

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *INKUIRI* BERBANTUAN APLIKASI *MICROSOFT MATHEMATICS* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR

Yessa Kurniawan¹⁾, Nina Kurniah²⁾

¹⁾SMK Negeri 3 Lebong, ¹⁾Universitas Bengkulu

¹⁾Yessa_kurniawan@yahoo.co.id, ²⁾ninakurniah@unib.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *inkuiri* berbantuan aplikasi microsoft mathematics dapat meningkatkan kreativitas pada mata pelajaran matematika di kelas XI SMK Negeri 3 Lebong; untuk mendeskripsikan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas XI SMK Negeri 3 Lebong; mendeskripsikan efektivitas penerapan model pembelajaran *inkuiri* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SMK Negeri 3 Lebong. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dipadukan dengan *quasi eksperiment*. Analisis penelitian ini adalah kelas XI TKJ 2 SMK Negeri 3 Lebong sebagai kelas PTK, kelas XI TKJ 1 SMK Negeri 3 Lebong sebagai kelas eksperimen dan kelas XI Akuntansi SMK Negeri 3 lebong sebagai kelas kontrol. Penentuan kelas dipilih secara *proposive random sampling*. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi guru, lembar observasi siswa dan tes prestasi belajar siswa. Analisis hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *inkuiri* dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa.

Kata Kunci : Model pembelajaran *inkuiri*, kreativitas belajar dan prestasi belajar

**APPLYING INQUIRY LEARNING MODEL ASSISTED MATHEMATICS MICROSOFT
APPLICATION TO IMPROVE CREATIVITY AND
LEARNING ACHIEVEMENT**

Yessa Kurniawan¹⁾, Nina Kurniah²⁾

¹⁾SMK Negeri 3 Lebong, ¹⁾Universitas Bengkulu

¹⁾Yessa_kurniawan@yahoo.co.id, ²⁾ninakurniah@unib.ac.id

ABSTRACT

This reasearch aimed to Describe creativity of student learning in mathematics lesson grade XI SMK Negeri 3 Lebong, Describe student learning achievement in mathematics lesson grade XI SMK Negeri 3 Lebong, Describe efectivity applying inquiry learning model to improve student learning achievement in mathematics at SMK N 3 Lebong. The kind of this reasearch subject of this experiment is student grade XI TKJ 2 SMK N 3 Lebong as PTK class, then student grade XI TKJ 1 SMK N 3 Lebong as experiment class and student grade XI Accountancy SMK N 3 Lebong as control class. Class selection is chosen propositive random sampling. This data is collected using teacher observation sheet, student observation sheet, and student learning achievement test. After t-tes it can be concluded that by using inquiry learning model be able to improve creativity and student learning achievement.

Key words: *inquiry learning model, learning creativity, and learning achievement*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha membudayakan manusia. Pendidikan sangat strategis untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan diperlukan guna meningkatkan mutu bangsa secara menyeluruh, salah satunya dengan pendekatan materi dan strategi pembelajaran yang tidak hanya terarah dan terfokus pada teori saja, tetapi dapat meningkatkan kemampuan yang ada pada diri seseorang. Pembelajaran adalah kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik 2008:57). Sepanjang perjalanannya proses pembelajaran tidak sepenuhnya mengalami kemajuan melainkan ada kendala-kendala yang harus dihadapi, khususnya dalam memahami konsep suatu materi terutama dalam pembelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting diajarkan pada peserta didik (siswa). Menurut Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 butir 19, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang terpadu sebagai suatu konsep dapat dikatakan sebagai sebuah sistem atau pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa disiplin ilmu untuk memberikan pengalaman yang bermakna dan luas kepada peserta didik. dikatakan bermakna karena dalam kurikulum konsep terpadu, peserta didik akan memahami konsep-konsep yang akan mereka pelajari itu utuh dan realitis.

Matematika dikenal sebagai ilmu pengetahuan yang abstrak, terstruktur, kritis, logis dan cermat. Siswa menganggap bahwa matematika adalah ilmu yang sulit dipelajari dan membosankan terlebih melihat hapalan rumus yang tampak rumit dan hitungan yang sulit. Ditambah dengan pembelajaran yang kurang menyenangkan masih dipenuhi beragam kegiatan yang verbalistik dan mekanis. Materi dan strategi pembelajaran tidak terarah dan terfokus pada peningkatan kemampuan intelektual saja, sehingga tidak mengherankan pembelajaran hapalan rumus dan hitungan angka-angka kurang merangsang pemahaman siswa terhadap matematika secara efektif.

