gambar peta Indonesia

terbuat dari banner sedangkan gambar keragaman budaya terbuat dari stiker yang dilapisi spon hati serta dapat dipasang lepas pada peta sesuai kebutuhan.

Cara pembuatan media Peta Budaya yaitu mencetak gambar peta Indonesia dan gambar keragaman budaya berbagai provinsi, memasang tali pada peta bagian atas, memotong spon sesuai ukuran gambar keragaman budaya, menempelkan gambar keragaman budaya pada spon, menempelkan perekat pada peta dan pada gambar keragaman budaya



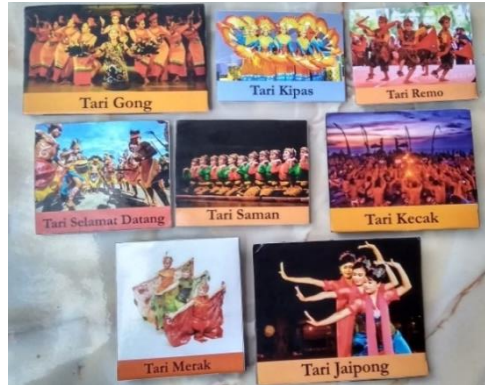
Gambar 1
Media Pembelajaran Peta Budaya



Gambar 2
Spesifikasi Gambar Keragaman Budaya (Rumah Adat)



Gambar 3
Spesifikasi Gambar Keragaman Budaya (Pakaian Adat)



Gambar 4
Spesifikasi Gambar Keragaman Budaya (Tarian Adat)

Langkah-langkah penggunaan media Peta Budaya :

1. Menyiapkan gambar peta Indonesia
2. Menyiapkan gambar keragaman budaya (rumah adat, pakaian adat dan tarian adat)
3. Menempel satu gambar keragaman budaya pada provinsi yang sesuai
4. Menjelaskan keunikan dari gambar keragaman budaya yang telah ditempel

Menurut Hamalik , hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut berupa peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu (Hamalik, 2017). Hasil belajar menurut Gagne & Brings adalah kemampuan kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa (*learner's performance*). Dalam dunia pendidikan, terdapat bermacam-macam tipe hasil belajar yang telah dikemukakan oleh para ahli, yaitu *intellectual skill*, *cognitive strategy*, *verbal information*, *motor skill* dan *attitude* (Sinar, 2018).

Reigeluth berpendapat bahwa hasil belajar atau pembelajaran dapat juga dipakai sebagai pengaruh yang memberikan suatu ukuran nilai dari metode (strategi) alternatif dalam kondisi yang berbeda. Ia juga mengatakan secara spesifik bahwa hasil belajar adalah suatu kinerja yang di indikasikan sebagai suatu kemampuan yang telah diperoleh (Suprihatiningrum, 2016).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi belajar mengajar. Interaksi belajar mengajar dapat dilihat dari aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, aktivitas inilah yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Interaksi kegiatan belajar mengajar akan terlihat pada keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Sebagaimana (ulfa, 2020) keaktifan (rasa ingin tahu dan semangat) siswa dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar.

Bukti bahwa seseorang telah mengalami belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada seseorang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi

mengerti. Jadi dengan adanya hasil belajar, guru dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan gabungan dari pendekatan kualitatif dan kuantitatif, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan campuran (*mix method*). Jenis Penelitian ini yaitu Tindakan Kelas yang bersifat kolaboratif *participant*, kerjasama yang dilakukan oleh peneliti dengan praktisi lapangan. Penelitian dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Azharul Ulum 02 Brongkal Pagelaran. Desain penelitian menggunakan model model Kemmis dan Mc. Taggart yang merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperlihatkan Kurt Lewin yang terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*)(Kusuma,2012). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan pengujian tes kognitif. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran guna mendapatkan data-data pendukung untuk membantu guru peneliti melaksanakan proses refleksi bersama dengan observer, sedangkan tes kognitif untuk mengukur hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kondisi saat ini dimana Indonesia merupakan negara yang terpapar Pandemi virus corona (covid-19), maka Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengeluarkan surat keputusan tentang penyelenggaraan proses belajar mengajar dari rumah sementara sampai keadaan benar-benar aman. Dan hal ini berdampak pada rencana penelitian yang telah disusun. Penyesuaian yang dapat dilakukan yaitu dengan menghentikan penelitian sampai pada tahap perencanaan, namun semua instrumen harus divalidasi oleh 2 validator. Adapun hasil validasi instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun dikembangkan dengan menggunakan metode *Numbered Head Together* (NHT) dan media pembelajaran Peta Budaya. Pembelajaran terdiri dari 3 tahap kegiatan yaitu pendahuluan, kegiatan inti dan penutup dengan alokasi waktu 4 x 35 menit. Kegiatan pendahuluan berisi persiapan sebelum materi pelajaran diberikan, salah satunya apersepsi yaitu menyamakan pandangan antara guru dan siswa agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Selanjutnya kegiatan inti dengan menerapkan metode *Numbered Head Together* (NHT), adapun langkah-langkah kegiatan inti sebagai berikut :

