

## **Pengembangan Media Visual Maket Materi Mengidentifikasi Lambang/Symbol untuk Siswa Kelas III SDN Mojoroto 4 Kota Kediri**

**Juwariyatuz Zekiyah<sup>1\*</sup>, Endang Sri Mujiwati<sup>2</sup>, Rian Damariswara<sup>3</sup>**

<sup>1, 2, 3</sup>Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

\*e-mail: [zakyamoslem@gmail.com](mailto:zakyamoslem@gmail.com)

---

**Abstract:** This research was motivated by the result of observations at SDN Mojoroto 4 Kediri City in grade 3 student. It was found that students understanding of the material symbols/ symbols (traffic signs, scouts, and state symbols) was not maximized. This happens because teachers have not found learning media that can help students learning process in understanding the material symbols/ symbols (traffic signs, scouts, and state symbols). This study aims to determine the validity of the media, the teachers response, and the effectiveness of the maket visual media. in this study using the Borg and Gall development model. Furthermore, the techniques used in collecting data in the form of a questionnaire include a media construction validation questionnaire, a material validation questionnaire, a teacher response questionnaire to maket visual media, and a written test. The result of the research on the development of the maket visual media are as follows: (1) the maket visual media is declared valid and can be used without revision with a percentage of 95%, (2) material symbols/ symbols (traffic signs, scouts, and state symbols) declared valid and can be used in the learning process with a percentage 92,5%, (3) the teacher response to the media is declared good and can be used in the learning process by the percentage is 100%, and (4) maket visual media is declared effective and can be used in the learning process with a classical completeness percentage of 75%.

**Keywords:** learning media, maket, symbols/ symbols

**Abstrak:** Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil observasi di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri pada siswa kelas III ditemukan bahwa pemahaman siswa terhadap materi lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) belum maksimal. Hal tersebut terjadi karena guru belum menemukan media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran siswa dalam memahami materi lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara). Penelitian dilakukan dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Selanjutnya teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data berupa angket meliputi angket validasi konstruksi media, angket validasi materi, angket respon guru terhadap media visual maket, dan tes tertulis. Hasil dari penelitian pengembangan media visual maket adalah sebagai berikut: (1) Media visual maket dinyatakan valid dan dapat digunakan tanpa revisi dengan hasil presentase sebesar 95%, (2) Materi lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan presentase sebesar 92,5%, (3) Respon guru terhadap media dinyatakan baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan presentase sebesar 100%, dan (4) Media visual maket dinyatakan efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 75%.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, maket, lambang/symbol

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan pengalaman dan proses belajar sebagai perubahan pola pikir manusia dalam mendapatkan ilmu pengetahuan yang akan bermanfaat bagi kehidupan (Novferma, 2016; Seituni, 2019). Pendidikan di sekolah pada dasarnya merupakan kegiatan belajar mengajar, yaitu adanya interaksi antara siswa dan guru guna mencapai tujuan pembelajaran (Surur dan Urfi, 2017). Pentingnya pendidikan untuk manusia tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar secara aktif mengembangkan potensi dirinya (Syah, 2010).

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut, dapat ditempuh berbagai upaya seperti meningkatkan kualitas guru, meningkatkan proses pembelajaran, dan upaya-upaya yang berkaitan dengan pendidikan lainnya. Oleh karena itu, pendidikan haruslah berkualitas dimana dalam proses pembelajaran siswa dapat menunjukkan peningkatan sesuai dengan kompetensi dan tujuan yang diharapkan. Kompetensi dan tujuan yang diharapkan tersebut termuat dalam setiap mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Dari hasil observasi pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. Diketahui bahwa pemahaman materi lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) siswa kelas III SDN Mojoroto 4 Kota Kediri belum maksimal. Hal ini dibuktikan dari 22 siswa, terdapat kurang lebih 17 siswa yang belum mampu mengidentifikasi lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) dengan baik. Hal ini disebabkan oleh cara guru dalam menyampaikan materi masih menggunakan metode ceramah tanpa disertai media pembelajaran, sehingga membuat siswa kurang aktif dan kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan pada saat pembelajaran. Pembelajaran bahasa Indonesia pada lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) di kelas III SDN Mojoroto 4 Kota Kediri hanya menggunakan media gambar yang ada pada buku siswa sehingga pada saat guru menyampaikan materi lambang/ symbol siswa tidak bisa memahami dengan baik.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi

lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara). Media merupakan perantara yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Gagne atau Briggs (dalam Arsyad, 2017:4) bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan demikian media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan/ informasi dalam proses pembelajaran.