Salah satu media pembelajaran yang diterapkan oleh guru adalah media pembelajaran aplikasi *microsoft mathematics*. Media pembelajaran aplikasi *microsoft mathematics* ini menampilkan simbol-simbol atau peralatan yang menggantikan proses-proses kejadian atau benda yang sebenarnya. Dalam melakukan pembelajaran tanpa pengamatan siswa aktif bekerja yang realitis (nyata) dengan menirukan tugas yang asli. Aplikasi *microsoft mathematics* sering dikaitkan dengan aplikasi pada komputer, sama halnya dengan kemajuan teknologi jaman sekarang bahwa aplikasi dalam komputer yang sering digunakan yaitu seperti *microsoft word*, *microsoft powerpoint*, *microsoft excel* tetapi terdapat perbedaan antara aplikasi untuk pembelajaran matematika salah satunya adalah aplikasi *microsoft mathematics*.

Sesuai dengan masalah penelitian yang akan dipecahkan melalui PTK, maka penelitian tindakan berbasis kelas yang akan dilaksanakan ini memiliki tujuan untuk:

- a. Mendeskripsikan kreativitas belajar pemahaman siswa melalui penerapan

model pembelajaran *inkuiri* berbantuan aplikasi *microsoft mathematics* pada pembelajaran matematika.

- b. Mendeskripsikan prestasi belajar melalui penerapan model pembelajaran *inkuiri* berbantuan aplikasi *microsoft mathematics* dapat mengoptimalkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.
- c. Mendeskripsikan efektifitas penerapan model pembelajaran *inkuiri* berbantuan aplikasi *microsoft mathematics* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Menurut Sanjaya, (2013:196) Model pembelajaran *inkuiri* adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Proses berpikir sendiri biasanya dilakukan melalui tanya jawab antara guru dan siswa. Model pembelajaran ini sering dinamakan model *heuristic*, yang berasal dari bahasa Yunani, yaitu *heuriskein* yang berarti saya menemukan.

Menurut Majid (2017:221) Model pembelajaran *inkuiri* adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Proses berpikir sendiri biasanya dilakukan melalui tanya jawab antara guru dan siswa. Model pembelajaran ini sering dinamakan model *heuristic*, yang berasal dari bahasa Yunani, yaitu *heuriskein* yang berarti saya menemukan.

Menurut Nurdiana (2013:14) tujuan dari Aplikasi *microsoft mathematics* dapat

mengerjakan berbagai fungsi matematika, seperti: melakukan penghitungan matematika standard seperti akar dan logaritma, menyelesaikan operasi persamaan dan juga pertidaksamaan, menyelesaikan aturan segitiga, melakukan konversi dari suatu satuan ke bentuk satuan lain, melakukan penghitungan trigonometri, seperti sinus, atau cosines, operasi matriks dan vector, statistika dasar, operasi kompleks, menggambar grafik 2D maupun 3D dalam diagram kartesius, operasi turunan, integral, dan limit, menyelesaikan rumus-rumus dan persamaan umum, menghitung operasi pada matriks.

Menurut (Munandar, 1995 : 12) kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada dengan demikian baik berubah di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif.

Menurut (Supriyadi, 1994 : 7) kreativitas juga diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Menurut Jawwad (2004) dikutip dari kemendikbud (2011:28) kreativitas adalah kemampuan berpikir untuk meraih hasil-hasil yang vaiatif dan baru, serta memungkinkan untuk diaplikasikan, baik dalam bidang keilmuan, keolahragaan, kesusastraan, maupun kehidupan bidang yang lain.

