

Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Tema 4 Tentang Kegiatan Ekonomi dan Hubungannya dengan Berbagai Bidang Pekerjaan, melalui Strategi Pembelajaran *Index Card Match* (ICM) Pada Siswa Kelas IV

Titik Suani

¹ SDN Jabung Sisir I Kecamatan Paiton
Email: ¹ titiksuanisdn1@gmail.com

Abstrak: Pemilihan metode pembelajaran yang tepat perlu untuk dilakukan karena hal ini bisa memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pembelajaran yang telah dilaksanakan di SDN Jabung Sisir I Kecamatan Paiton pada mata pelajaran IPS masih konvensional. Metode pembelajaran masih sebatas ceramah saja dikelas dengan pola satu arah. Oleh karena itu siswa cenderung pasif. Siswa juga merasa bosan ketika mengikuti mata pelajaran IPS ini. Rata – rata nilai siswa sebelum dilakukan tindakan adalah 51,67. Nilai tersebut termasuk rendah dan masih dibawah KKM. Inovasi strategi pembelajaran yang diterapkan pada penelitian tindakan kelas ini adalah Strategi *Index Card Match*. Strategi *Index Card Match* merupakan salah satu cara pembelajaran aktif yang lebih menekankan kepada peninjauan ulan materi pelajaran yang telah diajarkan dengan menggunakan teknik mencari pasangan kartu indeks yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan. Hasil penelitian diketahui jika dengan diterapkannya strategi pembelajaran *Index Card Match* ternyata dapat meningkatkan nilai rata – rata dan juga nilai ketuntasan siswa kelas IV SDN Jabung Sisir I Kecamatan Paiton Kabupaten Probolinggo dalam belajar IPS. Rata-rata peningkatan tersebut yaitu : pada prasiklus sebesar 51,67, siklus I sebesar 63,20 kemudian pada siklus II sebesar 72,80 dan pada siklus III rata-rata 81,60. Presentase ketuntasan juga meningkat. Pada pra penelitian/Prasiklus presentase ketuntasan sebesar 25,00%. siklus I sebesar 52,00% dan siklus II sebesar 76,00%. Dan pada siklus III sebesar 100%.

Tersedia online di

<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jtpdm>
Sejarah artikel

Diterima pada : 3 Desember 2022

Disetujui pada : 30 Desember 2022

Dipublikasikan pada : 1 Januari 2023

**Kata kunci: Hasil Belajar, IPS,
pembelajaran Index Card
Match.**

DOI: <https://doi.org/10.28926/jtpdm.v2i4.673>

PENDAHULUAN

Siswa dan guru harus membangun hubungan interaksi yang baik untuk mewujudkan kegiatan pembelajaran yang baik. Oleh karena itu, diperlukan pemilihan metode pembelajaran yang tepat agar siswa dan guru sama – sama dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik. Pada model pembelajaran yang perlu dipusatkan adalah bagaimana cara membelajarkan siswa bukan tentang apa yang dipelajari siswa. Pada teori belajar sosial lebih menekankan kepada penomena model. Yang dinamakan dengan belajar adalah seseorang yang meniru perilaku orang lain. Sehingga proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama (Astutik, 2022). Tugas utama dari guru adalah untuk mewujudkan tujuan pembelajaran di sekolah dan mengembangkan potensi siswa. Meninjau dari UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 3 telah dikemukakan jika pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan juga membentuk watak manusia serta peradaban bangsa yang bermartabat. Hal tersebut bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Disamping itu, tujuan dari pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Nyamat, 2021).

Kegiatan pembelajaran, menuntut seorang guru untuk menggunakan model pembelajaran dengan tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa disekolah. Karena hal ini pula yang menjadi faktor penting dalam menunjang keberhasilan kegiatan belajar mengajar dikelas. Guru yang telah menerapkan model pembelajaran dengan tepat maka kegiatan belajar mengajarnya pasti akan lebih menarik dan nilai ketuntasan siswa pasti meningkat. Hal ini juga berlaku sebaliknya, jika guru tidak tepat dalam memilih model pembelajaran maka pembelajaran juga tidak menarik dan pastinya nilai siswa juga rendah. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran juga akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dan siswa. Sehingga dampaknya yang terjadi adalah suasana kelas menjadi hidup. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada hasil belajar siswa (Kolipah, 2022).