Media merupakan salah satu faktor yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa. Hal ini dikarenakan fungsi media dalam proses pembelajaran dapat memberikan kontribusi yang besar demi tercapainya tujuan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Daryanto (2016: 8), bahwa dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Menurut Amri (2010:13), dengan adanya media pembelajaran, siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain. Dengan demikian dapat diketahui bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai penyampaian informasi atau materi pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada penerima informasi yaitu siswa

Berdasarkan hal tersebut, maka media yang dapat dikembangkan berupa media visual maket. Menurut Prastowo (2015:228), Maket adalah tiruan benda nyata untuk menjembatani berbagai kesulitan yang bisa ditemui, apabila menghadirkan objek atau benda tersebut langsung ke dalam kelas. Media maket adalah bentuk tiruan tentang sesuatu dalam ukuran kecil. Media maket diduga akan menarik perhatian siswa, karena meletakkan dasar-dasar yang konkrit.

Maket yang didesain dengan baik akan memberikan makna yang hampir sama dengan benda aslinya, dengan melihat benda yang hampir sama dengan benda aslinya diharapkan akan memudahkan siswa dalam mengingat, menambah wawasan siswa, dapat menguatkan konsep siswa serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa (Permatasari, 2011). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diartikan bahwa maket merupakan benda tiruan dari bentuk aslinya.

Pada umumnya maket diartikan sebagai bentuk model miniatur dari desain bangunan yang dirancang atau yang akan dibangun. Untuk itu dalam menampilkan media maket ini dapat dipadukan dengan model pembelajaran yang tepat yang dapat melibatkan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, maket bisa diartikan dalam berbagai macam cara, seluruh tipe maket yang didiskusikan dianggap sebagai maket studi, termasuk yang digunakan untuk persentasi formal. Maket-maket tersebut bertujuan untuk memunculkan ide-ide desain dan berfungsi sebagai wahana untuk penyempurnaan desain (Hidayat, 2015).

Penelitian ini dilakukan dengan diperkuat dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Kurniasari (2018) dan Meylasari (2012) yang menunjukkan penggunaan media maket dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka penelitian ini memuat tujuan sebagai berikut (1) Untuk mengetahui validitas media visual maket yang digunakan pada materi mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) siswa kelas III SDN Mojoroto 4, (2) Untuk mengetahui respon guru terhadap media visual maket yang digunakan pada materi mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) siswa kelas III SDN Mojoroto 4, dan (3) Untuk mengetahui efektivitas media visual maket yang digunakan pada materi mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) siswa kelas III SDN Mojoroto 4.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* (dalam Sugiyono, 2016:298) yang memiliki sepuluh tahapan desain pengembangan sebagai berikut, (1) Potensi dan Masalah. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menggali informasi adanya potensi dan masalah yang terjadi, (2) Pengumpulan Data. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah studi literasi dan observasi terhadap media pembelajaran yang digunakan oleh siswa kelas III SDN Mojoroto 4 Kota Kediri, (3) Desain Produk. Kegiatan yang dilakukan adalah mendesain produk yang akan dikembangkan, (4) Validasi Desain. Kegiatan ini dilakukan oleh ahli validasi media, (5) Revisi Desain. Revisi produk yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba awal. Hasil uji coba lapangan tersebut diperoleh informasi kualitatif tentang program atau produk yang dikembangkan. Berdasarkan