Menurut Semiawan (2009:136) aspek-aspek kreativitas

1. Menunjukkan sikap mengamati
2. Mengembangkan kemampuan menebak (berhipotesis)
3. Senang merancang percobaan yang baru

4. Melakukan percobaan yang sudah dirancang sebelumnya
5. Menalar hasil percobaan yang sudah dibuat
6. Memprediksi kembali hasil percobaan yang sudah dibuat sebelumnya
7. Menerapkan konsep interpretasi
8. Mengkomunikasikan hasil yang sudah dirancang dan dibuat

Matematika diartikan oleh Johnson dan Rising (1972) dalam bukunya mengatakan bahwa matematika adalah pola berpikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logik, matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas dan akurat, representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide dari pada mengenai bunyi. Menurut Reys, (1984) dalam bukunya mengatakan pula, bahwa matematika adalah telaah tentang pola dan hubungan, suatu jalan atau pola pikir, suatu seni, suatu bahasa dan suatu alat.

Fungsi pembelajaran matematika disekolah sebagai alat, pola pikir, dan ilmu atau pengetahuan. Ketiga fungsi matematika tersebut hendaknya dijadikan acuan dalam pembelajaran matematika sekolah.

Mengetahui fungsi-fungsi pada pelajaran matematika tersebut diharapkan kita sebagai guru atau pengelola pendidikan matematika dapat memahami adanya hubungan matematika dengan berbagai ilmu lain atau kehidupan. Sebagai tindak lanjut sangat diharapkan agar para siswa diberikan penjelasan untuk melihat berbagai contoh penggunaan matematika sebagai alat untuk memecahkan masalah dalam mata pelajaran lain, dalam kehidupan kerja atau dalam kehidupan sehari-hari. Namun tentunya harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, sehingga diharapkan dapat membantu proses pembelajaran

matematika disekolah.

Tujuan umum pertama, pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah memberikan penekanan pada penataan nalar dan pembentukan sikap siswa. Sedangkan pada tujuan yang kedua memberikan penekanan pada keterampilan dalam penerapan matematika, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam membantu mempelajari ilmu pengetahuan lainnya.

Adapun tujuan khusus pembelajaran matematika dijenjang pendidikan dasar ini terbagai menjadi dua bagian besar. Pertama tujuan pengajaran matematika di SD dan yang kedua tujuan pengajaran matematika di SMP, sedangkan tujuan khusus mengajarkan matematika di SMA/SMK secara tersendiri dimuat dalam kurikulum pendidikan menengah.

Menurut (Suryabrata 1998), prestasi belajar adalah nilai sebagai rumusan yang diberikan guru bidang studi mengenai kemajuan atau prestasi belajar selama masa tertentu. Menurut (Pratini 2005), prestasi belajar adalah suatu hasil yang dicapai seseorang dalam melakukan kegiatan belajar. Menurut (Winkel,1989) prestasi belajar adalah merupakan hasil belajar yang ditampakkan oleh siswa berdasarkan kemampuan internal yang diperoleh sesuai dengan tujuan instruksional.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini mengacu pada rumusan masalah-masalah yaitu:

Penerapan model pembelajaran *inkuiri* berbantuan aplikasi *microsoft mathematics* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa Tindakan penerapan model pembelajaran didasarkan pada asumsi bahwa hanya ada model belajar tertentu yang sesuai diterapkan dalam proses belajar. Ada berbagai model pembelajaran, model

pembelajaran *inkuiri* berbantuan aplikasi *microsoft mathematics* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa secara individu atau berkelompok, dikarenakan model pembelajaran *inkuiri* berbantuan aplikasi *microsoft mathematics* akan membuat siswa merasa nyaman dan menyenangkan sehingga dalam model ini saya senang mengikuti proses pembelajaran.

1. Jika penerapan model pembelajaran *inkuiri* berbantuan aplikasi *microsoft mathematics* dilaksanakan dengan tepat maka akan meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas XI SMK Negeri 3 Lebong.
2. Jika model pembelajaran *inkuiri* berbantuan aplikasi *microsoft mathematics* dilaksanakan dengan baik maka akan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XI SMK Negeri 3 Lebong.
3. Jika model pembelajaran *inkuiri* berbantuan aplikasi *microsoft mathematics* dilaksanakan secara efektif dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa.

METODE

Menurut Kusnandar (2011:41) penelitian tindakan kelas (PTK) (*Classroom Action Research*) memiliki peran yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diterapkan dengan baik dan benar. Dalam kependidikan, PTK adalah sebuah bentuk kegiatan refleksi diri yang dilakukan oleh pelaku pendidikan dalam suatu situasi untuk mencapai tujuan pembelajaran

Menurut Sigiyono (2014:77) kuasi eksperimen adalah desain yang digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian. Kuasi eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran terhadap

kemampuan berfikir kritis siswa.

