

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBASIS
PERMAINAN TEKA – TEKI SILANG TERHADAP HASIL
BELAJAR KELAS V**

(JURNAL)

Oleh

**NOVITASARI LUBIS
FITRIA AKHYAR
SUGIYANTO**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2019**

**HALAMAN PENGESAHAN
JURNAL SKRIPSI**

Judul Skripsi: Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbasis Permainan Teka –
Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Kelas V

Nama Mahasiswa : **NOVITASARI LUBIS**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1513053078

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Bandar Lampung, Maret 2019

Penulis,

NovitasariLubis
NPM 1513053078

Mengesahkan

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Fitria Akhyar, M.Pd
NIP 1956032419811032001

Drs. Sugiyanto, M.Pd
NIP 195616061983031003

Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbasis Permainan Teka – Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Kelas V

Novitasari Lubis¹, Fitria Akhyar², Sugiyanto³

FKIP Unila Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

e-mail: novitasarilubis62@gmail.com, +6282175244485

Abstract: Effects of Discovery Learning Model Based on Crossword Puzzle Games on Class V Learning Outcomes

The problem of this research is the completeness of the learning outcomes of thematic students who are still low. This study aims to determine the effect of discovery learning models based on crossword puzzles on class V learning outcomes. The method used in this research is a quasi experiment with nonequivalent control group design. The study population was all fifth grade students as many as 61 students. The sample of this study was class V A as a control class of 30 students and class V B as an experimental class as many as 31 students. The retrieval technique uses simple random sampling. Data collection techniques use documentation, interviews, observation, and tests. The results of data analysis obtained conclusions that there was influence in the use of discovery learning models based on crossword puzzles.

Keywords: learning outcomes, discovery learning models based on crossword puzzles

Abstrak: Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbasis Permainan Teka – Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Kelas V

Masalah penelitian ini adalah ketuntasan hasil belajar peserta didik tematik yang masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang terhadap hasil belajar kelas V. Metode yang digunakan penelitian adalah *quasi experiment* dengan *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian seluruh peserta didik kelas V sebanyak 61 peserta didik. Sampel penelitian ini adalah kelas V A sebagai kelas kontrol sebanyak 30 peserta didik dan kelas V B sebagai kelas eksperimen sebanyak 31 peserta didik. Teknik pengambilan menggunakan *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, wawancara, observasi, dan tes. Hasil analisis data diperoleh simpulan bahwa ada pengaruh dalam penggunaan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang.

Kata kunci: hasil belajar, model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya manusia untuk memperluas pengetahuan dalam rangka membentuk nilai, sikap, dan perilaku. Proses pendidikan yang dilaksanakan di sekolah mengharapkan peserta didik dapat mengembangkan potensi terbaiknya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pendidikan hal mutlak yang harus dipenuhi secara optimal di era globalisasi seperti saat ini, pendidikan akan dapat meningkatkan daya saing dan kualitas sumber daya manusia (SDM).

Pengaruh SDM sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Tujuan pendidikan nasional ditegaskan dalam UU No. 20 Tahun 2003, Bab II pasal 3, yaitu sebagai berikut :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkannya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif,

mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sejalan dengan tujuan pendidikan nasional, proses pembelajaran yang diterapkan disekolah sebaiknya menggunakan kurikulum 2013, kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang mengutamakan pemahaman, sikap, sosial dan keterampilan serta pembelajaran lebih mengutamakan pada proses bukan hasil. Target kurikulum 2013 adalah dapat menghasilkan peserta didik yang berakhlak mulia (afektif), berketampilan (psikomotorik) dan pengetahuan (kognitif) yang berkesinambungan. Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 diharapkan mengarah pada *active student center* dan kontekstual dengan dipandu buku teks yang berisi materi dan proses pembelajaran, pendidik bertindak sebagai motivator dan fasilitator dalam proses pembelajaran.

Konsep pembelajaran yang akan digunakan pada saat ini khususnya pada kurikulum 2013 yaitu merupakan pembelajaran tematik terpadu yang merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik intramata pelajaran maupun antarmata pelajaran.