- a. Membentuk kelompok
- b. Mengamati media peta budaya
- c. Membuat pertanyaan tentang materi
- d. Pembagian nomor urut kepala
- e. Berdiskusi kelompok dengan berpedoman pada lembar kerja kelompok
- f. Pemanggilan nomor kepala secara acak

- g. Siswa dengan nomor dipanggil mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas dengan menggunakan media peta budaya.
- h. Kegiatan penutup berisi kesimpulan tentang hasil belajar dalam satu pertemuan.

Hasil validasi terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) diperoleh nilai dari masing-masing validator. Perolehan nilai dari validator 1 yaitu 36 dan validator 2 yaitu 35. Masing-masing persentase skor dari nilai tersebut yaitu 80 % dan 77%. Masing-masing validator memberi komentar dan saran pada RPP yang telah disusun oleh peneliti. Validator 1 memberikan saran bahwa materi prasyarat dapat diperjelas kembali, kemudian peneliti memperbaiki instrumen yang telah disusun dengan menambahkan materi prasyarat pada kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan materi prasyarat merupakan bekal pengetahuan yang harus dimiliki siswa sebelum mempelajari pengetahuan baru agar siswa lebih mudah menerima materi pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan lancar (Sudirman, 2012). Adapun validator 2 memberikan komentar bahwa sebaiknya peneliti menambahkan tahap apersepsi pada kegiatan pendahuluan agar siswa lebih siap menerima materi pembelajaran, kemudian peneliti memperbaiki RPP dengan menambahkan tahap apersepsi pada kegiatan pendahuluan. Hal ini dikarenakan tahap apersepsi juga sangat penting karena dapat menyatukan pemikiran guru dengan siswa sehingga siswa lebih siap untuk menerima materi pembelajaran yang akan disampaikan (Sudirman, 2012). Berdasarkan data dan paparan hasil validasi tersebut, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah disusun dinyatakan valid dan dapat digunakan dengan revisi kecil.

2. Media Pembelajaran Peta Budaya

Media Pembelajaran peta budaya berisi tentang gambar keragaman budaya beserta provinsi asalnya. Desain media peta budaya terinspirasi dari peta persebaran flora dan fauna di Indonesia, media ini bertujuan untuk memberikan pemahaman terhadap siswa bahwa setiap provinsi di Indonesia sangat beragam dan masing-masing memiliki keunikan tersendiri. Media peta budaya terdiri dari banner gambar peta Indonesia yang dilengkapi dengan gambar keragaman budaya yang meliputi rumah adat, pakaian adat dan tarian adat. Gambar keragaman budaya dapat ditempel pada provinsi yang sesuai dan dapat dilepas kembali sesuai kebutuhan. Dalam pembelajaran, media Peta budaya digunakan guru untuk menyampaikan materi terhadap siswa, serta digunakan siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi tentang keragaman budaya. Selain itu, media peta budaya juga dapat digunakan untuk materi yang lain sesuai kehendak pengguna.