Subjek penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI TKJ 2 di SMK N 3 Lebong yang berjumlah 28 siswa semester 2 tahun pelajaran 2018/2019.

Pada SMK N 3 Lebong terdapat tujuh kelas XI yaitu XI TSM, TKR, TP, Listrik, TKJ 1, TKJ 2 dan Akuntansi. Peneliti mengundi secara acak untuk menentukan kelas PTK, Eksperimen dan kontrol.

Dalam menentukan sampel penelitian, kelas XI TKJ 2 untuk kelas PTK, sedangkan eksperimen dan kontrol diambil dua kelas dan diundi kelas XI TKJ 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI akuntansi sebagai kelas kontrol. Peneliti melakukan pretes untuk tingkat kesamaan nilai siswa. Pada penelitian ini menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi dan Interpretasi Hasil Studi Awal

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan faktor yang menyebabkan rendahnya penguasaan materi tentang pelajaran matematika di SMK Negeri 3 Lebong diantaranya adalah masih terbatasnya guru memahami teknologi pembelajaran yang digunakan, guru hanya menggunakan pembelajaran langsung sehingga siswa menjadi bosan. Kreativitas belajar tanpa memperhatikan situasi kelas yang dilakukan guru. Pembelajaran kurang menarik dan monoton. Permasalahan tersebut menyebabkan tidak tercapainya KKM mata pelajaran matematika sehingga prestasi siswa masih rendah.

Kreativitas belajar yang baik meningkatkan prestasi belajar kegiatan-kegiatan yang sudah menjadi kebiasaan dalam proses belajar membantu meningkatkan prestasi belajar.

Berdasarkan observasi langsung

diperoleh data tentang nilai mata pelajaran matematika siswa kelas XI di SMK N 3 Lebong masih rendah yaitu dibawah ketuntasan belajar minimal karena solusi yang diberikan oleh guru kurang tepat yaitu menggunakan pembelajaran langsung sehingga siswa malas dan tidak bersemangat mengikuti pelajaran. Prestasi belajar merupakan hasil dari suatu kegiatan yang sudah dikerjakan. Prestasi belajar yang baik akan didapatkan dengan kreativitas yang baik.

penerapan model pembelajaran hasil pengamatan kegiatan guru dalam penerapan model pembelajaran *inkuiri* berbantuan *microsoft mathematic* untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar pada siklus I diperoleh nilai rata-rata peserta didik pretes dan postes adalah 29,7 dan 54,0 dan ketuntasan belajar pretes dan postes mencapai 10,72% dan 28,57% atau ada 3 peserta didik untuk pretes dan 7 peserta didik untuk postes yang sudah tuntas belajar dengan mendapatkan nilai diatas KKM. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I yang telah dilakukan secara klasikal peserta didik belum dikategorikan tuntas, karena peserta didik yang memperoleh nilai 70 baru mencapai sebesar 28,57% lebih kecil dari presentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu 80%.

penerapan model pembelajaran *inkuiri* pada siklus II diperoleh nilai rata-rata peserta didik pretes dan postes adalah 60,47 dan 70,00 serta ketuntasan belajar pretes dan postes 35,72% dan 53,57% atau ada 10 orang peserta didik untuk pretes dan 15 orang peserta didik untuk postes, sudah tuntas belajar dengan mendapatkan nilai diatas KKM. Hasil tersebut menunjukkan pada siklus II yang telah dilakukan secara klasikal peserta didik sudah mencapai ketuntasan, karena secara klasikal peserta didik memperoleh nilai > 70 belum mencapai 100%, dan tidak ada peserta didik yang tidak tuntas karena

tidak ada peserta didik yang memperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 70.

Penerapan model pembelajaran *inkuiri* berbantuan aplikasi *microsoft mathematics* untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar pada siklus III diperoleh nilai rata-rata peserta didik pretes dan postes adalah 73,57 dan 81,42 serta ketuntasan belajar pretes dan postes mencapai 60,72% dan 89,28% atau ada 17 orang peserta didik untuk pretes dan 25 orang peserta didik untuk postes, sudah tuntas belajar dengan mendapat nilai diatas KKM. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus III yang telah dilakukan secara klasikal peserta didik sudah mencapai ketuntasan, karena secara klasikal peserta didik yang memperoleh nilai > 70 mencapai 89,28% dan 10,72% nilainya dibawah KKM, ada peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 3 orang karena ada peserta didik yang memperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 70.