Hal ini sesuai dengan permendikbud No. 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Isi dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Menengah Pasal Ayat 1 Dan 3 menyatakan bahwa :

Pelaksanaan pembelajaran pada sekolah dasar/madrasah ibditiyah (SD/MI) dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik – terpadu, kecuali untuk mata pelajaran Matematika dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri untuk kelas IV, V, dan VI.

Sebagaimana amanat kurikulum 2013, bahwa pelaksanaan pembelajaran untuk tingkat sekolah dasar digunakan pembelajaran tematik terpadu dan prosesnya menggunakan pendekatan saintifik pendekatan ini digunakan untuk memperoleh pengetahuan yang didasarkan pada struktur logis dengan tahapan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan.

Upaya untuk mencapai tujuan pendidikan secara maksimal dalam pembelajaran kurikulum 2013, peran pendidik sangat penting dan diharapkan pendidik memiliki

cara atau model mengajar yang baik serta mampu memilih model pembelajaran yang tepat diperlukan suatu upaya dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada saat penelitian pendahuluan yang dilakukan di SD Negeri 1 Surabaya pada tanggal 1 November 2018 bahwa sekolah tersebut telah menerapkan kurikulum 2013 dengan proses pembelajaran dalam bentuk tematik terpadu. Hasil observasi dan wawancara kepada pendidik kelas V beliau mengatakan belum pernah menggunakan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang (TTS) pada proses pembelajaran dikarenakan pendidik belum memahami penggunaan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang (TTS).

Peserta didik cenderung belajar sendiri tanpa adanya tukar informasi dengan peserta didik lainnya sehingga interaksi dan komunikasi peserta didik dikelas belum berlangsung secara optimal, hasil belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Surabaya masih rendah. Penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik yaitu dalam proses pembelajaran masih kurang adanya keragaman model pembelajaran. Pola pembelajaran dikelas masih didominasi oleh

teacher centered, mengatasi permasalahan ini, maka perlu adanya upaya perbaikan proses pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat, motivasi, dan aktivitas belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Data di bawah ini yang diperoleh pada hasil belajar pada Ujian Tengah Semester (UTS) ganjil tahun ajaran 2018/2019 seperti tabel berikut ini.

Tabel 1. Data Nilai UTS Tematik Peserta Didik Kelas V Semester 1

No	KKM	Nilai	Kelas				Ket
			V A		V B		
			Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)	
1.	70	≥ 70	11	36,66	8	25,80	Tuntas
2.		0 – 69	19	63,34	23	74,20	Belum Tuntas
Jumlah			30	100,0	31	100,0	

Sumber : Dokumentasi SD Negeri 1 Surabaya

Berdasarkan informasi pada tabel 1 dapat diketahui bahwa peserta didik kelas V A memperoleh nilai di atas kriteria (KKM) dengan nilai 70 terdapat sebanyak 11 peserta didik (36,66 %) dan peserta didik yang memperoleh nilai di bawah kriteria (KKM) dengan nilai 70 terdapat sebanyak 19 peserta didik (63,34 %) dari jumlah 30 peserta didik. Lebih lanjut peserta didik kelas V B memperoleh nilai di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan nilai 70 terdapat sebanyak 8 peserta didik (25,80 %) dan peserta didik yang memperoleh nilai di

bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan nilai 70 terdapat sebanyak 23 peserta didik (74,20%) dari jumlah 31 peserta didik. Berdasarkan kenyataan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar UTS peserta didik kelas V semester ganjil SD Negeri 1 Surabaya tahun ajaran 2018/2019 masih rendah.

