

Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Circle And Quick On The Draw* Terhadap Kemampuan Kerjasama Siswa Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV SD Babussalam Pekanbaru

Norfadila¹, Herlina², Syarifuddin³

^{1,2,3} Program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim

e-mail: norfadila243@gmail.com

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan model pembelajaran Circle and Quick on the Draw terhadap kemampuan kerjasama siswa muatan pembelajaran IPS kelas IV SD Babussalam Pekanbaru. Penelitian ini adalah quasi eksperimen, sampel dalam penelitian ini adalah kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebagai kelas kontrol. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan angket (kuensioner), observasi dan dokumentasi. Dengan menggunakan model pembelajaran Circle and Quick on the Draw rata-rata pencapaian kemampuan kerjasama siswa pada kelas eksperimen sebesar 40.18 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mencapai 37.42. berdasarkan analisis uji t dari nilai kemampuan kerjasama siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai thitung sebesar 2.484 dan ttable 2.131 untuk taraf signifikansi 5% sehingga diperoleh nilai thitung > ttable, maka Ha diterima dan Ho ditolak yang berarti ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran Circle and Quick on the Draw terhadap kemampuan kerjasama siswa dalam pembelajaran IPS di SD Babussalam Pekanbaru.

Kata kunci: Model Pembelajaran Circle and Quick on the Draw, Kemampuan Kerjasama.

PENDAHULUAN

Pada umumnya manusia merupakan makhluk sosial yang saling membutuhkan antara satu dengan yang lain meskipun manusia di lahirkan dalam keadaan sendiri akan tetapi pada kenyataannya manusia saling membutuhkan antara satu dengan yang lainnya. Dalam kehidupan bermasyarakat di sebut dengan adanya gotong royong atau saling membantu antara sesama. Kegiatan gotong royong merupakan nilai kerjasama yang terjadi antar manusia satu dengan manusia yang lainnya. Seperti pada ayat Al-Qur'an surah Al Maidah ayat ke 2

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا لَا تَحُلُوْا شَعِيْرَ اللّٰهِ وَلَا الشَّهْرَ الْحَرَامَ وَلَا الْهَدٰى وَلَا الْقَلْبَیْدَ وَلَا ءَاْمِيْنَ الْبَيْتِ الْحَرَامِ يَبْتَغُوْنَ فَضْلًا مِّنْ رَّبِّهِمْ وَرِضْوَانًا ۗ وَاِذَا حَلَلْتُمْ فَاصْطَادُوْا ۗ وَلَا تَجْرِمُنْكُمْ شَفَاٰنُ قَوْمٍ اَنْ صَدُوْكُمْ عَنِ الْمَسْجِدِ الْحَرَامِ اَنْ تَعْتَدُوْا ۗ وَتَعَاوَنُوْا عَلٰى الْبِرِّ وَالْتَقْوٰى ۗ وَلَا تَعَاوَنُوْا عَلٰى الْاِثْمِ وَالْعُدُوْنِ ۗ وَاتَّقُوا اللّٰهَ ۗ اِنَّ اللّٰهَ شَدِيْدُ الْعِقَابِ ﴿٢﴾

Artinya : “ Dan tolong menolonglah kalian dalam kebaikan dan taqwa.”

Potongan dari ayat tersebut surat Al Maidah ayat 2 menunjukkan bahwa dalam kehidupan kita sehari-hari memerlukan sikap tolong menolong ataupun kerjasama terhadap sesama.

Kerjasama pada intinya menunjukkan adanya kesepakatan antara dua orang atau lebih yang saling menguntungkan. Kerjasama merupakan aktivitas bersama dua orang atau lebih yang dilakukan kepada suatu target atau tujuan tertentu. Kerjasama tersebut memiliki beberapa aspek yang terkandung dalam kerjasama yaitu : (1). Dua orang/lembaga/desa atau lebih, artinya kerjasama akan ada kalau ada (2). minimal dua pihak yang melakukan kesepakatan. Oleh karena itu, sukses tidaknya kerjasama tersebut ditentukan oleh peran dari kedua pihak atau lebih yang bekerja sama tersebut. (3). Aktivitas, menunjukkan kerjasama tersebut terjadi karena adanya aktivitas yang dikehendaki bersama, sebagai alat untuk mencapai tujuan dan ini membutuhkan strategi. (4). Tujuan/target, merupakan aspek yang menjadi sasaran dari kerja sama usaha tersebut, biasanya adalah keuntungan baik secara finansial maupun non finansial yang dirasakan atau diterima oleh kedua pihak. (5) Jangka waktu tertentu, menunjukkan bahwa kerja sama tersebut dibatasi oleh waktu, artinya ada kesepakatan kedua pihak kapan kerjasama itu berakhir.

Menurut Lewis Thomas dan Elaine B. Johnson, kerjasama adalah pengelompokan yang terjadi di antara makhluk-makhluk hidup yang kita kenal. (Nugroho, 2021). Dalam menyelesaikan tugas kelompok sangat diperlukan adanya sebuah kerjasama agar tugas yang diberikan dapat terselesaikan dengan tepat waktu dan adanya kekuatan bertukar pikiran antar teman.

Adanya model pembelajaran Circle and Quick on the Draw ini dapat memudahkan siswa dalam belajar dan juga dapat meningkatkan kerjasama antara satu dengan yang lainnya. Model pembelajaran Circle and Quick on the Draw ini model belajar yang membentuk kelompok kelompok kecil yang dimana kelompok ini berfungsi untuk melakukan kerjasama antara siswa satu dengan siswa yang lainnya yang berada didalam satu kelompok untuk menyelesaikan tugas kelompok yang diberi oleh guru maka dari itu sangat diperlukan adanya sebuah kerjasama agar tugas yang diberikan dapat diselesaikan dengan tepat waktu dan dikerjakan dengan baik.

Banyak anak-anak yang memilih untuk mengerjakan tugasnya sendiri, seolah-olah dia bisa mengerjakan tugasnya sendiri tanpa dengan bantuan temannya ataupun orang lain. Sekolah, sebagai suatu lembaga yang memiliki tanggung jawab penuh terhadap pembentukan karakter anak selain dari didikan orang tua, guru tidak hanya fokus menilai kognitif dan psikomotoriknya saja tapi guru juga menilai efektif yang ada pada seorang anak agar sikap anak dapat tertata dengan baik sejak dini. Namun pada kenyataannya, apabila seorang guru membagi siswa dalam suatu kelompok pada saat pembelajaran terdapat siswa yang memilih- milih teman kelompok karna tidak mau dengan teman yang ini dan itu, dan dia ingin berkelompok dengan teman pilihannya sendiri.

Dengan begitu adanya sebuah treatment model pembelajaran yang bersifat kooperatif dan membuat setiap kelompok saling bekerjasama dan tidak bersikap individualistik. Pada saat pembelajaran di kelas guru dapat menerapkan suatu model pembelajaran dengan tujuan membentuk sikap kerjasama antar siswa dan diharapkan mampu membawa dampak positif bagi kehidupan anak- anak didalam masyarakat. Untuk itu perlu adanya sebuah model pembelajaran yang memiliki pengaruh terhadap siswa bagi kemampuan kerjasama dalam suatu pembelajaran.

Pemilihan model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar merupakan kerangka konseptual yang melukiskan suatu prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran yang dipilih dan digunakan oleh guru adalah model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif serta mampu mengembangkan kreativitas sesuai dengan potensi yang dimiliki siswa. Maka dari itu perlu pembelajaran yang cocok untuk siswa mewujudkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran adalah salah satu sarana interaksi guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang guru gunakan dalam setiap kali pertemuan kelas tidak asal pakai akan tetapi, telah melalui seleksi yang berkesesuaian dengan rumus tujuan intruksional pembelajaran. (Asfar, 2020) Dalam pembelajaran banyak model model yang bertujuan untuk membentuk sikap kerjasama yang baik dari semua siswa, tetapi terdapat beberapa alasan yang

mendasari penulis memilih menggunakan model pembelajaran Circle and Quick on the Draw diantaranya yaitu: model pembelajaran ini masih jarang digunakan dipakai dalam pembelajaran di kelas pada umumnya, model ini pada umumnya berfungsi untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan kerjasama di kelas, model pembelajaran ini membutuhkan kekompakan antara anggota kelompok dalam menjawab pertanyaan mereka akan saling bekerjasama dengan baik karena waktu dalam mengerjakan tugas sudah ditentukan, adanya persaingan secara sehat dengan kelompok lain sehingga akan meningkatkan rasa solidaritas yang tinggi antara anggota dengan kelompok untuk mencapai suatu tujuan.

Siswa yang penulis teliti yaitu di SD Babussalam Pekanbaru di kelas IV, peneliti melihat permasalahan yang perlu dilakukan penelitian diantaranya: (1) Pada saat proses pembelajaran di kelas ketika guru ingin membentuk kelompok diskusi, yang terjadi siswa kelas IV memilih-milih teman kelompok yang akan dijadikan satu kelompok dengannya. (2). Tidak hanya itu pada saat diskusi berlangsung yang hanya mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh hanya beberapa orang saja dalam berkelompok dan selebihnya memilih untuk berbicara dan bermain dengan teman sebelahnya. Jadi, walaupun berbentuk diskusi yang dilakukan berkelompok akan tetapi banyak yang mengandalkan teman satu kelompoknya saja. (sholika, 2020).

Guru harus mempunyai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan suatu model yang dapat mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan cara menerapkan model pembelajaran Circle and Quick on the Draw. Karena pada tahap-tahap atau langkah-langkah model pembelajaran Circle and Quick on the Draw ini terdapat salah satu langkahnya yaitu pembentukan kelompok-kelompok kecil yang dimana dalam suatu kelompok dibutuhkan yang namanya kerjasama. Jadi dapat dikatakan bahwa antara variabel X dan variabel Y saling berhubungan atau berkaitan.

METODOLOGI

Metode yang digunakan Dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (treatment/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi seluruhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2008). Dalam penelitian ini kelompok eksperimen akan memperoleh pembelajaran dengan Penggunaan Model Pembelajaran Circle and Quick on the Draw, sedangkan kelompok kontrol akan memperoleh pembelajaran secara konvensional.

Desain penelitian yang digunakan adalah nonequivalent kontrol group design yang merupakan salah satu model desain quasi eksperimen atau eksperimen semu. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih, kemudian diberi Pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Kelompok eksperimen dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVA sedangkan kelompok kontrol adalah siswa kelas IVB Sekolah Dasar Babussalam Pekanbaru. Kelompok eksperimen tersebut merupakan kelas yang menggunakan model pembelajaran Circle and Quick on the Draw, sementara kelompok kontrol menggunakan metode yang biasa diberikan guru yaitu metode diskusi, Rancangan penelitian digambarkan dalam table berikut:

Tabel 1 Quasi Eksperimen Design Dengan Pretest-Posttest, Nonequivalent Control Group Design

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	-

Keterangan :

O1 : Pre-test kelas eksperimen

O2 : Posttest kelas eksperimen

O3 : Pre-test kelas kontrol

O4 : Posttest kelas kontrol

X : Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran

Circle and Quick on the Draw

- : Pembelajaran dengan metode konvensional

Dalam menentukan penilaian tentang hasil observasi, maka Metode observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung apakah sudah sesuai atau belum serta mengamati aktivitas siswa selama diberi perlakuan. Adapun kriteria persentase aktivitas guru dan siswa sebagai berikut:

Tabel 2

Kriteria Persentase Aktivitas Guru dan Siswa

Persentase %	Keterangan
0% - 40%	Tidak Baik
41% - 60%	Kurang Baik
61% - 80%	Cukup baik
81% - 100%	Baik

Tabel 3

Interval Kemampuan Kerja Sama Siswa

Interval (%)	Kategori
92 – 100 %	Sangat Baik
84 – 91 %	Baik
75 – 83%	Cukup
<75%	Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pada penelitian ini dilakukan melalui empat tahap, tahapan pertama yaitu uji coba instrument, tahapan kedua pretest di kelas kontrol dan eksperimen, tahapan ketiga memberikan perlakuan di kelas eksperimen, dan tahapan keempat memberikan pos test di kelas

eksperimen dan control. Penyajian data dalam penelitian ini meliputi data hasil pengamatan tentang kemampuan kerjasama siswa pada muatan IPS dan pelaksanaan pembelajaran *Circle and Quick on the Draw* pada muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Babussalam Pekanbaru. Penyajian data dalam penelitian ini juga berkaitan dengan pelaksanaan perlakuan pada kelas eksperimen disajikan sebanyak dua kali pertemuan sesuai dengan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Circle and Quick on the Draw*, sedangkan ke giatan pada kelas kontrol tanpa menggunakan model pembelajaran *Circle and Quick on the Draw*.

Adapun rekapitulasi aktivitas guru dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Circle and Quick on the Draw* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3
Rekapitulasi Data Aktivitas Guru Kelas Eksperimen

Aktivitas yang Diamati	Pertemuan	
	1	2
Guru menjelaskan tujuan pembelajara	3	3
Gurumenjelaskan materi pelajaran yang sedang dipelajari secara singkat	3	4
Guru menyiapkan satu set pertanyaan mengenai topik yang sedang dibahas, tiap pertanyaan harus dikartu terpisah	3	4
Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, dan tiap kelompok diberi materi tentang pelajaran tersebut. set pertanyaan masing-masing kelompok diberi warna yang berbeda	3	4
Guru memberi aba-aba kepada tiap kelompok untuk berpacu mengambil pertanyaan perama pada set pertanyaan kelompok masing-masing yang ditandai dengan warna yang berbeda, kemudian membawa kelompok dan mencari jawabanya berdasarkan materi sumber yang telah diberi guru	2	3
Guru memeriksa jawaban dari pertanyaan pertama yang telah dijawab oleh siswa bersama kelompoknya, jika benar maka boleh dilanjutkan pada pertanyaan kedua, begitu seterusnya, sementara anggota kelompok yang lain harus terus mempelajari materi sumber guna menjawab pertanyaan selanjutnya	3	4
Guru menetapkan kelompok yang lebih dulu menjawab semua atau set pertanyaan sampai selesai sebagai kelompok pemenang. Kemudian guru bersama semua siswa membahas semua catatan pertanyaan dna menyimpulkan dengan membuat tertulis	3	3
Jumlah	20	25
Persentase	71,4%	89,2%
Kategori	CB	B

Sumber : Data Rekapitulasi Observasi 2022

Berdasarkan tabel di atas secara keseluruhan diketahui bahwa aktivitas guru dalam model pembelajaran *Circle and Quick on the Draw* pada pertemuan pertama mencapai 71,4%. Sedangkan untuk pertemuan kedua diketahui bahwa aktivitas guru dalam model pembelajaran *Circle and Quick on the Draw* pada pertemuan ke dua mencapai 89,2%. Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa termuat dalam tabel 4 berikut :

Tabel 4
Aktivitas siswa dalam menerapkan Model Pembelajaran pembelajaran *Circle and Quick on the Draw*

No	Kode Siswa	Skor Aktivitas Siswa	Jumlah
----	------------	----------------------	--------

		A	B	C	D	E	F	G	
1	Siswa 01	4	4	4	4	4	4	4	28
2	Siswa 02	4	3	4	4	4	3	4	26
3	Siswa 03	4	4	4	4	4	3	4	27
4	Siswa 04	4	4	4	4	4	4	4	28
5	Siswa 05	4	4	4	4	4	4	4	28
6	Siswa 06	4	4	3	4	4	4	4	27
7	Siswa 07	4	4	4	3	3	4	4	26
8	Siswa 08	4	4	4	3	4	4	4	27
9	Siswa 09	4	4	4	4	4	4	4	28
10	Siswa 10	4	3	4	4	4	4	4	27
11	Siswa 11	4	4	4	4	4	4	4	28
12	Siswa 12	4	4	4	4	4	4	4	28
13	Siswa 13	4	3	4	4	4	4	4	27
14	Siswa 14	4	4	4	4	4	4	4	28
15	Siswa 15	4	3	4	4	4	4	3	26
16	Siswa 16	3	4	4	4	4	4	4	27
17	Siswa 17	4	4	4	4	4	4	4	28
Jumlah									464
Persentase									97,4%
Kategori									Baik

Sumber : Data Observasi 2022

Berdasarkan tabel 4 diatas dapat diketahui bahwa pada aktivitas siswa melalui penerapan dalam model pembelajaran *Circle and Quick on the Draw* memperoleh persentase yaitu 97,4% dengan katagori “Baik” karena 97,4% berada pada rentang 84-91%.

Tabel 5
LEMBARAN OBSERVASI KERJASAMA SISWA (Eksperimen)

kode siswa A	A	B	C	D	E	Jumlah
siswa 01	4	4	3	4	4	15
siswa 02	4	3	4	4	4	15
siswa 03	4	3	4	4	3	15
siswa 04	4	4	4	4	4	16
siswa 05	4	3	4	4	4	15
siswa 06	4	4	4	3	4	15
siswa 07	4	4	3	4	3	15
siswa 08	4	4	4	4	4	16
siswa 09	4	4	3	4	3	15
siswa 10	4	4	4	4	4	16
siswa 11	4	4	4	4	4	16
siswa 12	4	4	3	4	4	15
siswa 13	4	4	4	4	4	16
siswa 14	4	4	4	4	4	16
siswa 15	3	4	4	4	4	15
siswa 16	4	3	4	4	4	15
siswa 17	4	4	4	4	3	16

Sumber: Data Observasi 2022

Dari tabel lembaran observasi kerjasama siswa melalui penerapan model pembelajaran *Circle and Quick on the Draw* dapat diketahui bahwa persentasenya yaitu 93,5 % dengan kategori “ Sangat Baik “.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada BAB IV, penerapan strategi Circle and Quick on the Draw dapat meningkatkan kemampuan kerjasama siswa pada tema 6 Cita-Citaku muatan IPS di kelas IVA Sekolah Dasar Babussalam Pekanbaru. Hal ini dapat dilihat data hasil analisis data yang telah dilakukan dengan uji pengaruh variabel terikat terhadap variabel bebas yaitu uji linearitas, dan uji Regresi sederhana dari hasil uji uji linearitas telah didapatkan hasil pada linearity menunjukkan sejauh mana jika sig mencapai $< 0,05$ maka dapat dikatakan linear. Dapat dilihat pada tabel Linearity menunjukkan 0,025 yang berarti $< 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa data linear. Deviation of linearity dalam SPSS menunjukkan seberapa jauhkah model kita menyimpang dari model linear. Kalau hasilnya tidak signifikan ($p > 0,05$) maka model kita dapat dikatakan sebagai linear. Dari hasil uji regresi sederhana diatas dapat dilihat tingkat F hitung sebanyak 6,168 dengan sig sebesar 0,025 yang berarti $< 0,05$ dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model Circle and Quick on the Draw terhadap kemampuan kerjasama siswa. Pengaruh kontribusi variabel X yaitu model Circle and Quick on the Draw sebesar 29,1% terhadap variabel Y yaitu kemampuan kerjasama siswa.

REFERENSI

- Riant Nugroho dan Firre An Suprpto, Kerja Sama Pemerintahan Antaradesa Bagian 1, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2021).
- Irfan Taufan Asfar dkk, Model Pembelajaran GOLD, (Jawa Barat : CV Jejak, anggota IKAPI, 2020)
- Fitri Sholikah, Pengaruh Model Pembelajaran Circle And Quick On The Draw Terhadap Kemampuan Kerjasama Siswa, (Jawa Tengah : Institut Agama Islam Negeri Salatiga, 2020).
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2008).
- Nadia, F. (2019) “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick On The Draw terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema Panas dan Perpindahannya Kelas V SDN 35 Pagambiran. Program,”
- Ejurnal bunghatta, 23(3), hal. 2019.
- Nonitha, N.C.A., Sedanayasa, Gede., Japa, I. G. . (2016) “Lebih Besar Dari T,” 19(1), hal. 1–10.
- Nym, N. dan Pradnyawathi, Chintya., Agustika, G. N. S. (2019) “Pengaruh Model Pakem Berbasis Tri Hita Karana terhadap Keterampilan Menulis,” 3(1), hal. 89–98.
- Prabaningrum, I.G.A. Inten., Putra, I. . K. A. (2019) “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKn,” Media Komunikasi FPIPS, 17(1), hal. 405–413. doi: 10.23887/mkfis.v17i1.22196.
- Purwani, N.P.R., Darsana I W., Manuaba, I. B. . (2018) “Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berbasis Karakter Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ips,” Journal for Lesson and Learning Studies, 1(2), hal. 165–172. doi: 10.23887/jlls.v1i2.14714.

- Putra, I W Weda Gustana., Parmiti, Desak Putu., S. I. W. (2019) “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berorientasi Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V,” *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(2), hal. 51. doi: 10.23887/jpmu.v1i2.20771.
- Putri, N. M. C. N. M., Ardana, I. K. dan Agustika, G. N. S. (2019) “Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Lingkungan Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas V,” *Mimbar PGSD*, 7(2), hal. 57–64.
- Ramdani, E. (2018) ““Pendidikan karakter merupakan tanggung jawab bersama. S,” *Jupiis: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(1), hal. 1. doi: 10.24114/jupiis.v10i1.8264.
- Renja, A. N., M. (2018) “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Quick on the Draw Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Kimia Siswa Pada Materi Hidrokarbon,” *Konfigurasi : Jurnal Pendidikan Kimia dan Terapan*, 1(2), hal. 154. doi: 10.24014/konfigurasi.v1i2.4396.
- Saputra, K. A., Atmadja, A. T. dan Sinarwati, N. K. (2017) “Memaknai Konsep Keseimbangan Komponen Tri Hita Karana Dalam Penganggaran Organisasi Subak (Studi Kasus Pada Subak Kaliculuk , Desa Pakraman Dencarik, Kecamatan Banjar,” 8(2).
- Setyosari, P. (2015) *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Suja, I. W. (2010) *Kearifan Lokal Sains Asli Bali*. Surabaya: Paramita.
- Tyas, L. Y. (2017) “Pengaruh Model Quick On The Draw Didukung Media The Influence Of The Quick On The Draw Model Using Audiovisual Media On The Ability To Indentify Elements Of Folklore To Students At 5 Th Grade Of Sdn Burengan 2,” 01(02).
- Wiana, I. K. (2007) *Tri Hita Karana Menurut Konsep Hindu*. Surabaya: Paramita.