

## KOMPARASI MODEL PEMBELAJARAN *EXAMPLES NON EXAMPLES* DAN *PICTURE AND PICTURE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERANGKAT KERAS INTERNET DI TINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR

Vindo Feladi<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Teknologi Informasi dan Komputer Fakultas Pendidikan MIPA dan Teknologi IKIP PGRI Pontianak  
<sup>1</sup>vindo.feladi@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan model pembelajaran kooperatif tipe *Examples Non-Examples* dan *Picture And Picture* terhadap hasil belajar siswa pada materi perangkat keras internet ditinjau dari motivasi belajar di kelas XI SMA Negeri 1 Beduai Kabupaten Sanggau. Metode penelitian menggunakan metode eksperimen, bentuk *factorial design*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI IPS 2 dan XI IPS 3 yang dipilih dengan menggunakan teknik cluster random sampling. Instrumen penelitian berupa tes bentuk soal pilihan ganda dan angket. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan anava dua jalur. Hasil uji anava menunjukkan: 1) Terdapat perbedaan hasil belajar sesudah diberi perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Examples Non Examples* dan *Picture and Picture* pada materi perangkat keras internet di kelas XI SMA Negeri 1 Beduai Kabupaten Sanggau dengan model model *Examples Non Examples*, 2) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah pada materi perangkat keras internet di kelas XI SMA Negeri 1 Beduai Kabupaten Sanggau, 3) Terdapat interaksi model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada materi perangkat keras internet di kelas XI SMA Negeri 1 Beduai Kabupaten Sanggau dengan nilai Model *Examples Non Examples*.

**Kata Kunci:** *Examples Non Examples, Picture And Picture*, motivasi dan hasil belajar

### Abstract

*This study aims to determine the comparison of Examples Non-Examples and Picture And Picture types of cooperative learning models against student learning outcomes on internet hardware material in terms of learning motivation in class XI of SMA Negeri 1 Beduai, Sanggau Regency. The research method uses an experimental method, a form of factorial design. The sample in this study was class XI IPS 2 and XI IPS 3 selected using cluster random sampling techniques. The research instrument was in the form of multiple-choice questions and questionnaires. The data obtained were analyzed using two-way ANOVA. Anava test results show: 1) There are differences in learning outcomes after being treated with the cooperative learning model Examples Non Examples and Picture And Picture on internet hardware material in class XI SMA Negeri 1 Beduai Sanggau District with the Examples Non Examples model, 2) There are differences student learning outcomes that have high learning motivation with students who have low learning motivation on internet hardware material in class XI SMA Negeri 1 Beduai Sanggau District, 3) There is an interaction of learning models with learning motivation towards student learning outcomes on internet hardware material in class XI SMA Negeri 1 Beduai, Sanggau Regency with the value of the Non Examples Examples Model.*

**Keywords:** *Examples Non-Examples, Picture And Picture, motivation and learning outcomes*

© Fakultas Pendidikan MIPA dan Teknologi IKIP PGRI Pontianak

## PENDAHULUAN

Pentingnya TIK dalam bidang pendidikan yaitu agar siswa mengetahui tantang perkembangan teknologi informasi dari masa ke masa dan mengetahui kegunaannya serta dapat

mengetahui cara mengaplikasikannya. TIK memiliki peranan dalam pendidikan yaitu sebagai keterampilan (skill), infrastruktur pendidikan, sumber bahan ajar, alat bantu dalam fasilitas pendidikan, pendukung manajemen pendidikan, dan sebagai system pendukung keputusan. TIK merupakan salah satu komponen yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan dimana TIK dapat mendukung dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh siswa dan guru dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada untuk mencapai suatu tujuan sesuai dengan tuntutan kurikulum. Dalam kegiatan ini terjadi transfer ilmu antara guru sebagai pemberi informasi (mengajar), dan siswa sebagai penerima informasi (belajar). Dua proses ini merupakan proses yang berbeda dan membutuhkan kerja sama yang baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai indikator yang telah ditetapkan. Tujuan pembelajaran yang berbasis teknologi khususnya di bidang komputer berperan penting dalam meningkatkan mutu pendidikan sehingga mata pelajaran TIK sudah diterapkan seperti di SMA.

Berdasarkan hasil pra-observasi di SMA Negeri 1 Beduai, permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran TIK disekolah yang menyebabkan belum tercapainya nilai KKM adalah kurangnya variasi guru dalam penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi, terpakunya guru mengajar dengan menggunakan metode ceramah dan teks, kurangnya fasilitas pendukung proses pembelajaran perangkat keras internet, kurangnya LCD proyektor, kurangnya motivasi dalam belajar siswa, serta kurangnya hubungan timbal balik antara guru dan siswa merupakan salah satu faktor yang menjadi penyebab rendahnya pemahaman mereka dalam menerima materi. Perhatian siswa terhadap guru sangat kurang, cenderung mengerjakan hal lain, akhirnya tujuan pembelajaran yang efektif tidak tercapai sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dan siswa menjadi tidak aktif dan kreatif.

Pentingnya motivasi dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Motivasi yang didapat siswa tidak hanya dari dalam diri namun adanya motivasi dari luar, seperti keluarga, guru dan lingkungan juga dapat menjadi motivasi agar meningkatnya hasil belajar. Motivasi merupakan suatu *energy* dalam diri manusia yang dapat mendorong untuk melakukan aktivitas tertentu dengan tujuan tertentu. Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang (Sardiman, 2011). Tanpa motivasi belajar, seorang peserta didik tidak akan belajar dan akhirnya tidak akan mencapai keberhasilan

dalam belajar. Oleh karenanya, seorang guru harus bias membangkitkan serta menumbuhkan motivasi belajar siswa karena motivasi belajar dapat mempengaruhi serta mendorong siswa untuk belajar dengan bersungguh-sungguh dan sebaik-baiknya.

Dalam pembelajaran, seharusnya guru berkreasi dalam menemukan dan menentukan model pembelajaran yang tepat, yang mana nantinya model pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar serta tercapainya tujuan pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi sehingga lebih menarik perhatian siswa, mudah diterima siswa, dan keadaan kelas menjadi hidup sehingga adanya motivasi dalam belajar siswa yang mana nantinya dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa tersebut. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam mengajarkan materi pelajaran TIK adalah pembelajaran kooperatif sebagai model pembelajaran kerjasama dalam kelompok yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

Banyak tipe kooperatif yang dapat digunakan dalam proses Pembelajaran, diantaranya model Pembelajaran Jigsaw, NHT (*Numberd Heads Together*), STAD (*Student Teams Achievement Divisions*), *Examples Non-Examples* dan *Picture And Picture*. Namun dalam penelitian ini peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran *examples non examples* dan *picture and picture* sebagai variasi dalam proses Pembelajaran, dimana kedua model ini menggunakan gambar sebagai media pembelajarannya. Melalui Pembelajaran media gambar anak dapat belajar lebih aktif. Dimana dalam Pembelajaran, anak lebih mudah mengingat gambar dibandingkan mengingat teks.

Model pembelajaran *Examples Non-Examples* dan *Picture and Picture* merupakan model pembelajaran dari kooperatif, yang mana model Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi, (Rusman, 2014). Model Pembelajaran *Examples Non-Examples* merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran. Strategi ini bertujuan mendorong siswa untuk belajar berpikir kritis dengan memecahkan permasalahan-permasalahan yang termuat dalam contoh-contoh gambar yang disajikan. Penggunaan media gambar dirancang agar siswa dapat menganalisis gambar tersebut kemudian dideskripsikan secara singkat perihal isi dari sebuah gambar.

Model pembelajaran *picture and picture* adalah suatu model belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan yang logis. Model ini menggunakan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran. Gambar-gambar ini menjadi aktor utama

dalam proses pembelajaran. Sehingga sebelum proses pembelajaran guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan baik dalam bentuk kartu atau *carta* dalam ukuran besar (Arif Shoimin, 2016).

Menurut Ni Wyn Sri Anggra Wati (2018), model pembelajaran *Example Non-Example* berbantuan media Question Card berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV SD Gugus Letda Made Putra. Menurut Widiarti (2017), terdapat pengaruh pada hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PKn yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Example Non-Example* berbantuan media *Puzzle* di MTs Al-Aziziyah Putri. Menurut Fendi Setiawan (2018), penerapan metode pembelajaran *Example Non-Example* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TPA SMK Tunggal Cipta Manisrenggo Klaten, yaitu pada prasiklus 50% (15 siswa) sudah memenuhi KKM, pada siklus I pencapaian ketuntasan siswa meningkat menjadi 70% (21 siswa), pada siklus II pencapaian ketuntasan siswa 93,3% (28 siswa) juga memenuhi KKM.

Menurut Septaningsih Septaningsih (2018), terdapat pengaruh yang signifikan model kooperatif tipe *picture and picture* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur. Menurut Luh Putu Harta Widiyanti (2016), Dilihat dari rata-rata hasil belajar model *scramble* (37,5), *picture and picture* (42,83) dan pembelajaran langsung (32,59) maka disimpulkan model *picture and picture* lebih baik dengan hasil belajar lebih tinggi. Menurut Eko Prihatiningsih (2018), hasil belajar siswa yang menggunakan model *picture and picture* dan *make a match* memiliki kemampuan yang seimbang. Menurut Siti Maria Ulfa (2017), penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dengan menggunakan media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIIA SMPN 3 Sikur. Menurut Eko Prasetyo (2018), pembelajaran *picture and picture* bisa digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa khususnya pada materi segiempat dan tingkat kecerdasan spasial mempengaruhi hasil belajar siswa. Amalia (2016), perangkat pembelajaran *picture and picture* dapat meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa pada matakuliah bioteknologi dan peningkatan *soft skill* konservasi mahasiswa. Berdasarkan latar belakang, maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis komparasi model pembelajaran kooperatif tipe *examples non examples* dan *picture and picture* terhadap hasil belajar siswa pada materi perangkat keras internet ditinjau dari motivasi belajar di kelas XI SMA Negeri 1 Beduai Kabupaten Sanggau.

Masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana komparasi model pembelajaran kooperatif tipe *examples non examples* dan *picture and picture* terhadap hasil belajar siswa pada materi perangkat keras internet ditinjau dari motivasi belajar di kelas XI SMA Negeri 1

Beduai Kabupaten Sanggau?”. Berikut dipaparkan sub masalah yang dapat dijadikan informasi untuk menjawab masalah umum diatas, sub masalahnya sebagai berikut : 1) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar sesudah diberi perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *examples non examples* dan *picture and picture* pada materi perangkat keras internet di kelas XI SMA Negeri 1 Beduai Kabupaten Sanggau?; 2) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah pada materi perangkat keras internet di kelas XI SMA Negeri 1 Beduai Kabupaten Sanggau?; 3) Apakah terdapat interaksi model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada materi perangkat keras internet di kelas XI SMA Negeri 1 Beduai Kabupaten Sanggau?.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Sugiyono (2014), mengatakan bahwa metode penelitian *eksperimen* merupakan metode penelian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu. Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Factorial Design*. Rancangan penelitiannya adalah rancangan 2x2 berarti ada empat kelompok dimana variabel pertama memiliki dua tingkatan dan variabel kedua memiliki dua tingkatan dengan *desain factorial*.

Teknik pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengukuran dan komunikasi tak langsung. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2013: 173). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Beduai Kabupaten Sanggau sebanyak 4 kelas yaitu kelas XI IPA 30 siswa, XI IPS1 33 siswa, XI IPS2 31 siswa, XI IPS3 32 siswa, dengan jumlah siswa sebanyak 126. Penentuan sample dalam penelitian ini menggunakan *Cluster Random Sampling*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data hasil belajar siswa berdasarkan kategori motivasi belajar disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Data hasil belajar siswa berdasarkan kategori motivasi belajar.**

Perlakuan	Model <i>Examples non examples</i>	Model <i>Picture and picture</i>	Total
Motivasi Rendah	8 (25,8%)	9 (28,1%)	17 (27,0%)
Motivasi Tinggi	23(74,2%)	23 (71,95)	46 (73,0%)
Total	31(100%)	32 (100%)	63 (100,0%)

Tabel 1 menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar pada siswa yang memiliki motivasi rendah dan motivasi tinggi. Siswa yang motivasinya rendah, memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi jika diterapkan model *picture and picture*. Sedangkan siswa yang motivasinya tinggi, memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi jika diterapkan model *examples dan non examples*.

Selanjutnya hasil belajar secara deskriptif dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2. Deskriptif variable hasil belajar**

Variabel	Minimum	Maksimum	Std.Dev	Mean
Hasil Belajar <i>examples non examples</i>	60,71	96,43	9,75	77,90
Hasil Belajar <i>picture and picture</i>	64,29	96,43	8,38	82,81

Berdasarkan Tabel 2, dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model *examples and non-examples* lebih rendah dibandingkan rata-rata hasil belajas siswa yang menggunakan model *picture and picture*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model *picture and picture* lebih baik pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa dari pada penggunaan model *examples non examples*.

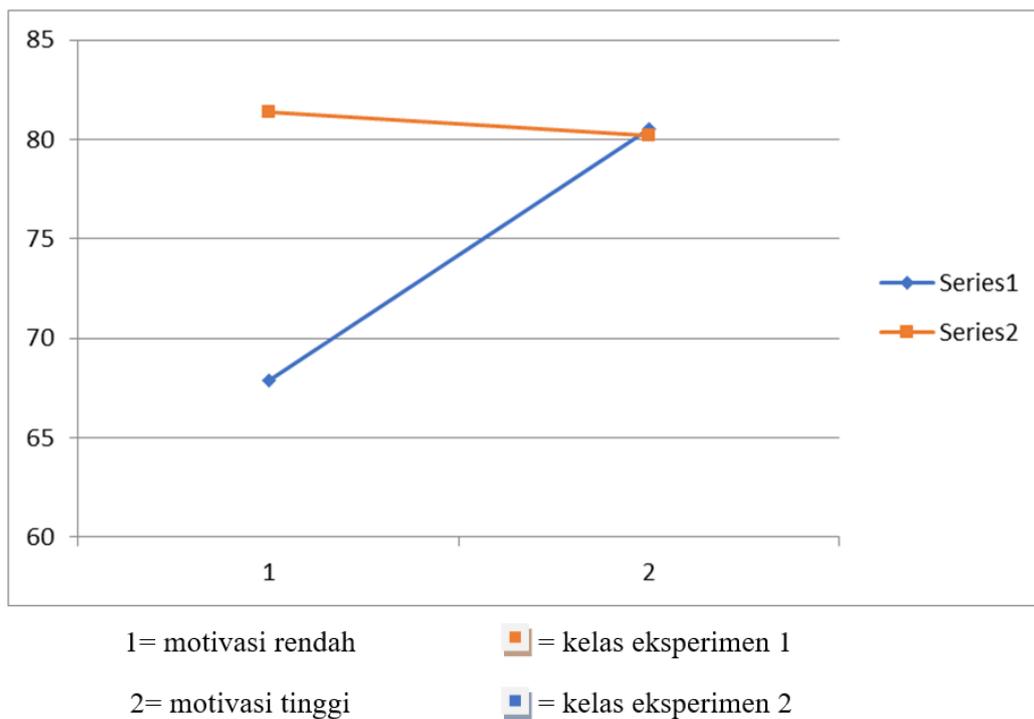
Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari variable-variabel bebas atau interaksi antar variabel terhadap hasil belajar siswa. Pengujian hipotesis dilakukan dengan Teknik analisis variansi (anava) dua jalan dengan ketentuan jika signifikansi < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dengan signifikan  $\alpha = 0,05$ . Hasil pengolahan data dengan SPSS disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Rangkuman hasil komputasi anava general linier model**

Variabel	Perlakuan	Mean	F hitung	Signifikansi	Keterangan
Hasil Belajar	Model <i>examples non examples</i>	77,90	4,607	0,036	Signifikan
	Model <i>picture and picture</i>	82,81			
Hasil Belajar	Motivasi Rendah	74,81	10,244	0,002	Signifikan
	Motivasi Tinggi	82,53			
Hasil Belajar	Model <i>examples non examples</i> -Motivasi Rendah	67,93	4,966	0,030	Signifikan
	Model <i>examples non examples</i> -Motivasi Tinggi	81,37			
	Model <i>picture and picture</i> -Motivasi Rendah	77,90			
	Model <i>picture and picture</i> -Motivasi Tinggi	80,55			

Berdasarkan Tabel 3 terlihat bahwa hasil belajar TIK pada kelas eksperimen 1 yang menggunakan model *examples non examples* dengan motivasi belajar tinggi nilai rata-rata 81,37, hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 1 yang menggunakan model *examples non examples* dengan motivasi belajar rendah nilai rata-rata 67,93. Berdasarkan tabel 3 diperoleh data hasil belajar TIK pada kelas eksperimen 2 yang menggunakan model *picture and picture* dengan motivasi belajar tinggi nilai rata-rata 80,55, hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 2 yang menggunakan model *picture and picture* dengan motivasi belajar rendah nilai rata-rata 77,90.

Data hasil analisis varian di atas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi model pembelajaran =  $0,036 < 0,05$ , maka  $H_0$  (tidak terdapat perbedaan hasil belajar sesudah diberi perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *examples non examples* dan *picture and picture* pada materi perangkat keras internet di kelas XI SMA Negeri 1 Beduai Kabupaten Sanggau) ditolak (signifikansi  $> 0,05$  tidak ditolak) berarti terdapat perbedaan hasil belajar sesudah diberi perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *examples non examples* dan *picture and picture* pada materi perangkat keras internet di kelas XI SMA Negeri 1 Beduai Kabupaten Sanggau. Nilai signifikansi motivasi belajar =  $0,002 < 0,05$ , maka  $H_0$  (tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah pada materi perangkat keras internet di kelas XI SMA Negeri 1 Beduai Kabupaten Sanggau) ditolak (signifikansi  $> 0,05$  tidak ditolak) berarti terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah pada materi perangkat keras internet di kelas XI SMA Negeri 1 Beduai Kabupaten Sanggau. Nilai signifikan hasil belajar  $0,030 < 0,05$ , maka  $H_0$  (tidak terdapat interaksi model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada materi perangkat keras internet di kelas XI SMA Negeri 1 Beduai Kabupaten Sanggau) ditolak (signifikansi  $> 0,05$ , tidak ditolak) berarti terdapat interaksi model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada materi perangkat keras internet di kelas XI SMA Negeri 1 Beduai Kabupaten Sanggau. Garis interaksi model pembelajaran dan motivasi belajar dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1. Garis interaksi model pembelajaran dan motivasi belajar**

Dari Tabel 3 dan Gambar 1 terlihat bahwa terdapat interaksi model pembelajaran dan motivasi belajar. Hal ini dibuktikan dengan adanya perpotongan garis pada Gambar 1 dan dari rata-rata hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar pada Tabel 3.

## SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil analisis data dan pembahasan penelitian yang telah diuraikan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: 1) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *examples non examples* dan *picture and picture* pada materi perangkat keras internet di kelas XI SMA Negeri 1 Beduai Kabupaten Sanggau. Berdasarkan deskripsi data nilai hasil belajar kognitif, ternyata penggunaan model *picture and picture* lebih baik dibandingkan dengan model *examples non examples*; 2) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah pada materi perangkat keras internet di kelas XI SMA Negeri 1 Beduai Kabupaten Sanggau. Berdasarkan deskripsi data hasil belajar siswa mengenai motivasi belajar siswa yang tinggi dengan motivasi belajar siswa yang rendah adalah siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah; 3) Terdapat interaksi model pembelajaran dengan motivasi belajar

terhadap hasil belajar siswa pada materi perangkat keras internet di kelas XI SMA Negeri 1 Beduai Kabupaten Sanggau.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A. V., & Bintari, S. H. (2016). Penerapan model picture and picture pada pembelajaran bioteknologi untuk meningkatkan soft skill konservasi pada mahasiswa IPA Unnes. *Unnes Science Education Journal*, 5(1).
- Lestiawan, F., & Johan, A. B. (2018). Penerapan metode pembelajaran example non example untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar dasar-dasar pemesinan. *Taman vokasi*, 6(1), 98-106.
- Prasetyo, E., Widyawati, S., Masykur, R., & Putra, F. G. (2018). Pengaruh pembelajaran picture and picture (PaP) terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari kecerdasan spasial. *Beta: Jurnal Tadris Matematika*, 11(1), 50-61.
- Prihatiningsih, E., & Setyanigtyas, E. W. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Dan Model Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar (JPsd)*, 4(1), 1-14.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman. (2011). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Septaningsih, S., Yulina, H., & Sudirman, A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Picture Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pedagogi*, 8(2).
- Shoimin, A. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ulfa, S. M., Sabrun, S., & Agusfianuddin, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Picture Dengan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematikasiswa Kelas Viia Smpn 3 Sikur Pada Materi Pokok Pecahan Tahun Pelajaran 2016/2017. *Media Pendidikan Matematika*, 5(1), 100-105.
- Wati, N. W. S. A., Wiyasa, I. K., & Asri, I. A. S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Example Non-Example Berbantuan Media Question Card Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 2(3), 262-270.
- Widiyanti, L. P. H., Agustini, K., Si, S., Si, M., & Divayana, D. G. H. (2016). Studi komparatif pembelajaran kooperatif tipe scramble dan tipe picture and picture terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas VII SMP Negeri 2 Sawan. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (ISSN: 2252-9063)*, 5(2).

Wirdiarti, K. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Example Non-Example Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa (Doctoral dissertation, UPT. Perpustakaan).