Proses kegiatan belajar mengajar harus menyentuh 3 aspek seperti yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan. Pada saat kegiatan pembelajaran maka guru harus mendorong siswa untuk aktif dalam menunjukkan ketiga aspek tersebut. Beberapa cara yang bisa dilakukan dengan mengajak siswa untuk berpikir kritis, analitis dan juga tepat dalam mengidentifikasi suatu hal. Siswa juga diajari untuk memahami dan memecahkan permasalahan yang ada hubungannya dengan materi dikelas dan dihubungkan dengan kehidupan sehari – hari. Jika dilakukan seperti ini maka pendekatan *scientific* telah coba untuk diterapkan. Pendekatan *scientific* ini dicirikan dengan penonjolan pada aspek pengamatan, penalaran, penemuan, pengabsahan, dan penjelasan tentang suatu kebenaran (Widjaja, 2021). Pendekatan *scientific* harus diikuti dengan penyempurnaan pola pikir sesuai dengan yang tercantum dalam Permendikbud No. 67 Tahun 2013 bahwa pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada siswa. Siswa harus memiliki pilihan terhadap materi yang dipelajari guna memiliki kompetensi yang sama. Selain itu, pola pembelajaran yang pasif menjadi pembelajaran aktif yakni dengan mencari yang diperkuat dengan pendekatan *scientific*. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan disebutkan bahwa dalam mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global (Putri & Citra, 2019).

Namun demikian berdasarkan fakta yang ada tujuan pembelajara mata pelajaran IPS belum sesuai dengan yang diharapkan. Pembelajaran masih berorientasi pada buku teks saja. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan guru juga masih kurang variatif (Sulfemi, 2019). Tes yang diterapkan belum menyeluruh kepada ketiga aspek afektif, kognitif dan psikomotorik. Terkadang tes masih mengukur aspek kognitifnya saja. Berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan pada siswa kelas IV di SDN Jabung Sisir I Semester 1 Kecamatan Paiton Kabupaten Probolinggo diketahui jika siswa yang tuntas belajar masih 29,17% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 70,83% dalam belajar IPS dengan KKM yang ditetapkan sebanyak 75. Meninjau permasalahan tersebut perlu kiranya untuk mengembangkann strategi pembelajaran dan dirumuskan untuk menggunakan strategi pembelajaran *Index Card Match* (ICM). Strategi pembelajaran ICM adalah strategi pembelajaran yang mengakomodasi semua tipe belajar anak seperti belajar visual, belajar audio, dan belajar kinestetik. Harapannya hal ini dapat menjangkau semua kemampuan siswa yang cukup beragam. Dengan Strategi ICM ini maka siswa akan mendapatkan ingatan jangka panjang berupa memori tempat menyimpan informasi untuk periode waktu yang panjang. Memori ini cocok diterapkan pada materi teoritis yang bersifat hafalan. Tujuan umum penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, aktifitas, serta nilai

hasil belajar IPS melalui penerapan strategi pembelajaran *Index Card Match* pada siswa kelas IV SDN Jabung Sisir I Kecamatan Paiton Kabupaten Probolinggo.

METODE

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Jabung Sisir I Kecamatan Paiton Kabupaten Probolinggo dengan jumlah peserta sebanyak 25 siswa yang terdiri dari 10 siswa putra dan 15 siswa putri. Pelaksanaan Penelitian pada siswa kelas IV SDN Jabung Sisir I Kecamatan Paiton Probolinggo sebagai subjek penelitian karena pada saat pengamatan dan observasi, peneliti bersama kolaborator menemukan fenomena-fenomena yang menunjukkan bahwa siswa kurang memiliki motivasi serta aktifitas belajar yang kuat dan lebih dari 50% dari jumlah siswa prestasi belajar IPS nya masih di bawah KKM. Objek dalam penelitian ini adalah materi yang dipelajari siswa dan proses pembelajaran IPS dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*. Dalam penelitian tindakan kelas ini, penulis merencanakan akan melaksanakan dua siklus. Hasil observasi dan tes atau penilaian dalam setiap siklus sebagai dasar untuk menentukan tindakan yang tepat dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Jabung Sisir I Kecamatan Paiton Kabupaten Probolinggo. Prosedur penelitian yang digunakan terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi (Arifa, 2021).

Tahap Perencanaan

Pada tahapan perencanaan ini peneliti menyusun rencana tindakan dan rencana penelitian yang hendak dilaksanakan dalam proses pembelajaran IPS. Kegiatan perencanaan tersebut diantaranya: wawancara dengan guru mata pelajaran IPS, membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menerapkan pembelajaran strategi *Index Card Match*.

Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan yaitu implementasi atau penerapan isi rancangan pada penelitian ini dimulai dari persiapan cara

- Menyampaikan materi dengan baik,
- Menguasai materi dengan baik,
- Menguasai materi dengan baik kepada siswa dikelas yang diteliti.

Sehingga penyampaian materi lebih efektif dan efisien dan mudah diserap oleh siswa. Diharapkan siswa akan menguasai materi dengan baik, dan mengalami peningkatan hasil belajarnya.

Tahap Pengamatan

Pengamatan terhadap Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan lembar pengamatan aktifitas dan respon siswa serta guru sendiri. Pada prinsipnya tahap observasi ini dilakukan selama penelitian berlangsung atau selama proses pembelajaran IPS berlangsung, yang meliputi: absen (kehadiran) siswa, keaktifan siswa pada saat guru menjelaskan materi atau setelah menyampaikan materi ada timbal balik dari siswa. Dalam penelitian ini hasil pengamatan kemudian didiskusikan dengan guru mata pelajaran IPS yang bertujuan untuk memberikan pendapat mengenai proses dan hasil pembelajaran yang sedang berlangsung, memberi kritikan dan penjelasan masalah-masalah yang dihadapi.

Refleksi

Kegiatan refleksi mencakup kegiatan analisis dan interpretasi atas informasi/hasil yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan. Artinya bersama guru mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil tindakan baik terhadap proses maupun terhadap hasil belajar siswa berdasarkan kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Tahap ini dilakukan terhadap proses pembelajaran pada siklus pertama dan menjadi pertimbangan pada siklus yang kedua.

Adapun instrument penelitian terdiri dari lembar observasi, lembar tes evaluasi, dokumentasi, angket, dan juga catatan lapang. Sumber data diperoleh dari kegiatan observasi, wawancara, dokumentasi dan juga tes (Suprpti, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Tindakan Siklus I

Setelah kegiatan akhir siswa diberi tes evaluasi dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran kooperatif Strategi Index Card Match terhadap peningkatan hasil belajar siswa selama proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Berdasarkan daftar nilai prestasi hasil belajar siswa, jika didiskripsikan pada tabel frekuensi di bawah ini dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1. Frekuensi Nilai Prestasi Hasil Belajar Siswa

Siklus I					
	Nilai	Frekuensi	Jumlah	Prosentase	Kualifikasi
KKM 75	100	0	0	0%	Nihil
	80	13	1040	52%	Tuntas
	60	6	360	24%	Tidak Tuntas
	40	3	120	12%	Tidak Tuntas
	20	3	60	12%	Tidak Tuntas
Jumlah		25	1580	100%	
Nilai rata - rata			63,20		
Jumlah dan Prosentase Ketuntasan				13	52,00%
Jumlah dan Prosentase Tidaktuntas				12	48,00%

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa nilai prestasi hasil belajar siswa yang diperoleh berbeda-beda, nilai yang paling rendah yaitu 20 hingga nilai yang paling tinggi yaitu 80. Siswa yang mendapatkan nilai ≤ 75 ada sebanyak 10 siswa dan sebanyak 13 siswa mendapat nilai ≥ 75 dengan rata-rata nilai keseluruhan siswa yaitu 63,20. Pada hasil prasiklus mata pelajaran IPS yang dilakukan sebelum pembelajaran, diperoleh rata-rata 51,67 sedangkan pada hasil tes formatif siklus I diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 63,20 sehingga mengalami kenaikan. Namun pelaksanaan tindakan pembelajaran dengan Strategi Index Card Match pada siklus I belum mencapai ketuntasan belajar klasikal karena prosentase siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 belum mencapai 85%. Dengan demikian maka pelaksanaan tindakan perlu diperbaiki untuk pembelajaran pada siklus II (Supargo, 2021).

Hasil Tindakan Siklus II

Setelah kegiatan akhir siswa diberi tes evaluasi dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran kooperatif Strategi Index Card Match terhadap peningkatan hasil belajar siswa selama proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Berdasarkan daftar nilai prestasi hasil belajar siswa jika didiskripsikan pada tabel frekuensi di bawah ini dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 2. Frekuensi Nilai Prestasi Hasil Belajar Siswa Siklus II

Siklus II					
	Nilai	Frekuensi	Jumlah	Prosentase	Kualifikasi
KKM 75	100	0	0	0%	Nihil
	80	19	1520	76%	Tuntas
	60	3	180	12%	Tidak Tuntas
	40	3	120	12%	Tidak Tuntas
	20	0	0	0%	Nihil
Jumlah		25	1820	100%	
Nilai rata - rata			72,80		
Jumlah dan Prosentase Ketuntasan				19	76,00%
Jumlah dan Prosentase Tidaktuntas				6	24,00%

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa nilai prestasi hasil belajar siswa yang diperoleh berbeda-beda, nilai yang paling rendah yaitu 20 hingga nilai yang paling tinggi yaitu 80. Siswa yang mendapatkan nilai ≤ 75 ada sebanyak 6 siswa dan 19 siswa mendapat nilai ≥ 75 dengan rata-rata nilai keseluruhan siswa yaitu 72,80. Pada pelaksanaan pembelajaran dengan Strategi Index Card Match hasil siklus

I mata pelajaran IPS yang dilakukan, diperoleh rata-rata 63,20 sedangkan pada hasil tes formatif siklus II diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 72,80 berarti mengalami kenaikan. Namun pelaksanaan tindakan dengan Strategi Index Card Match pada siklus II belum mencapai ketuntasan belajar klasikal karena prosentase siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 belum mencapai 85%. yaitu hanya sebesar 76,00%. Dengan demikian maka pelaksanaan tindakan dengan Strategi Index Card Match perlu diperbaiki untuk pembelajaran pada siklus III.

Hasil Tindakan Siklus III

Setelah kegiatan akhir siswa diberi tes evaluasi dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran kooperatif Strategi Index Card Match terhadap peningkatan hasil belajar siswa selama proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Berdasarkan daftar nilai prestasi hasil belajar siswa, jika didiskripsikan pada tabel frekuensi di bawah ini dengan rincian sebagai berikut

Tabel 3. Frekuensi Nilai Prestasi Hasil Belajar Siswa Siklus III

Siklus III					
	Nilai	Frekuensi	Jumlah	Prosentase	Kualifikasi
KKM 75	100	2	200	8%	Tuntas
	80	23	1840	92%	Tuntas
	60	0	0	0%	Nihil
	40	0	0	0%	Nihil
	20	0	0	0%	Nihil
Jumlah		25	2040	100%	
Nilai rata - rata			81,40		
Jumlah dan Prosentase Ketuntasan				25	100%
Jumlah dan Prosentase Tidaktuntas				0	0%

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa nilai prestasi hasil belajar siswa yang diperoleh berbeda-beda, nilai yang paling rendah yaitu 80 hingga nilai yang paling tinggi yaitu 100. Siswa yang mendapatkan nilai ≤ 75 ada nihil dan sebanyak 25 siswa mendapat nilai ≥ 75 dengan rata-rata nilai keseluruhan siswa yaitu 81,40. Pada hasil pembelajaran kooperatif dengan Strategi Index Card siklus III mata pelajaran IPS yang telah dilakukan, diperoleh rata-rata 72,80 sedangkan pada hasil tes formatif siklus III diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 81,60 berarti mengalami kenaikan. Berdasarkan data di atas pelaksanaan tindakan pada siklus III sudah mencapai ketuntasan belajar klasikal karena prosentase siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 sudah mencapai 85%. Bahkan melampaui yang ditargetkan yaitu sebesar 100%. Dengan demikian maka pelaksanaan tindakan tidak perlu diperbaiki untuk pembelajaran pada siklus berikutnya.

Berdasarkan teori Silberman Index Card Match merupakan salah satu strategi yang menyenangkan yang akan mengajak siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Index Card Match adalah salah satu teknik instruksional dari belajar aktif yang termasuk dalam berbagai reviewing strategis (strategi pengulangan). Tipe Index Card Match ini berhubungan dengan cara-cara belajar agar siswa lebih lama mengingat materi pelajaran yang dipelajari dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan. Dari pernyataan tersebut dengan menggunakan strategi Index Card Match ini berpotensi bertambahnya nilai yang diperoleh dalam pembelajaran IPS disebabkan oleh proses pembelajaran yang mendorong siswa berpikir dalam berbagai perspektif dan untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan. Pembahasan keberhasilan belajar dengan mengimplementasikan strategi pembelajaran Index Card Match dengan mengacu pada hasil pengamatan yang telah peneliti lakukan dan hasil yang diperoleh terhadap mata pelajaran IPS dengan diterapkan strategi pembelajaran Index Card

Match mengalami peningkatan pada setiap siklus nya. Peneliti bersama guru IPS menilai penelitian dicukupkan sampai dengan siklus III karena telah mencapai target yang telah ditentukan peneliti yaitu 85% dari jumlah peserta didik yang mencapai nilai KKM yang ditetapkan oleh sekolah tersebut yaitu 75. Nilai pencapaian hasil belajar peserta didik untuk masing-masing siklus dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. Data Pencapaian Hasil Belajar Peserta Didik

Siklus	Jumlah Peserta didik yang mencapai KKM	Persentase Nilai Tuntas
Prasiklus	7 siswa	29,17 %
Siklus I	13 siswa	52,00 %
Siklus II	19 siswa	76,00 %
Siklus III	25 siswa	100 %

Dari tabel diatas menunjukkan adanya peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik. Pada tindakan prasiklus hanya sbanyak 7 peserta didik dengan persentase sebesar 29,17% siklus 1 hanya 13 peserta didik yang mencapai KKM dengan persentase 52,00% akan tetapi pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 76,00%,sedangkan pada siklus III peserta didik yang mencapai KKM dengan persentase 100% Data ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan strategi Index Card Match telah berhasil membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian dengan berakhirnya siklus III ini tampak jelas terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas IV SDN Jabung Sisir I Kecamatan Paiton Kabupaten Probolinggo.

KESIMPULAN

Hasil penelitian diketahui jika dengan diterapkannya strategi pembelajara Index Card Match ternyata dapat meningkatkan nilai rata – rata dan juga nilai ketuntasan siswa kelas IV SDN Jabung Sisir I Kecamatan Paiton Kabupaten Probolinggo dalam belajar IPS. Rata-rata peningkatan tersebut yaitu : pada prasiklus sebesar 51,67, siklus I sebesar 63,20 kemudian pada siklus II sebesar 72,80 dan pada siklus III rata-rata 81,60. Presentase ketuntasan juga meningkat. Pada pra penelitian/Prasiklus presentase ketuntasan sebesar 25,00%. siklus I sebesar 52,00% dan siklus II sebesar 76,00%. Dan pada siklus III sebesar 100%.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifa, L. W. (2021). Penerapan Metode PQ4R untuk Meningkatkan Keterampilan Menemukan Makna Tersirat Suatu Teks di Kelas VI SDN Sukorejo 3 Kota Blitar. *Jurnal Pembelajaran Dan Riset Pendidikan*, 1(2), 355–366.
- Astutik, W. D. (2022). Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru melalui Penerapan Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid 19 di SMAN 1 Pongkok Tahun Pelajaran 2020 / 2021. *Jurnal Pembelajaran Dan Riset Pendidikan*, 2(2), 43–53.
- Kolipah, S. (2022). Penerapan Metode Drill dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia yang Memuat Drama pada Siswa Kelas V Semester 2 SD Negeri 3 Sumberdadap Pucanglaban Tulungagung Tahun Pelajaran 2018 / 2019. *Jurnal Pembelajaran Dan Riset Pendidikan*, 2(1), 44–53.
- Nyamat. (2021). Supervisi Akademik Proses Pembelajaran Dalam Rangka Meningkatkan Motivasi Kinerja Guru SD Negeri 1 Panggunguni Kecamatan Pucanglaban Kabupaten Tulungagung Semester 1 Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasa*, 1(2), 196–206.
- Putri, S. D., & Citra, D. E. (2019). Problematika Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu. *IJSSE : Indonesian Journal of Social Science Education*, 1(1), 49–54.
- Sulfemi, W. B. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping Berbantu Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat, Motivasi Dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 4(1), 13–19.

<https://doi.org/10.26737/jpipi.v4i1.1204>

- Supargo, A. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Direct Instructions dalam Upaya Peningkatan Prestasi belajar Penjaskes yang Memuat Renang Pada Siswa Kelas X TKJ 1 Semester 1 SMK Negeri 1 Pogalan Trenggalek Tahun. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1(1), 66–73.
- Suprpti, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Energi Dan Perubahannya Dengan Menggunakan Metode Proyek. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1(2), 265–274.
- Widjaja, A. H. (2021). *Implementasi Metode Means Ends Analysis (MEA) pada Pembelajaran Fisika tentang Generator untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas IX-G Semester 2 SMP Negeri 4 Tulungagung Tahun Pelajaran 2019 / 2020. I*, 298–307.