Masih rendahnya hasil belajar peserta didik diduga salah satunya terjadi karena penerapan model pembelajaran yang kurang tepat dan tidak menarik membuat

pembelajaran tidak bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran masih cenderung berpusat pada pendidik sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Saat proses pembelajaran berlangsung pendidik cenderung hanya memberikan teori – teori dibandingkan praktik sehingga peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, perlu digunakan sebuah metode dan model yang menyenangkan yang dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk tertarik belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Maka dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang (TTS). Menurut Balim (2009), mengemukakan bahwa:

Teaching students with the notion of discovering, critical thinking, questioning, and problem solving skills is one of the main principles of science and technology teaching. Thus, science and technology teaching curriculum should accordingly be developed to educate science-literate students who are able to inquire and solve problems they face. Today, it is believed that methods in accordance with the constructivist approach in which

the students learn more effectively by constructing their own knowledge, should be used. One of these methods is discovery learning.

Pendapat di atas dapat diterjemahkan bahwa mengajar peserta didik dengan gagasan menemukan,berpikir kritis,bertanya,dan keterampilan memecahkan masalah adalah salah satu prinsip utama pengajaran sains dan teknologi. Kurikulum pengajaran sains dan teknologi seyogyanya dikembangkan untuk mendidik peserta didik yang paham sains yang mampu menyelidiki dan memecahkan masalah yang mereka hadapi.Hal ini, diyakini bahwa metode sesuai dengan pendekatan konstruktivistik dimana peserta didik belajar lebih efektif dengan membangun pengetahuan mereka sendiri, harus digunakan salah satunya adalah pembelajaran berorientasi penemuan.

Penggunaan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silangadalah agar proses pembelajaran semakin bervariasi dan tidak membosankan, sehingga membuat peserta didik semakin aktif dan semangat dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran. Peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang dapat membuat peserta didik menjadi

mandiri, berpikir kritis dan demokratis dengan bermain, pembelajaran akan berlangsung dalam suasana yang menyenangkan, wajar, dan alami. Suasana yang demikian, transfer informasi, pengalaman atau keterampilan dapat berlangsung –tanpa terasall sehingga peserta didik tidak merasa digurui atau dipaksa untuk belajar.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti memutuskan untuk mengambil judul penelitian –Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbasis Permainan Teka – Teki Silang terhadap Hasil Belajar Kelas Vll.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan cara memberikan perlakuan kegiatan dalam belajar. Menurut Sugiyono (2015: 3) menyatakan –Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah *quasi eksperimental design*, dengan desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Desain*, desain kuasi eksperimen dengan melibatkan perbedaan *pretest* maupun *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

WAKTU DAN TEMPAT PENELITIAN

Waktu dan tempat penelitian di SDN 1 Surabaya Bandar Lampung. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Sebanyak 6x pertemuan untuk kelas eksperimen dan 6x pertemuan untuk kelas kontrol.

POPULASI DAN SAMPEL

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 1 Surabaya Bandar Lampung sebanyak 61 peserta didik. Sampel yang terpilih adalah kelas V B sebagai kelas eksperimen dan V A sebagai kelas kontrol dengan menggunakan *sampling purposive* yang merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

TEKNIK ANALISIS DATA

Bentuk tes yang diberikan adalah pilihan jamak dengan setiap jawaban benar memiliki 1 skor dan jawaban salah satu memiliki skor 0.

Tes tersebut diuji validitas soal, reabilitas soal, daya beda soal, taraf kesukaran soal, agar dapat digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest*, kemudian uji hipotesis dengan menggunakan rumus Uji Regresi Linear sederhana untuk mengetahui pengaruh pada

model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang terhadap hasil belajar kelas V, dan uji-t untuk mengetahui perbedaan hasil belajar menggunakan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang dibandingkan tidak menggunakan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang.

Hipotesis yang diajukan peneliti adalah terdapat pengaruh model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang terhadap hasil belajar kelas V, dan terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik lebih tinggi menggunakan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang dibandingkan dengan tidak menggunakan model *discovery learning* berbasis teka – teki silang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan uji coba soal tes diketahui bahwa hasil analisis uji validitas soal dinyatakan bahwa 4 butir soal memiliki validitas tinggi, 16 butir soal memiliki validitas sedang, dan 0 butir soal memiliki validitas rendah. Hasil Perhitungan uji beda instrumen tes hasil belajar yang kemudian diklasifikasikan dengan kriteria daya pembeda soal diperoleh 1 soal dengan klasifikasi jelek, 10 soal dengan klasifikasi cukup, 9 soal dengan klasifikasi baik.