data tersebut apakah masih diperlukan untuk melakukan evaluasi yang sama dengan mengambil situs yang sama pula (Setyosari, 2010:206). (6) Uji Coba Awal. Kegiatan yang dilakukan adalah mengujicobakan media visual maket pada 8 siswa kelas III SDN Mojoroto 4 Kota Kediri secara acak, dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media visual maket efektif dan efisien, (7) Revisi Produk. Kegiatan ini digunakan untuk perbaikan produk setelah adanya tahap uji coba awal, (8) Uji Coba Pemakaian. Kegiatan dilakukan dalam lingkup luas yaitu semua siswa kelas III SDN Mojoroto 4 Kota Kediri yang berjumlah 20 siswa, (9) Revisi Produk. Perbaikan produk ini digunakan sebagai tahap penyempurnaan media visual maket yang telah dikembangkan, dan (10) Produk Massal. Pada tahap ini produk massal tidak dilakukan karena pembuatan produk ini hanya untuk penelitian terbatas pada siswa kelas III SDN Mojoroto 4 Kota Kediri.

Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini berupa angket meliputi angket validasi konstruksi media, angket validasi materi, angket respon guru terhadap media visual maket, dan tes tertulis. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan berupa analisis data kuantitatif dan kualitatif. Teknik ini digunakan untuk mengetahui dan mengolah data tentang validitas, respon guru, dan keefektivitas media.

Data hasil uji validasi konstruksi media, hasil uji validasi materi pada media maket, hasil uji validasi respon guru, dan respon guru terhadap media visual maket dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif, sedangkan data hasil tes yang diberikan kepada siswa berupa *pretest* dan *posttest* dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif. Nilai *pretest* dan *posttest* yang dihasilkan oleh siswa, kemudian peneliti akan menghitung nilai ketuntasan siswa berpedoman pada Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) dengan ketuntasan klasikal. Subjek penelitian ini adalah kelas III di SDN Mojoroto 4 yang berjumlah 28 siswa. Penelitian dilakukan dengan melakukan uji coba terbatas pada 8 siswa dan uji coba luas pada 20 siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini menghasilkan produk berupa pengembangan media visual maket untuk materi mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara). Media tersebut termasuk media visual tiga dimensi yang

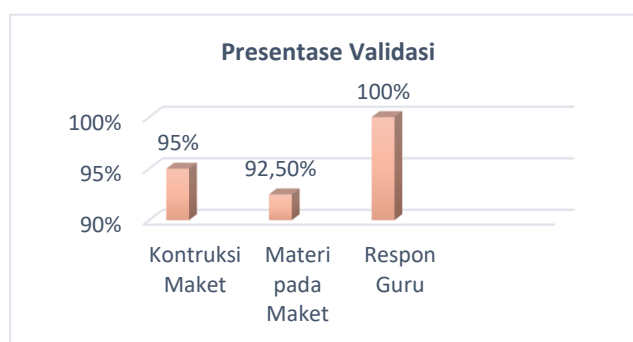
dikembangkan dari hasil inovasi dari maket yang sudah ada. Media visual maket ini memiliki ukuran 150 cm x 120 cm, sehingga dapat dijangkau oleh seluruh siswa yang ada di dalam kelas. Media ini memiliki tampilan yang dapat dibongkar pasang pada alas dan gedung kelasnya. Selain itu, visual gambar yang terdapat dalam maket berisi visual gambar yang menampilkan beberapa lambang/ simbol yang meliputi lambang Negara, Lambang Pramuka, dan lambang rambu lalu lintas, sehingga media ini cocok digunakan dalam proses pembelajaran khususnya untuk materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara).

### **Kevalidan Media Visual Maket**

Kevalidan pengembangan media visual maket pada materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara) diperoleh dari hasil validasi konstruksi media sebesar 95%, hasil validasi materi memperoleh presentase sebesar 92,5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media visual maket dinyatakan valid, dapat digunakan, dan tidak perlu direvisi. Hasil ini disesuaikan dengan kriteria penilaian bahwa presentase 81%-100% menunjukkan peringkat sangat baik.

### **Respon Guru terhadap Media Visual Maket**

Respon guru terhadap media visual maket yang telah dilakukan memperoleh skor 40 yang apabila diubah menjadi skor presentase memperoleh skor 100%. Dalam hal ini media visual maket dapat digunakan tanpa adanya revisi. Hal ini disesuaikan dengan kriteria penilaian presentase 81-100% menunjukkan peringkat sangat baik. Dengan demikian media visual maket dapat dikatakan baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran tanpa adanya revisi. Hasil validasi dapat digambarkan dengan diagram berikut.



### Gambar 1. Presentasi Hasil Validasi

#### Keefektifan media visual maket

Efektifitas media visual maket dapat dilihat dari hasil belajar siswa (*Post Test*) setelah menggunakan media visual maket. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba terbatas dan uji coba luas melalui soal *pretest* dan *posttest* berupa soal jawaban singkat. *Pretest* diberikan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa, sedangkan *posttest* diberikan setelah pembelajaran dengan menggunakan media visual maket. Uji coba terbatas dilakukan pada 8 siswa kelas III secara acak. Hasil *pretest* dan *posttest* terangkum pada tabel berikut.

Uji Coba Terbatas	Nilai	Rata-rata
<i>pretest</i>	110	13,75
<i>posttest</i>	680	85

**Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* uji coba terbatas**

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa kelas III sebelum menggunakan media visual maket belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal senilai 70. Pada nilai *pre test* diperoleh rata-rata sebesar 13,75, nilai rata-rata ini diperoleh dari jumlah nilai (110) dibagi jumlah siswa (8) sehingga diperoleh nilai rata-rata 13,75 dan nilai ini  $\leq 70$ , sehingga belum mencapai nilai KKM yang ditentukan. Keberhasilan siswa dalam belajar dikatakan baik apabila memperoleh nilai yang sama atau lebih tinggi dari nilai KKM.

Kemudian kemampuan siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media visual maket. Peningkatan kemampuan siswa dapat dilihat dari nilai hasil *post test* yang diperoleh rata-rata sebesar 86,25 dan nilai tersebut  $\geq 70$ , sehingga hasil belajar siswa dinyatakan sudah mencapai atau melebihi nilai KKM. Berdasarkan pedoman keefektifan, maka media visual maket yang digunakan pada uji terbatas dinyatakan sangat efektif dan layak digunakan untuk materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara)

Pada tahap selanjutnya dilakukan uji coba luas melalui soal *pretest* dan *posttest* berupa soal jawaban singkat kepada seluruh siswa kelas III berjumlah 28. Hasil *pretest* dan *posttest* terangkum pada tabel berikut.

Uji Coba Luas	Nilai	Rata-rata
---------------	-------	-----------

<i>pretest</i>	300	15
<i>posttest</i>	1520	76

**Tabel 2. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Uji Coba Luas**

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa kelas III sebelum menggunakan media visual maket belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal senilai 70. Pada nilai *pre test* diperoleh rata-rata sebesar 15, nilai rata-rata ini diperoleh dari jumlah nilai (300) dibagi jumlah siswa (20) sehingga diperoleh nilai rata-rata 15 dan nilai ini  $\leq 70$ , sehingga belum mencapai nilai KKM yang ditentukan. Keberhasilan siswa dalam belajar dikatakan baik apabila memperoleh nilai yang sama atau lebih tinggi dari nilai KKM.

Kemudian kemampuan siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media visual maket. Peningkatan kemampuan siswa dapat dilihat dari nilai hasil *post test* yang diperoleh rata-rata sebesar 76 dan nilai tersebut  $\geq 70$ , sehingga hasil belajar siswa dinyatakan sudah mencapai atau melebihi nilai KKM. Berdasarkan pedoman keefektifan, maka media visual maket yang digunakan pada uji luas mencapai ketuntasan klasikal 75%. Berdasarkan perolehan presentase klasikal tersebut, maka media visual maket dinyatakan sangat efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara).

Berdasarkan hasil analisis di atas, maka dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar siswa telah melampaui nilai 70 (KKM). Rata-rata nilai *post test* pada uji terbatas sebesar 86,25 dan rata-rata nilai *post test* pada uji luas sebesar 76. Kemudian ketuntasan belajar klasikal pada uji terbatas memperoleh presentase 100% dan ketuntasan klasikal pada uji luas memperoleh presentase sebesar 75%.

Berdasarkan hasil rata-rata nilai *post test* uji terbatas dan uji luas di atas, maka media visual maket dinyatakan sangat efektif. Hasil presentase di atas disesuaikan dengan kriteria penilaian ketuntasan klasikal bahwa presentase ketuntasan  $> 80\%$  termasuk klasifikasi sangat baik, sedangkan untuk presentase ketuntasan 60% sampai kurang dari 80% termasuk dalam klasifikasi baik.

Berdasarkan hasil uji coba produk, penelitian pengembangan media visual maket memiliki kelebihan dalam penggunaannya yaitu sebagai berikut (1) Media visual maket dapat digunakan untuk mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu



lintas, pramuka, dan lambang Negara), (2) Media visual maket dapat membantu guru dalam menyampaikan materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara), (3) Media visual maket dapat menarik perhatian dan keaktifan siswa, dan (4) Media visual maket dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa pada materi (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdapat keterbaharuan terhadap media visual maket. Pertama, media visual yang kebanyakan dikembangkan berupa media visual maket denah maka pada pengembangan media visual maket kali ini sedikit berbeda karena menampilkan visual gedung sekolah yang menarik serta pewarnaan yang kontras dan jelas. Kedua, media visual maket sangat cocok digunakan pada materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara) mengingat sulit dan banyaknya materi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara) untuk dipahami siswa. Ketiga, media visual maket dibuat dengan menggunakan bahan-bahan yang kuat dan tahan lama, misalnya PVC dan kayu. Keempat, antusias yang ditunjukkan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung sangat tinggi, terbukti dengan adanya sikap aktif bertanya siswa pada saat proses pembelajaran. Kelima, respon guru terhadap media visual maket sangat baik.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil pengembangan media visual maket pada materi lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) dengan menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* dapat disimpulkan bahwa media visual maket dinyatakan valid. Kevalidan media visual maket dapat dilihat dari hasil validasi konstruksi media yang memenuhi kriteria presentase sebesar 95% dan validasi materi sebesar 92,5%. Respon guru terhadap media visual maket baik, hal ini dapat dibuktikan berdasarkan hasil respon guru terhadap media visual maket yang diberikan kepada guru kelas III memperoleh presentase sebesar 100%. Sedangkan media visual maket dinyatakan efektif, keefektifan media visual maket dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang memenuhi kriteria presentase ketuntasan klasikal sebesar sebesar 75%.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Amri S. (2010). *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas* Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hidayat, Gita Aprilia. (2015). *Pemanfaatan Media Maket Lansekap Berkontur untuk Kesiap siagaan Masyarakat dalam Menghadapi Bencana Tanah Longsor*. Skripsi Program Sarjana Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.
- Kurniasari, Ria. (2018). *Penggunaan Media Maket Bubur Kertas Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pengaruh Kondisi Alam Terhadap Kegiatan Ekonomi*. *Jurnal Edukasi Sebelas April*. 2(2).
- Meylasari, Buana Eka. (2012). *Pemanfaatan Media Maket untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Tersedia: *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya* Vol 1 No. 1.
- Novferma, N. (2016). *Analisis Kesulitan Dan Self-Efficacy Siswa Smp Dalam Pemecahan Masalah Matematika Berbentuk Soal Cerita*. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(1), 76.
- Permatasari, Nindy. (2011). *Pengaruh Penggunaan Media Maket dengan Metode Discovery terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Pokok Ekosistem*. Lampung: Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
- Prastowo, Andi. (2015). *Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Riduwan. (2013). *Dasar-dasar Stastika*. Bandung: Alfabeta.
- Seituni, S. (2019). *Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Upaya Peningkatan Aktivitas Mahasiswa Terhadap Sikap Demokratis Pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan*. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, 03(01), 95–104.
- Setyosari, Punaji. (2010.) *Metode Penelitian Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Surur, M & Urfi, R. (2017). Penerapan Model Problem Based Learning Menggunakan Index Card Macht untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas X. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 4(2), 11–18. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30734/jpe.v4i2.51>.

Syah, Muhibbin. (2010). *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.