PENUTUP

simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dipadukan pada kuasi eksperimen yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut

1. Penerapan model pembelajaran *inkuiri* berbantuan aplikasi *microsoft mathematics* pada pelajaran matematika dikelas XI TKJ 2 (kelas *inkuiri* PTK) SMK Negeri 3 Lebong yang mana pada penerapannya meliputi: Orientasi, rumusan masalah, merumuskan hipotesis menganalisis data dan merumuskan kesimpulan. Pada siklus I pembelajaran masih berorientasi pada guru dan masih didominasi oleh siswa yang pintar. Pada siklus II, guru membimbing dan mengarahkan siswa benar-benar

terfokus pada materi, sehingga arahan dan bimbingan yang diberikan dapat dipahami dan dikerjakan siswa dengan tepat dan cepat sehingga siswa mudah mulai aktif dan mandiri dalam mengerjakan tugas. Sedangkan pada siklus III, tingkat kreativitas belajar siswa sudah meningkat seiring dengan usaha guru dalam mengemukakan konteks situasi masalah yang dapat mendorong siswa untuk menemukan rumusan masalah dengan cara membimbing siswa dengan baik dalam mengidentifikasi masalah dari materi pelajaran dan pemberian tugas yang dikerjakan dengan baik secara berkelompok maupu secara individual kepada siswa.

2. Penerapan model pembelajaran *inkuiri* berbantuan *microsoft mathematics* juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika dikelas XI TKJ 2 SMK Negeri 3 Lebong. Hal ini terlihat dari peningkatan prestasi belajar yang diperoleh dari nilai post test yang didapat oleh siswa meningkat dari siklus I sampai dengan siklus III
3. Model pembelajaran *inkuiri* berbantuan *microsoft mathematics* merupakan pembelajaran yang efektif diterapkan pada mata pelajaran umum seperti matematika di SMK Negeri 3 Lebong tahun pelajaran 2018/2019, jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan perbedaan kreativitas belajar dan prestasi belajar siswa antara kelas eksperimen (XI TKJ 1) dan kelas kontrol (XI Akuntansi). Pada kelas eksperimen, kreativitas belajar siswa terlihat baik dibandingkan pada kelas kontrol.

Saran

Penerapan model pembelajaran *inkuiri* berbantuan *microsoft mathematics* diterapkan dalam

pembelajaran matematika khususnya disekolah SMA/SMK sederajat.

1. Siswa diharapkan agar pada saat penerapan model pembelajaran *inkuiri* berbantuan *microsoft mathematics* diterapkan dalam pembelajaran, siswa hendaknya mengikuti dengan antusias, memperhatikan penjelasan dan bimbingan dari guru serta ikut aktif dalam diskusi dikelas sehingga dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.
2. Guru agar dalam penerapan model pembelajaran kooperatif *inkuiri* berbantuan *microsoft mathematics* dikelas, guru dituntut untuk mempersiapkan perencanaan yang matang mulai dari perangkat pembelajaran, penggunaan media atau alat peraga, maupun instrumen evaluasi sehingga sintak yang akan diterapkan akan lebih tersistematik dan tujuan pembelajaran yang diharapkan akan tercapai dengan baik.
3. Kepala sekolah hendaknya ikut serta dalam mensukseskan setiap kegiatan yang membawa inovasi bagi pembelajaran dan memberikan dukungan pada guru, sehingga guru akan termotivasi untuk berkarya demi mencapai tujuan pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, 2008, *Proses belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kusnandar, 2011, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Majid, 2017, *Strategi Pembelajaran*.

- Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar, 1995, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Nasution, 1992, *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*, Bandung: Tarsito.
- Nurdiana, 2013, *Membangun Keterampilan Berpikir Kesejahteraan Siswa Dalam Pembelajaran Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Sanjaya, 2013, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Semiawan, 2009, *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks.
- Supriyadi, 1994, *Hubungan Antara Kecerdasan Evaluasi Dalam Pemecahan Masalah Penyesuaian Diri Remaja Awal Psikologi Udayana*.
- Suryabrata, 1998, *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya