

Application of Cooperative Learning Model with Flash Card Media to Improve Student Learning Outcomes at SDN Sugihmas in Indonesian Language Learning

Windha Yunanti¹, Pramesti Dewi Ratnawati²✉, Kun Hisnan Hajron³

¹ Department of Keguruan dan Ilmu Kependidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

² Department of Keguruan dan Ilmu Kependidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

³ Department of Keguruan dan Ilmu Kependidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

✉ dewipramesti2001@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to find out the effect of using the Cooperative Learning model with Flash Card as a means of increasing student concentration and learning outcomes at SD Negeri Sugihmas in the Covid-19 pandemic era. This research uses Classroom Action Research (CAR) with a qualitative approach. A total of 6 students were selected in this study using posttest techniques. Data collection techniques are student report cards and posttest scores with the Cooperative Learning model using Flash Card as a tool. Based on the results of data analysis, it can be concluded that using the Cooperative Learning model with Flash Card aids can increase concentration so that student learning outcomes increase.

Keywords: Cooperative Learning; learning outcomes; learning model

Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning dengan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SDN Sugihmas Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan Model pembelajaran Cooperative Learning dengan alat bantu Flash Card sebagai sarana meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar siswa di SD Negeri Sugihmas di era pandemi Covid-19. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif. Sebanyak 6 siswa dipilih pada penelitian ini dengan menggunakan teknik posttest. Teknik pengumpulan data adalah nilai raport siswa dan posttest dengan model pembelajaran Cooperative Learning dengan alat bantu Flash Card. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan dengan menggunakan model pembelajaran Cooperative Learning dengan alat bantu Flash Card dapat meningkatkan konsentrasi sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Kata kunci: Cooperative Learning; Hasil Belajar; Model Pembelajaran

1. Pendahuluan

Kualitas pembelajaran pada setiap jenjang pendidikan dipengaruhi oleh tiga faktor yakni siswa, alat pendukung, dan suasana sekitar tempat belajar. Siswa dapat belajar

dengan baik jika sarana dan prasarana memadai. Model pembelajaran guru menarik, siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak merasa jenuh atau bosan ketika mengikuti pembelajaran. Guru merupakan pendidik yang akan mendukung segala kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain mendukung dalam kegiatan, guru juga akan memfasilitasi segala hal yang mendukung proses kegiatan belajar di kelas. Pendidik juga harus berkompoten untuk memberdayakan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam proses pembelajaran [1]. Selain menyiapkan materi pembelajaran, guru juga harus mengerti akan kebutuhan siswa [2]. Penggunaan elemen pendukung pada proses pembelajaran seperti penggunaan model pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dari materi yang akan dipelajari[3].

Data UNISCO (2000) tentang kualitas pendidikan Indonesia menempati urutan ke-120 (1996), ke-105 (1998), dan ke-109 (1999). Menurut *Survey Political and Economic Risk Consultant* kualitas pendidikan Indonesia berada di urutan ke-12 dari 12 negara di Asia. Posisi Indonesia di bawah Vietnam. Data yang dilaporkan *The World Economic Forum Swedia (2002)*, Indonesia memiliki daya saing rendah, yaitu menduduki urutan ke 37 dari 57 negara yang di survei di dunia. [4]

Tujuan pembelajaran pada hakikatnya adalah sebuah proses interaksi timbal balik antara guru dan siswa dalam sebuah kegiatan pembelajaran (Dimiyati dan Mudjiono, 2006). Proses pembelajaran dikatakan berhasil manakala tujuan pembelajaran itu tercapai. Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pembelajaran tergantung pada proses pembelajaran yang dijalani oleh siswa. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh salah satu aspek psikologis yaitu konsentrasi belajar siswa. Konsentrasi belajar merupakan salah satu aspek psikologis yang seringkali tidak begitu mudah untuk diketahui oleh orang lain selain diri individu yang sedang belajar. Belajar setiap siswa memerlukan pemusatan perhatian (konsentrasi) agar apa yang dipelajari dapat dipahami.

Hasil belajar merupakan prestasi belajar peserta didik secara keseluruhan, yang menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan (Mulyasa, (2006)). Nana Sudjana berpendapat bahwa hasil belajar merupakan suatu kompetensi kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran.

Menurut asal katanya, konsentrasi atau *concentrate* (kata kerja) berarti memusatkan, dan dalam bentuk kata benda, *concentration* artinya pemusatan. Konsentrasi adalah pemusatan pikiran pada suatu hal dengan cara menyampingkan hal-hal yang tidak berhubungan. Konsentrasi belajar adalah pemusatan perhatian dalam proses perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan, dan penilaian terhadap sikap dan nilai-nilai, pengetahuan, dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai bidang studi (Daud(2006)). Saat berkonsentrasi, seseorang berusaha tidak memperdulikan objek-objek lain yang tidak ada hubungannya sama sekali dengan aktivitas dan kegiatan tersebut (Thrusan, 2011). Pendapat tersebut diperkuat dengan pendapat Slameto (2003: 86) bahwa konsentrasi adalah pemusatan pikiran terhadap suatu hal dengan mengesampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan.

Konsentrasi sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar. Konsentrasi sangat penting dan dibutuhkan bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran agar kompetensi yang di harapkan dapat dikuasainya bisa tercapai dengan baik. Saat proses pembelajaran berlangsung siswa diharapkan dapat memusatkan perhatian pada materi pelajaran, sehingga materi yang disampaikan guru dapat dipahami.

Hasil wawancara dengan guru kelas dan observasi di tempat penelitian, menyatakan bahwa terdapat kejenuhan dan kebosanan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran daring. Siswa merasakan tidak adanya interaksi dengan guru maupun teman-temannya

secara langsung. Hal ini mengakibatkan rendahnya konsentrasi belajar siswa. Rendahnya konsentrasi belajar siswa ini mengakibatkan juga hasil belajar siswa yang tidak maksimal dan cenderung menurun. Maka, dengan adanya kasus ini sebaiknya harus segera diselesaikan guna meningkatkan prestasi belajar siswa.

Dalam rangka meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia agar lebih efektif, maka model pembelajaran yang selama ini berpusat pada guru (*teacher centered*) dapat digabungkan dengan model pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (*student centered*) sehingga pembelajaran menciptakan komunikasi dua arah [5]. Berdasarkan permasalahan tersebut penulis melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran Cooperative Learning yang berbantuan dengan media Flash Card untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita fiksi.

Cooperative Learning

Kooperatif berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim yang diarahkan oleh guru. Pembelajaran kooperatif mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Suprijono (2009:54)). Eggen and Kauchak (1996:279) menyatakan pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pembelajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama.

Pembelajaran kooperatif oleh Anita Lie disebut dengan istilah pembelajaran gotong royong, yaitu artinya sistem pembelajaran dimana siswa diberikan kesempatan untuk bekerjasama dengan siswa yang lain dalam tugas-tugas yang terstruktur, dengan kata lain pembelajaran kooperatif dapat berjalan apabila sudah terbentuk satu kelompok atau tim dimana siswa dapat bekerjasama untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan.

Lie (2002) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar peserta didik belajar dalam kelompok, tetapi ada unsur-unsur dasar yang membedakannya dengan kegiatan kelompok biasa. Tidak semua kegiatan kelompok dapat dikatakan sebagai *cooperative learning*, tetapi dapat dikatakan bahwa itu pembelajaran kooperatif apabila guru bisa mengkondisikan siswa dalam belajar kelompok dengan mengembangkan unsur-unsur pokoknya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Slavin (1995) dinyatakan bahwa:

- 1) Penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain.
- 2) Pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman

Pada dasarnya *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja terdiri dari dua orang atau lebih. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan setting kelompok-kelompok kecil dengan memperhatikan keberagaman anggota kelompok sebagai wadah siswa bekerja sama dan memecahkan.

Flash Card

Flashcard merupakan salah satu media pembelajaran berbentuk grafis berupa kartu kecil bergambar. Buttner (2013:1) berpendapat Flashcard adalah media pembelajaran berupa gambar yang dilengkapi dengan kosakata yang berhubungan dengan gambar. Arsyad (2016:115) menjelaskan bahwa penggunaan media Flashcard dalam pembelajaran merupakan suatu proses, cara menggunakan kartu belajar secara efektif berisi gambar. Beberapa langkah-langkah penggunaan media pembelajaran Flash Card yang dikemukakan

oleh Buttner (2013:2) yaitu “Berikan kepada murid-murid yang bekerja secara berkelompok sekumpulan Flashcard berisi macam-macam kata atau gambar. Mintalah mereka untuk menggunakan semua Flashcard secara kreatif untuk menyusun kalimat, pertanyaan, membuat kalimat pernyataan benar atau salah, atau menulis cerita dengan menggunakan kosakata yang tercantum pada kartu-kartu tersebut”. Sehingga penggunaan media pembelajaran Flashcard dapat digunakan dalam penelitian ini.

Flashcard akan memudahkan anak untuk mengingat dan mempelajari cerita fiksi ini. Karena anak bisa melihat gambar dari berbagai jenis cerita fiksi. Susilana dan Riyana (2008; 91) mengemukakan kelebihan media Flash Card diantaranya: (a) mudah dibawa-bawa; (b) praktis; (c) mudah diingat; (d) menyenangkan.[6]

2. Metode

Jenis Penelitian

Metode penelitian yang dilaksanakan adalah penilaian tindakan kelas (PTK). Penilaian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang mengangkat masalah-masalah yang aktual yang dilakukan oleh para guru dalam kegiatan pembelajaran untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Tahapan dalam penelitian menggunakan PTK sebagai berikut:[7]

- a. Tahap persiapan, meliputi survei lokasi, kesepakatan kerjasama dengan siswa dan pihak sekolah, mempersiapkan instrumen kegiatan, dan studi kondisi awal motivasi belajar siswa.
- b. Tahap kegiatan, yaitu pelaksanaan kegiatan pembelajaran bersama dengan siswa.
- c. Tahap evaluasi, yaitu penilaian terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran bersama, yang selanjutnya membandingkan uji coba hasil belajar pada pretest 1 dan pretest 2.

Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dilaksanakannya penelitian ini adalah di SDN Sugihmas yang terletak di Kecamatan Grabag kabupaten Magelang. Waktu dilaksanakannya penelitian ini adalah bulan Juli 2021 yang terdiri dari dua siklus. Penelitian dilakukan di SDN Sugihmas. Kelas yang akan diteliti adalah kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 37 siswa. Dikarenakan keadaan yang tidak memungkinkan untuk menggunakan banyak siswa, populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Sugihmas yang hanya berjumlah 6 siswa yang terpilih secara random. Menurut Supardi (2013:26) sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti.

Instrumen Penelitian

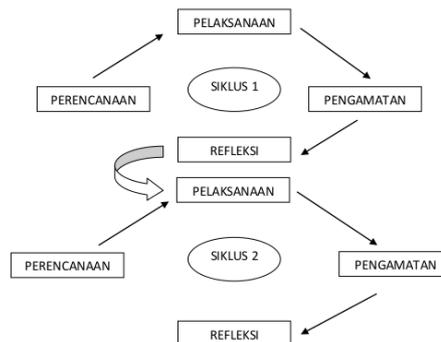
1. Tes awal yaitu tes berupa pilihan ganda yang berjumlah 10 untuk menguji seberapa pahamkah siswa terhadap materi yang diberikan yaitu mengenai Cerita Fiksi.
2. Tes akhir yaitu tes yang sama yang diberikan setelah siswa menerima pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Cooperative Learning dengan Berbantuan Flashcard.

Teknik Analisis Data

1. Analisis Hasil Tes Belajar
Tes belajar siswa dilaksanakan pada awal dan akhir siklus pembelajaran Cooperative Learning berbantuan media Flashcard. Tes diperiksa dan dianalisis berdasarkan penskoran yang telah ditetapkan.

3. Hasil

Pada bagian ini akan dijelaskan hasil yang diperoleh dari analisis data penelitian tentang keefektifan media pembelajaran Flashcard dalam meningkatkan belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan melalui dua siklus untuk mengetahui perkembangan atau peningkatan hasil pembelajaran siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Cooperative dengan media Flash Card. Pada pelaksanaannya untuk mendapatkan data siswa, penulis memberikan post test kepada siswa di SDN Sugihmas sebelum dan setelah melakukan pembelajaran. Tahapan siklus dalam penelitian meliputi: persiapan/perencanaan, kegiatan, observasi dan refleksi [8]. Pola skema siklus, sebagai berikut:



Gambar 1. Siklus PTK

Siklus I

Pada siklus 1, nilai rata-rata hasil pretest sebelum menggunakan pembelajaran cooperative learning berbantuan media flash card pada kelas IV sebesar 50. Data yang diperoleh disajikan dalam Tabel 1 sebagai berikut :

Tabel. 1 Nilai Awal

No	Subjek	Nilai
1	A	40
2	B	50
3	C	40
4	D	60
5	E	50
6	F	60
Rata-rata		50

Tabel 1 adalah nilai awal dimana siswa belum diberlakukan dengan model pembelajaran cooperative learning berbantuan Flash Card. Dapat dilihat bahwa nilai-nilai siswa masih belum cukup baik.

Siklus II

Pada siklus 2 ini terjadi peningkatan hasil belajar siswa menjadi 83,3. Dalam siklus 2 ini terjadi peningkatan yang cukup signifikan karena nilai rata-rata post-test siswa pada siklus 1 sebesar 50 menjadi 83,3 pada siklus 2. Peningkatan nilai tersebut dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut:

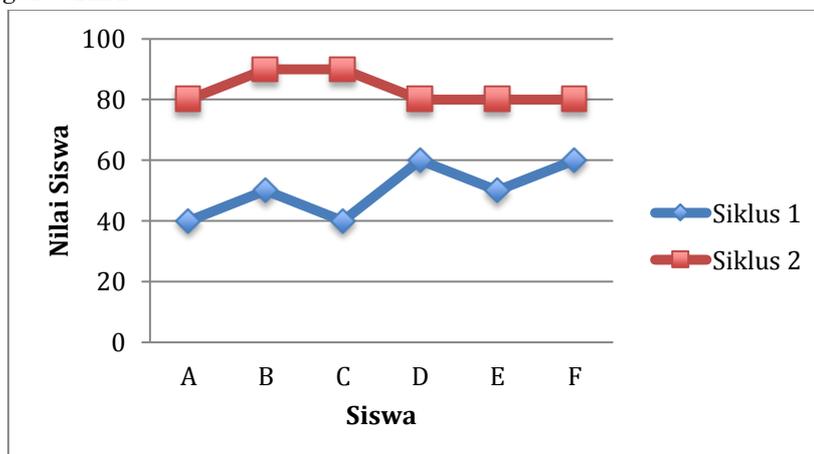
Tabel 2. Hasil Setelah Penerapan Model Pembelajaran

No	Subjek	Nilai
1	A	80
2	B	90

3	C	90
4	D	80
5	E	80
6	F	80
Rata-rata		83,3

Pada siklus 1, hasil rata-rata pre-test siswa sebesar 50, penyebab rendahnya hasil pre-test tersebut adalah kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran terasa monoton. Siswa pun menjadi kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu juga banyak siswa yang masih malu ataupun takut untuk bertanya tentang materi yang diajarkan.

Hal-hal yang dilakukan peneliti dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus 2 yaitu menggunakan model pembelajaran Cooperative Learning yang berbantuan dengan media Flash Card. Pada siklus 2 terjadi peningkatan nilai dikarenakan siswa lebih termotivasi untuk belajar dengan adanya media belajar. Media yang digunakan bisa memancing siswa untuk lebih bersemangat lagi dalam belajar. Media pembelajaran yang digunakan bisa membangkitkan semangat siswa dan memberikan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang digunakan. Siswa juga merasa lebih relax saat pembelajaran berlangsung juga tidak tegang. Perbandingan antara Tabel 1 dan tabel 2 dapat dilihat dalam Gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2. Perbandingan Nilai Pre-test pada siklus 1 dan siklus 2

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pelajaran bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa pentingnya pemilihan metode pembelajaran yang tepat dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dapat menghasilkan hasil yang optimal.

4. Pembahasan

Kemampuan siswa dalam memahami cerita fiksi dengan menggunakan media Flash Card telah sesuai dengan yang apa yang diharapkan oleh peneliti. Siswa mampu mencapai nilai KKM. Secara keseluruhan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan. Peningkatan hasil belajar siswa tidak akan berhasil apabila tidak ditunjang dengan perbaikan aktivitas mengajar yang dilakukan guru disetiap siklus.

Menurut Piaget (dalam Trianto, 2007: 14), setiap individu pada saat tumbuh mulai dari bayi dan yang baru dilahirkan sampai menginjak usia dewasa mengalami empat tingkat perkembangan kognitif yaitu sensorimotor, praoperasional, operasi konkret dan operasi formal. Dimana anak kelas IV yang berada di rentan usia 9-11 tahun berada pada

tahap operasional konkret yang memandang segala sesuatu sebagai suatu keseluruhan yang utuh atau holistik. Mereka akan lebih mudah mencerna materi yang disampaikan dan disajikan dengan menggunakan benda-benda nyata. Jadi pembelajaran yang menggunakan media Flashcard ini dapat meningkatkan hasil belajar.

Keberhasilan penerapan pembelajaran dengan memanfaatkan media flashcard juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh mahasiswa PGSD Lailatul Maghfiroh pada tahun 2013 dengan judul “Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III pada Tema Pekerjaan di SDN Denanyar II Jombang” menunjukkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik sangat meningkat. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Treacy, et.all (2012) dan Al-Taraweh (2014), Purnami, dkk (2012) dalam penelitiannya yang berjudul Kunci Determinasi dan Flash Card Sebagai Media Pembelajaran Inkuiri Klasifikasi Makhluk Hidup SMP menyatakanya bahwa media gambar flash card membantu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar untuk materi klasifikasi makhluk hidup. Dalam penelitiannya dinyatakan bahwa persentase aktivitas siswa $\geq 90\%$, sedangkan analisis hasil belajar siswa menunjukkan persentase ketuntasan klasikal $\geq 91\%$. [9]

5. Kesimpulan

Penerapan metode pembelajaran yang baik dapat menghasilkan hasil yang optimal. Dalam melaksanakan penelitian peneliti menggunakan metode tutor teman sebaya dapat meningkatkan hasil belajar dan konsentrasi belajar siswa kelas 5 SD Negeri Sugihmas di Kecamatan Grabag, Kabupaten Magelang. Sehingga disarankan bagi guru untuk menggunakan metode ini untuk mengoptimalkan peran siswa sebagai subjek, tidak hanya sebagai objek saja.

Referensi

- [1] H. Sulistyanto, K. Berpikir, and K. Peserta, “The Potential of Hybrid Learning Models in Improving Students’ Critical Thinking Ability Potensi Model Hybrid Learning dalam Peningkatan,” vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2021.
- [2] G. Marhento, M. Alamsyah, and M. F. Siburian, “The 8 th University Research Colloquium 2018 Universitas Muhammadiyah Purwokerto PENERAPAN MEDIA TIGA DIMENSI SEBAGAI ALTERNATIF MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM APPLICATION OF THREE DIMENSIONAL MEDIA AS AN ALTERNATIVE IMPROVING The 8 th U,” pp. 460–465, 2018.
- [3] A. Bintang, A. Pradana, and A. Fidian, “Experiential Learning pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris,” *Univ. Res. Colloq.* 2017, no. 2407–9189, pp. 297–302, 2017.
- [4] T. Subandi, S. Narimo, and E. F. Hidayati, “Curriculum-Based Lesson Study for Social Science Teachers : A Proof of Concept Lesson Study Berbasis Kurikulum pada Guru Ilmu Sosial : Sebuah Pembuktian Konsep,” vol. 1, no. 1, pp. 33–42, 2021.
- [5] A. Suryawan, E. Mincih, and L. Alawiyah, “Implementasi Model Direct Instruction untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dan Potensi Kecerdasan Multiple Intelegence,” pp. 357–362, 2017.
- [6] B. Febriyanto and A. Yanto, “Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Use of Flash Card Media to Improve Elementary Schools’ Student Learning Outcomes Budi Febriyanto , Ari Yanto,” vol. 3, no. 2, pp. 108–116, 2019.

- [7] “PKU Bagi Siswa SD Negeri Kuwaluhan Secang Kabupaten Magelang untuk Meningkatkan Motivasi Belajar,” pp. 195–198, 2017.
- [8] Y. S. Prastiwi, “Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Diskusi melalui Te Ka Be bagi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Magelang Tahun,” pp. 15–24, 2017.
- [9] N. SETIAWATI, P. DANTES, and M. CANDIASA, “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Flash Card Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Kelas Vi Sdlbb Negeri Tabanan,” *J. Ilm. Pendidik. dan Pembelajaran Ganesha*, vol. 5, no. 1, p. 207288, 2015.
- [10] P. Wicaksono, “Kontribusi konsentrasi terhadap hasil shooting under basket,” *Kontribusi konsentrasi terhadap Has. Shoot. under basket*, pp. 43–50, 2013.
- [11] J. Penelitian *et al.*, “E d u k a s i,” vol. 12, no. 2, pp. 105–118, 2020.
- [12] S. Wahyuni, “Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema ‘Kegiatanku,’” *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 4, no. 1, p. 9, 2020, doi: 10.23887/jisd.v4i1.23734.
- [13] S. - and P. -, “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *G-Couns J. Bimbing. dan Konseling*, vol. 3, no. 1, pp. 73–82, 2019, doi: 10.31316/g.couns.v3i1.89.
- [14] S. Alwi, “Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran,” *Itqan*, vol. 8, no. 2, pp. 145–167, 2017, [Online]. Available: <http://ejurnal.iainhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/download/107/65/>.
- [15] S. Arimadona, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Stad (Student Team Achievement Division) Terhadap Hasil Belajar Biologi,” *JIPVA (Jurnal Pendidik. IPA Veteran)*, vol. 1, no. 1, p. 72, 2017, doi: 10.31331/jipva.v1i1.518.
- [16] N. M. Ariyatni, “Penerapan Model Pembelajaran Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Ipa 8 Sma Negeri 7 Denpasar Tahun Pelajaran ...,” *Pros. Mahasaraswati Semin. Nas. ...*, vol. 5, no. 3, pp. 35–43, 2020, [Online]. Available: <http://e-journal.unmas.ac.id/index.php/Prosempnaspematematika/article/view/915>.
- [17] A. Damayanti, W. Hidayat, and E. W. Yunarso, “Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Kelas 4 Sd (Studi Kasus : Sdn Cimahi Mandiri 2) English Learning Application for Fourth Grade Elementary School (Case Study : Sdn Cimahi Mandiri 2),” *e-Proceeding Appl. Sci.*, vol. 3, no. 3, pp. 1216–1224, 2017.
- [18] Irdam Idrus and Sri Irawati, “Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa-Biologi,” *Talent. Conf. Ser. Sci. Technol.*, vol. 2, no. 2, 2019, doi: 10.32734/st.v2i2.532.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)