Selanjutnya, hasil perhitungan tingkat kesukaran instrumen tes hasil belajar yang diklasifikasikan dengan kriteria klasifikasi taraf kesukaran soal diperoleh 2 soal sukar, 15 soal sedang, dan 3 soal mudah

Untuk mengindikasikan kemampuan awal peserta didik kelas eksperimen dan kontrol setara atau tidak berbeda nyata, sebelum diberi *treatment* pada kelas eksperimen, peneliti memberikan *pretest* pada kelas eksperimen dan kontrol.

Hasil analisis regresi linier sederhana, dinyatakan bahwa r hitung $0,778 > r$ tabel $0,367$. Serta r *square* sebesar $0,6052$ atau $60,52\%$. Berdasarkan hasil perhitungan ini dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang berpengaruh sebesar $60,52\%$ terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di SDN 1 Surabaya Tahun Ajaran 2018/2019. Hasil Uji-t dinyatakan bahwa t hitung $4,957 > t$ tabel $2,001$. Berdasarkan hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar peserta didik sebesar $4,957$ sesudah diterapkannya model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang

Mencapai keterlaksanaan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang menggunakan lembar observasi aktivitas peserta didik selama proses

pembelajaran berlangsung, Hasil aktivitas peserta didik dengan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang selama enam pertemuan diperoleh peserta didik yang sangat aktif sebanyak 2 peserta didik, kemudian yang aktif sebanyak 27 peserta didik, lalu cukup 1 peserta didik, dan kurang aktif 1 peserta didik sehingga rata – rata aktivitas peserta didik diperoleh nilai 68,91 yang berarti aktif.

Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik pada kelas eksperimen yang menerapkan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, karena pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang menekankan aktivitas berfikir peserta didik secara penuh, sehingga model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang dapat menjadikan peserta didik belajar bukan dengan menghafal melainkan proses berpengalaman pada kehidupan nyata.

Terlihat pada rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol, diperoleh rata-rata nilai *pretest* sebesar 51,77 pada kelas eksperimen dan 59,00 pada kelas kontrol, *pretest* diberikan sebelum diberi *treatment* pada kelas eksperimen, sesudah

diberi *treatment* selama 6 pertemuan menggunakan menggunakan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang terlihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yaitu pada nilai rata – rata *posttest* dengan rata – rata nilai sebesar 76,29 pada kelas eksperimen dan 63,50 pada kelas kontrol.

Berdasarkan hasil data penelitian tersebut, hal ini memiliki kesesuaian dengan beberapa penelitian lain yang dijadikan acuan salah satunya yaitu, Amelia, Rizki, dkk (2016) yang berjudul –Pengaruh Model *Discovery Learning* Dengan Media Teka – Teki Silang Pada Materi Bahasa Arab Kelas III SD Islam Al Azhar Cairo, Banda Aceh. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa arab. Rerata kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada kelompok kontrol di lihat dari sebelum menggunakan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang.

Hal ini dikarenakan, Menurut Hosnan (2014: 282) bahwa *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. hal ini

selaras dengan Silberman (2016: 8), yang mengatakan bahwa model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang ini merupakan salah satu cara dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik karena melalui pembelajaran tersebut peserta didik dapat mengoptimalkan daya nalar dan daya pikir peserta didik.

Berhasil atau tidaknya peserta didik dalam kegiatan belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar, seperti faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri anak, misalnya biologis, motivasi belajar dan faktor psikologis. Faktor yang lainnya adalah faktor eksternal yaitu faktor sosial yang berupa pendidik, teman dan lingkungan masyarakat.

Model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang merupakan salah satu model pembelajaran yang memiliki tujuan yakni menggali daya pikir peserta didik terhadap suatu konsep tertentu dengan cara saling membagi informasi dan motivasi peserta didik untuk terus belajar baik secara individu maupun kelompok sehingga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk bekerja sama serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik tersebut.

Proses pembelajaran menggunakan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang peserta didik selama proses pembelajaran akan melakukan serangkaian kegiatan yang dimulai dengan menerima rangsangan dari pendidik sehingga dapat memunculkan masalah untuk diidentifikasi.

Kegiatan pembelajaran selanjutnya peserta didik dapat mengumpulkan data dapat melalui berbagai kegiatan seperti percobaan, melakukan wawancara, melakukan pengamatan. Peserta didik akan mendapatkan data yang harus diolah, untuk dibuktikan dan ditarik kesimpulan dari hasil belajar setelah proses pembelajaran dilakukan.

Selanjutnya menurut Rusman (2013: 207) bahwa peserta didik saling berkomunikasi dan mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas, peserta didik ditekankan untuk bekerjasama dalam mempelajari materi dan memecahkan masalah. Kegiatan ini akan meningkatkan interaksi peserta didik dengan teman – teman sekelompok maupun dengan pendidik, sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik, tidak merasa jenuh, dan pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Adanya pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik didasari

oleh teori-teori yang menjadi landasan dalam penelitian ini. Model pembelajaran yang berisi pedoman strategi mengajar yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran, di mana model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan prosedural yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar, model pembelajaran akan memberikan arahan selama kegiatan pembelajaran seperti pada penelitian ini yang menggunakan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang.

Sejalan dengan itu menurut Yupita I A dan Tjipto S W (2013:02) bahwa hasil penelitian menunjukkan pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan meningkatkan kualitas pendidik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang terhadap hasil belajar kelas V, dan juga terdapat perbedaan hasil belajar kelas V menggunakan model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang dibandingkan dengan tidak menggunakan

model *discovery learning* berbasis permainan teka – teki silang.

DAFTAR PUSTAKA

- Permendikbud Nomor 65 Tahun 2003
No.20,Bab II Pasal 3 Tentang
System Pendidikan Nasional.
Jakarta: Kemendikbud.
- Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016
Tentang Kompetensi Inti dan
Kompetensi Dasar Pelajaran Pada
Kurikulum 2013 Pada Pendidikan
Dasar dan Menengah. Jakarta.
Kemendikbud.
- Amelia .2016.*Pengaruh Model
Pembelajaran Discovery Learning
Melalui Media Word Square Dan
Crossword Terhadap Hasil Belajar
Siswa Pada Bahasa arab Di Kelas
III SD Islam al azhar cairo Banda
Aceh. E-Journal Fakultas Tarbiyah
Dan Keguruan Program Studi
Pendidikan Kimia Tahun: 2017 .
Universitas Islam Negeri AR
RANIRY Darussalam :Banda
Aceh.*
[https://repository.araniry.ac.id/3365/
2/Amelia.pdf](https://repository.araniry.ac.id/3365/2/Amelia.pdf) Diakses pada tanggal
25 November 2018 pada pukul
09.04 WIB.

- Balim,2009. *The Effect of Discovery Learning on Students Success and Learning Inquiry Learning Skills*. Egitim Arastirmalari – Eurasian Journal of Educational Research,35,1—20.
<http://pdfs.semanticscholar.org/>
Diakses pada tanggal 8 November 2018 pada pukul 12.10 WIB
- Hosnan.2014. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Silberman, Melvin L. 2016. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Rusman, 2013. *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Yupita, A I, dan Subroto, T W(2013). *Penerapan Model Pembelajaran Discover Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 01(02) : 207-216
<https://media.neliti.com/media/publications/250406-penerapan-model-pembelajaran-discovery-7b2c5559.pdf> Diakses pada tanggal 3 Maret 2019 pada pukul 13.02 WIB.
- Sugiyono,2015 . *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabetha.