

Pengaruh Model Pembelajaran Probing Prompting Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Tematik

Emelia Ema^{a,1*}, Nury Yuniasih^{a,2}, Arnelia Dwi Yasa^{a,3}

^a Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

¹ emeliaema33@gmail.com*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 10 September 2022;

Revised: 28 September 2022;

Accepted: 9 Oktober 2022.

Kata-kata kunci:

Pembelajaran *Probing Prompting*;

Audio Visual;

Hasil Belajar.

ABSTRAK

Pembelajaran tematik di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Bandungrejosari 1 Malang dilaksanakan melalui sistem pembelajaran *Blended Learning* yang menuntut pendidik untuk kreatif dalam menyampaikan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Probing Prompting* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar tematik siswa kelas IV SDN Bandungrejosari 1 Malang. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Metode eksperimen dengan desain penelitian *quasi eksperimental design* dengan menggunakan rancangan penelitian *non-equivalent control group design*. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Probing Prompting* berbantuan media audio visual (X1) dengan model pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media audio visual (X2) memiliki perbedaan yang signifikan. Hal ini didukung dengan nilai sig t hitung < 0.05 yakni 0.003 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen 88,15 dan kelas kontrol yaitu 78,46. Hal ini menjelaskan bahwa model pembelajaran *Probing Prompting* berbantuan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Keywords:

Probing Prompting Learning;

Audio Visual;

Learning outcomes.

ABSTRACT

The Effect of Probing Prompting Learning Model On Thematic Learning Outcomes. Thematic learning at SDN Bandungrejosari 1 Malang is implemented through a Blended Learning learning system that requires educators to be creative in delivering learning. This study aims to determine the effect of the application of the Probing Prompting learning model assisted by audio-visual media on the thematic learning outcomes of fourth grade students at SDN Bandungrejosari 1 Malang. The type of research used is quantitative, experimental method with Quasi Experimental Design research design, using non-equivalent control group design research. The results showed that student learning outcomes using the Probing Prompting learning model assisted by audio-visual media (X1) and the Problem Solving learning model assisted by audio-visual media (X2) had significant differences. This is supported by the value of sig t count < 0.05 which is 0.003 so that H_0 is rejected and H_a is accepted. The average *posttest* value of the experimental class was 88.15 and the control class was 78.46. This explains that the Probing Prompting learning model assisted by audio-visual media has an effect on student learning outcomes.

Copyright © 2022 (Emelia Ema dkk). All Right Reserved

How to Cite : Ema, E., Yuniasih, N., & Yasa, A. D. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Probing Prompting Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Tematik. *Sistem-Among : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 46–52. <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v2i2.357>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Kurikulum 2013 merupakan sebuah kurikulum yang dikembangkan dengan model pembelajaran terpadu yang saat ini dilaksanakan secara daring. Proses pembelajaran Tematik pada kurikulum 2013 berbasis pembelajaran daring (*online*). Pembelajaran daring (*online*) merupakan sistem pembelajaran terbuka dan tersebar dengan menggunakan alat bantu pendidikan (perangkat pedagogi) yang bisa diakses melalui internet maupun teknologi berbasis jaringan yang memfasilitasi kegiatan proses belajar mengajar serta pengetahuan melalui aksi maupun interaksi yang lebih bermakna (Dabbagh & Ritland, 2005). Oleh karena itu, semua pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan harus mampu berkreasi dan berinovasi dengan teknologi untuk menciptakan suatu bentuk pembelajaran berbasis daring dengan teknologi yang dapat menunjang proses pembelajaran secara daring. Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan dapat membantu pendidik dan peserta didik berkembang sesuai dengan tujuan dari pengembangan kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 dikembangkan sebagai upaya menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas serta mampu ikut serta dalam dinamika perubahan melalui penemuan-penemuan baru baik yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, maupun keterampilan secara terpadu atau lebih dikenal dengan pembelajaran Tematik Pembelajaran Tematik merupakan sebuah konsep pembelajaran terpadu yang diberlakukan sejak penetapan otonomi daerah berdasarkan Undang-undang No 32 Tahun 2004 (Prastianingsih, Dwi et al., 2013). Kurikulum 2013 diterapkan supaya guru mendapatkan ruang yang leluasa untuk membantu mengembangkan potensi siswa secara seimbang antara aspek afektif, kognitif dan psikomotor (Yasa & Chrisyarani, 2018). Pembelajaran Tematik dalam kurikulum 2013 sudah disusun sedemikian rupa yang berorientasi pada karakteristik kompetensi dan menggunakan pendekatan *saintifik*. Melalui pendekatan ini siswa diharapkan memiliki kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan yang jauh lebih baik. Selain itu pembelajaran Tematik yang memadukan ide-ide dalam satu mata pelajaran bertujuan untuk mendorong lebih baik dalam melakukan observasi, bertanya, menalar, serta mengkomunikasikan mengenai sesuatu setelah menerima materi pelajaran. Seperti yang telah di paparkan bahwa pembelajaran Tematik sudah terkonsep dengan baik, akan tetapi penerapan Kurikulum 2013 akan menghadai banyak rintangan yang berkaitan dengan guru, waktu, TIK, bahan ajar, penilaian serta strategi pembelajaran (Nurdyansyah & Fahyuni, Eni, 2016). Tidak sampai di situ, permasalahan semakin bertambah dengan adanya Pandemi Covid-19 yang sedang terjadi saat ini.

Pandemi Covid-19 membawa dampak yang begitu besar pada jenjang pendidikan. Hal ini terjadi karena dunia pendidikan diwajibkan untuk beradaptasi serta menerapkan sistem pembelajaran secara daring (*online*). Pembelajaran *online* tentu menjadi tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan, terutama bagi pendidik dan peserta didik. Pendidik dituntut untuk bisa kreatif dalam menyampaikan materi secara *online* sehingga menjadi tantangan bagi fisik maupun mental dari pendidik. Guru sebagai pendidik menjadi perhatian bagi masyarakat karena guru menjadi tokoh utama dalam dunia Pendidikan (Yasa et al., 2020), sedangkan bagi peserta didik pembelajaran *online* dirasa begitu berat karena banyak peserta didik yang belum bisa mengoperasikan media pembelajaran berbasis *online*. Tidak hanya itu, dengan keterbatasan akses internet di daerah terpencil dan pembelian kuota internet yang terbilang cukup mahal membuat sistem pembelajaran kurang berjalan dengan lancar.

Salah satu jenjang pendidikan yang terkena dampak Pandemi Covid-19 yaitu SDN Bandungrejosari 1 Malang. Di SDN Bandungrejosari 1 Malang pembelajaran dilaksanakan secara daring. Berdasarkan hasil observasi di kelas IV pada pembelajaran *online* menggunakan aplikasi *Zoom*, diperoleh keterangan bahwa dalam proses pembelajaran sebagian dari peserta didik tidak fokus kepada materi yang disampaikan pendidik karena suasana lingkungan keluarga yang turut mempengaruhi konsentrasi peserta didik. Selain itu berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SDN Bandungrejosari 1 Malang, menyatakan bahwa masih banyak peserta didik yang merasa kesulitan dengan sistem pembelajaran *online*, sehingga hal ini berdampak pada hasil belajar kognitif peserta didik khususnya hasil belajar kognitif kelas IV yang tidak mencapai KKM. Hasil belajar peserta didik yang tidak

mencapai KKM membuat SDN Bandungrejosari 1 Malang menerapkan sistem pembelajaran *Blended Learning* atau pembelajaran dua arah yaitu pembelajaran secara *online* dan *offline*. Selain itu, untuk meningkatkan hasil belajar perlu adanya upaya dari pendidik untuk lebih kreatif dalam menggunakan model-model serta media yang sesuai dengan pembelajaran *online* maupun *offline* yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Upaya mengatasi permasalahan tersebut, perlu dilakukan suatu langkah untuk menerapkan suatu model serta media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik belajar di rumah. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan rasa ingin tau peserta didik yaitu model pembelajaran *Probing Prompting*. Model pembelajaran *Probing Prompting* merupakan model pembelajaran dimana guru memberikan serangkaian pertanyaan yang bersifat menuntun serta menggali sehingga terjadi proses berfikir yang mengaitkan pengetahuan serta pengalaman peserta didik dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari (Ngalimun, 2016). Model pembelajaran *Probing Prompting* merupakan pembelajaran yang mengarah pada daya berfikir peserta didik, mendorong peserta didik lebih aktif, mengembangkan keterampilan peserta didik untuk memaparkan pendapat serta memberikan pengetahuan yang lebih luas pada peserta didik (Shoimin, 2014). Penggunaan model pembelajaran *Probing Prompting* akan membuat peserta didik merasa tertantang untuk aktif dalam proses pembelajaran sehingga akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Salah satunya media audio visual. Media audio visual merupakan salah satu media yang memadukan audio dan visual. Media ini membantu menyampaikan materi pembelajaran melalui pandangan hingga pendengaran sehingga mampu membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan serta sikap yang di harapkan. Selain itu media audio visual juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Alasan peneliti mengambil model *Probing Prompting* berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya yaitu Artawan et al., (2017) dari penelitian mereka menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Probing Prompting* dengan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Probing Prompting*. Penelitian ini menunjukkan hasil belajar siswa kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan siswa kelompok kontrol. Tinjauan ini berdasarkan pada rata-rata skor hasil belajar IPA kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan skor hasil belajar IPA siswa kelas kontrol. Perbedaan hasil belajar antara keduanya disebabkan adanya perbedaan perlakuan pada proses pembelajaran dimana pada proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Probing Prompting* siswa dilibatkan secara penuh pada proses pembelajaran. Penelitian sejenis juga dilakukan oleh Karwati et al., (2018) yang menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Probing Prompting* dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional.

Penelitian pada media audio visual dilakukan oleh Abrori, Bayu et al., (2021) yang memperoleh hasil bahwa melalui model pembelajaran *flipped classroom* berbantuan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Tema 9 kelas V SD Negeri 1 Margoyoso, Kabupaten Jepara. Penelitian sejenis dilakukan oleh Gabriela, Novika, Dian, (2021) yang menunjukkan penerapan media pembelajaran audio visual berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa Sekolah Dasar yang ditunjukkan dengan hasil selisih tertinggi 23,2 dan selisih terendah 1,76.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen yang bertujuan mencari pengaruh penggunaan model serta media pembelajaran terhadap hasil belajar. Adapun perbedaannya yaitu penelitian terdahulu yang menggunakan model pembelajaran *Probing Prompting* tidak menerapkan

media pembelajaran sedangkan penelitian terdahulu pada penggunaan media pembelajaran Audio Visual tidak menerapkan model pembelajaran sedangkan penelitian yang akan dilakukan penulis sekarang yaitu memadukan antara model pembelajaran *Probing Prompting* berbantuan media Audio Visual yang diedit menggunakan aplikasi *Kinemaster* sehingga membuat video pembelajaran lebih menarik karena dilengkapi dengan animasi, baik animasi dari guru maupun *background* dan gambar-gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas mendorong penulis untuk meneliti tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Probing Prompting* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Tematik.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, metode eksperimen dan desain penelitian *Quasi Eksperimental Design dengan* menggunakan rancangan penelitian *non-equivalent control group design* dimana dalam penelitian ini terdapat dua kelompok yang akan dibandingkan yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, instrumen yang digunakan berupa soal tes *pretest* dan *posttest* yang berjumlah 40 soal. Sebelum instrument digunakan untuk menjaring data, maka instrument harus melalui uji validitas, uji reabilitas dan uji tingkat kesukaran soal yang digunakan untuk mengukur konstistensi alat ukur yang digunakan. Teknik Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan teknik *statistic* data kuantitatif dengan regresi linear sederhana melalui uji prasarat yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan selanjutnya uji hipotesis.

Hasil dan Pembahasan

Data yang diperoleh dari penelitian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan aplikasi *SPSS 22 for windows*. Pertama uji normalitas yang digunakan untuk mengetahui data yang diperoleh terdistribusi normal atau tidak pada data prestasi belajar, maka dalam penelitian ini digunakan uji normalitas menggunakan *statistic kolmogrove smirnov* pada taraf 5% dengan bantuan *SPSS 22 for windows*. Berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh hasil *Pre test* pada kelas kontrol 0,064 dan kelas eksperimen 0,200. Dengan demikian sig dari kelas kontrol dan kelas eksperimen $> 0,05$, maka data dikatakan terdistribusi normal dan hasil uji normalitas *Post test* pada kelas kontrol 0,200 dan kelas eksperimen 0,200, sig dari kelas kontrol dan kelas eksperimen $> 0,05$, maka data dikatakan terdistribusi normal. Setelah data terdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas data hasil *Pre test* dan *Post test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan *SPSS for windows* dengan pendekatan analisis *One Way Anova* yaitu analisis satu jalur yang digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata antara dua atau lebih kelompok data yang independen. Sedangkan Anova digunakan untuk mengetahui perbedaan antara nilai. Kriteria pengujian dari homogenitas dilihat dari nilai sig dan α (0,05) yaitu jika signifikansi $> 0,05$, maka varian kelompok data sama dan sebaliknya jika signifikansi $< 0,05$ maka varian kelompok data tidak sama (Priyatno, 2009).

Hasil uji homogenitas pada *Pre test* kelas kontrol dan kelas eksperimen bersignifikansi $0,406 > 0,05$. Hasil uji homogenitas *Post test* bersignifikansi $0,086 > 0,05$, karena signifikansi lebih dari 0,05 maka data dinyatakan bahwa siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki kemampuan yang sama (homogen). Setelah data terdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh satu variabel independent (bebas) terhadap variabel dependen (terikat). Uji hipotesis digunakan untuk menjawab dugaan sementara mengenai ada pengaruh atau tidak model pembelajaran Probing Prompting berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar

siswa kelas IV. Prosedur yang digunakan untuk uji hipotesis pada penelitian ini yaitu uji *t Independent Sample T Test* dengan menggunakan *SPSS for windows*. Prosedur ini digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua populasi dengan melihat rata-rata kedua sampel. Adapun data yang digunakan dalam uji hipotesis yaitu nilai post test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji hipotesis adalah sebagai berikut.

Tabel Uji Hipotesis menggunakan Independent Sample Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Hasil Belajar	3.205	.086	Equal variances assumed	3.369	24	.003	-9.69231	2.87666	-15.62943	-3.75518
			Equal variances not assumed	3.369	18.504	.003	-9.69231	2.87666	-15.72416	-3.66046

Pada tabel output "*Independent Samples Test*" pada bagian "Equal variances assumed" diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,003 < 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sample t test dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan (nyata) antara rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen yang artinya terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Probing Prompting* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar tematik siswa kelas IV di SDN Bandungrejosari 1 Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Probing Prompting* berbantuan media Audio Visual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran tematik. Hal ini dibuktikan pada rata-rata hasil belajar siswa kelas IV A lebih besar dibandingkan hasil belajar kelas IV B, yaitu kelas IV A 88,15 dan kelas IV B 78,46. Dari hasil rata-rata nilai belajar membuktikan tingkat hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Artawan et al., (2017) dari hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Probing Prompting* dengan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Probing Prompting*. Penelitian ini menunjukkan hasil belajar siswa kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan siswa kelompok kontrol. Tinjauan ini berdasarkan pada rata-rata skor hasil belajar IPA siswa kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan skor hasil belajar IPA siswa kelompok kontrol. Sari, Puspita, (2017) dengan hasil terdapat perbedaan terhadap kemampuan mendeskripsikan hubungan antara panca indera dan fungsinya sebelum dan sesudah menggunakan model *Probing Prompting* didukung media gambar, dimana sebelum menggunakan model pembelajaran ketuntasan klasikal masih dibawah KKM, sedangkan sesudah menggunakan model *Probing Prompting* berbantuan media gambar nilai ketuntasan 88% mulai mengalami peningkatan.

Hasil penelitian pada penggunaan media audio visual dilakukan oleh Windasari, Suci & Sofyan, (2018) menunjukkan bahwa media audio visual berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar dengan adanya pengaruh positif serta signifikan pada hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Duri Kepa 05. Ananda, (2017) dengan hasil adanya peningkatan hasil belajar PKn dengan menggunakan media audio visual yang dilihat pada nilai siklus 1 diperoleh rata-rata aspek kognitif 7,1, afektif 7,8, psikomotor 6,4. Kemudian meningkat pada siklus kedua yaitu kognitif 8,0, afektif 8,5 dan psikomotor 7,9.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, hasil uji hipotesis menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran *Probing Prompting* berbantuan media Audio Visual terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran tematik di SDN Bandungrejosari 1 Malang. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji t yang menunjukkan nilai signifikan t hitung $< 0,05$ yaitu 0.003 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Probing Prompting* berbantuan media Audio Visual terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran tematik di SDN Bandungrejosari 1 Malang. Hasil tersebut didukung dengan hasil nilai rata-rata *posttest* siswa kelas eksperimen lebih besar dibandingkan hasil belajar kelas kontrol, yaitu kelas eksperimen 88,15 dan kelas kontrol 78,46.

Referensi

- Abrori, Bayu, S., Nugroho, Aryo, A., & Sugiyono, T. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Tema 9 Melalui Model Flipped Classroom Berbantuan Media Audio Visual Pada Peserta Didik Kelas V SDN 1 Margoyoso. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(1), 83–90. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/handayani/article/view/26234>
- Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21–30. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v1i1.149>
- Artawan, K. A., Gading, I. K., Dibia, I. K., Pgsd, J., Bk, J., & Pgsd, J. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Probing - Prompting Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD. *P*, 5(2), 1–10. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/10916>
- Dabbagh, N., & Ritland, D. . (2005). *Online Learning, Concepts, Strategies, And Application*. Ohio : Pearson.
- Gabriela, Novika, Dian, P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104–113. <https://ummaspul.e-journal.id/MGR/article/download/1750/574>
- Karwati, N. P. R. ., Wiyasa, K. ., & Ardana, I. K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Probing Prompting Berbantuan Multimedia Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Mimbar Ilmu*, 23(2), 149–157. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/16232>
- Ngalimun. (2016). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, Eni, F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo : Nizamia Learning Center.
- Prastianingsih, Dwi, R., Pitoewas, B., & Yanzi, H. (2013). *Analisis Kesulitan Guru dalam Pembelajaran Tematik di SD Negeri 3 Haji Pemanggilan Kabupaten Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2012/2013*. Universitas Lampung.
- Priyatno, D. (2009). *SPSS Untuk Analisis Korelasi Regresi dan Multivariate*. Yogyakarta : Gava Media.
- Sari, Puspita, R. (2017). *Pengaruh Model Probing-Prompting Didukung Media Gambar Terhadap Kemampuan Mendeskripsikan Hubungan Antara Struktur Panca Indera Dan Fungsinya Pada Siswa Kelas Iv Sdn Duren 1 Kecamatan Sawahan Kabupaten Nganjuk Tahun Ajaran 2016 / 2017*.

01(02).http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2017/4fad1654155905ffde35639e0509cd85.pdf

Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar Ruzz Media.

Windasari, Suci, T. &, & Sofyan, H. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1–13.

<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/view/JPD.010.01>

Yasa, A. D., & Chrisyarani, D. D. (2018). Pengaruh Media Komik Tematik terhadap Hasil belajar Siswa kelas V SD. *Seminar Nasional Multidisiplin 2018*, 92–95.

<http://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/snami/article/view/271>

Yasa, A. D., Suastika, I. K., & Suryadi, N. Y. E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Komik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SD. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4, 402–408.
<https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/534>