Hasil validasi terhadap media pembelajaran “Peta Budaya” diperoleh persentase skor dari masing-masing validator. Perolehan nilai dari validator 1 yaitu 40 dan validator 2 yaitu 38. Masing-masing persentase skor dari nilai tersebut yaitu 88 % dan 84%. Masing-masing validator memberikan komentar terkait media pembelajaran yang telah disusun. Adapun validator pertama memberikan komentar bahwa ukuran media pembelajaran harus sesuai dengan jumlah siswa agar seluruh siswa dapat melihat gambar dan membaca tulisan dengan jelas. Dalam pembuatan media pembelajaran, ada beberapa syarat yang harus diperhatikan

diantaranya media pembelajaran harus sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai, bahan yang dibuat harus tahan lama dan aman bagi siswa serta ukuran media harus sesuai dengan jumlah pengguna (Silvia, 2016). Sedangkan validator 2 memberikan komentar bahwa media pembelajaran yang disusun sudah baik. Berdasarkan data dan paparan hasil validasi tersebut, media pembelajaran yang telah disusun dinyatakan valid dan dapat digunakan dengan revisi kecil.

3. Lembar Kerja Kelompok

Lembar Kerja Kelompok berfungsi sebagai pedoman untuk siswa dalam berdiskusi, sehingga diskusi menjadi terarah dan efektif. Lembar Kerja Kelompok berisi materi dan soal tentang keragaman budaya, serta tabel perbandingan antar keragaman budaya. Lembar kerja kelompok disusun dengan gambar dan warna yang menarik, sehingga diharapkan mampu membangkitkan semangat belajar siswa. Masing-masing kelompok mendapatkan lembar kerja dengan pokok bahasan budaya yang berbeda-beda, kemudian siswa mengerjakan lembar kerja dengan berdiskusi kelompok serta mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas, kelompok yang lain mencatat materi presentasi sehingga masing-masing kelompok memiliki catatan materi kelompok lain.

Hasil validasi terhadap lembar kerja kelompok diperoleh persentase skor dari masing-masing validator. Perolehan nilai dari validator 1 yaitu 35 dan validator 2 yaitu 40. Masing-masing persentase skor dari nilai tersebut yaitu 77 % dan 88%. Masing-masing validator memberi komentar dan masukan terkait lembar kerja kelompok yang telah disusun oleh peneliti. Adapun validator pertama memberikan komentar dan saran yaitu pada masing-masing kegiatan diberikan petunjuk dan perintah agar dapat memperjelas tugas yang dimaksud, kemudian peneliti memperbaiki instrumen sesuai saran validator dengan memperhatikan sistematika penyusunan lembar kerja kelompok yang baik. Adapun (Devi, 2009) menyebutkan sistematika penyusunan lembar kerja kelompok yang baik terdiri dari judul, tujuan, petunjuk penggunaan dan perintah pada masing-masing kegiatan. Sedangkan validator kedua juga memberikan komentar bahwa lembar kerja kelompok yang digunakan sudah baik dan sesuai dengan metode pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) serta dapat membuat siswa lebih aktif berdiskusi kelompok, hal tersebut sesuai dengan tujuan dibuatnya lembar kerja kelompok yaitu agar pembelajaran dapat berlangsung efektif dan lebih terarah sehingga tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Berdasarkan data dan paparan hasil validasi tersebut, Lembar Kerja Kelompok yang telah disusun dinyatakan valid dan dapat digunakan dengan revisi kecil.

4. Soal Tes tulis

Hasil validasi terhadap soal tes tulis diperoleh persentase skor dari masing-masing validator. Perolehan nilai dari validator 1 yaitu 421 dan validator 2 yaitu 440. Masing-masing persentase skor dari nilai tersebut yaitu 80 % dan 83%. Secara Keseluruhan soal tes tulis dinyatakan valid namun ada beberapa soal yang harus direvisi kecil. Pada soal nomor 3 perumusan kalimat perintah kurang tepat, sedangkan pada soal nomor 5 dan 7 penulisan tanda

baca serta spasi kurang sesuai. Adapun validator pertama memberikan komentar dan saran yaitu soal tes yang dibuat sebaiknya ditekankan pada soal ketrampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skill* (HOTS). Oleh karena itu, penulis menyusun 15 soal yang terdiri dari 10 soal ketrampilan berpikir tingkat sedang atau *Middle Order Thinking Skill* (MOTS) dan 5 soal ketrampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) agar dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, soal HOTS sangat penting untuk membekali peserta didik agar memiliki beberapa kompetensi diantaranya : rasa ingin tahu yang tinggi, berpikir kritis, mampu memecahkan masalah dan memiliki daya saing tinggi (Widana, 2017). Adapun validator kedua memberikan saran bahwa sebaiknya perintah pengerjaan soal agar lebih diperjelas, kemudian peneliti memperbaiki soal tes sesuai dengan saran validator. Sesuai dengan kaidah konstruksi soal yang baik bahwa pokok soal harus dirumuskan dengan jelas dan tegas serta tidak menimbulkan penafsiran ganda (Setiawan, 2020). Berdasarkan data dan paparan hasil validasi tersebut, soal tes tulis yang telah disusun dinyatakan valid dan dapat digunakan dengan revisi kecil.

5. Pedoman Observasi

Pedoman Observasi merupakan pedoman penilaian yang digunakan untuk mengamati proses pembelajaran di kelas. Pedoman observasi meliputi pedoman observasi kegiatan siswa dan aktivitas guru. Pedoman Observasi berfungsi sebagai alat ukur untuk merefleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, sehingga guru dapat mengetahui aspek-aspek yang perlu diperbaiki dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi terhadap pedoman observasi diperoleh persentase skor dari masing-masing validator. Perolehan nilai dari validator 1 yaitu 21 dan validator 2 yaitu 22. Masing-masing persentase skor dari nilai tersebut yaitu 84 % dan 88%. Adapun validator 1 dan 2 memberikan komentar dan saran yang sama bahwa seluruh kegiatan pembelajaran yang terdapat pada RPP seharusnya dicantumkan pada pedoman observasi sehingga observer dapat menilai masing-masing kegiatan secara rinci, karena pedoman observasi berfungsi merekam seluruh aktivitas guru dan siswa. Kemudian peneliti memperbaiki pedoman observasi sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Hanifah bahwa pedoman observasi digunakan untuk merekam kinerja guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran serta dijadikan bahan untuk menemukan permasalahan pada tahap refleksi (Hanifah, 2014). Berdasarkan data dan paparan hasil validasi tersebut, Pedoman Observasi yang telah disusun dinyatakan valid dan dapat digunakan dengan revisi kecil.

PENUTUP

Berdasarkan hasil validasi seluruh instrumen penelitian yang telah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa seluruh instrumen memperoleh kriteria valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2017. *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ansori. 2016. *Problematisasi Pembelajaran Tematik Integratif di MIN Bondowoso*. Malang (online) Diakses pada 14 Februari 2020 dari etheses.uin-malang.ac.id
- Devi,dkk.2009.*Pengembangan Perangkat Pembelajaran. Bandung: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan IPA*. Diakses pada 27 Juli 2020 dari <http://online-journal.unja.ac.id>
- Hamalik, Oemar. 2017. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta:Bumi Aksara
- Huda, Miftahul. 2017. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Jamil Suprihatiningrum, 2016. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Ar-Ruzz Media. cet.III
- Kusuma, Wijaya & Dedi Dwitagama. 2012. *Mengenai Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks
- Nanik Ulfa & Rofiqoh Firdausi. 2020. *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berwawasan Lingkungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar materi KPK dan FPB*. Jurnal Elementary: FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram <https://doi.org/10.31764/elementary.v3i1.1555>
- Rahmayani, Irma. 2018. *Peningkatan Pemahaman Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Melalui Media Pokarso (Pop Up Dan Kartu Soal) Di IV MI Muhammadiyah 23 Surabaya*. Surabaya (online) Diakses pada 14 Februari 2020 dari digilib.uinsby.ac.id
- Ruhimat, Toto. 2018. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Rajawali Pers
- Rusman. 2017. *Model Model Pembelajaran*. Jakarta : PT.Raja Grafindo Persada
- Sardiman A.M. 2012. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Setiawan, Yayan. *Kaidah Penulisan soal*. Diakses pada 29 Juli 2020 dari <https://www.academia.edu>
- Silvia, Helda. 2016. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni 5*. Diakses dari <http://ejournal.radenintan.ac.id>
- Sinar. 2018. *Metode Active Learnig (Upaya peningkatan hasil belajar siswa)*. Yogyakarta: Budi Utama
- Widana, Wayan. 2017. *Penyusunan Soal Higher Order Thinking Skill (HOTS)*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Wijayanti, ari . 2017. *Metode dan Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta : Arruz Media