

## PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE JIGSAW BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD* DI SEKOLAH DASAR

Hafifah Awalia Hafiz<sup>1</sup>, Fenny Tanalinal Khasna<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Kupang, Indonesia

Email: fennytanalinal@gmail.com

### INFO ARTIKEL

#### Riwayat Artikel:

Diterima: 22-Juli-2023

Disetujui: 08-Agustus-2023

#### Kata Kunci:

IPA; Hasil Belajar;

Media *Flashcard*

Model *Jigsaw*;

### ABSTRAK

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model Kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media *Flashcard* pada siswa kelas III sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik analisis data yang digunakan melalui dua tahap yaitu teknik pengumpulan data dan teknik analisis data. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa aktivitas guru pada siklus I mencapai 61% dan siklus II mencapai 90%. Sedangkan observasi aktivitas siswa siklus I mencapai 62,5% dan siklus II mencapai 90,6%. Adapun tes hasil belajar siswa siklus I yang dimana siswa yang tuntas 68% dan yang tidak tuntas 32%. Sedangkan hasil belajar siswa siklus II meningkat yaitu siswa yang tuntas mencapai presentase 96% dan yang tidak tuntas 4%. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *Flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MIS Al Fitrah Oesapa Kupang-NTT.

**Abstract:** This study aims to improve student learning outcomes through the application of the *Jigsaw* learning model assisted by *Flashcard* media in class III elementary school students. The type of research used is classroom action research (CAR) with 4 stages namely planning, implementation, observation and reflection. Data analysis techniques used through two stages, namely data collection techniques and data analysis techniques. The results of this study indicate that teacher activity in cycle I reached 61% and cycle II reached 90%. While the observation of student activity cycle I reached 62.5% and cycle II reached 90.6%. As for the student learning outcomes test cycle I where students who completed 68% and who did not complete 32%. While the learning outcomes of students in cycle II increased, namely students who completed 96% and those who did not complete 4%. This proves that the *Jigsaw* learning model assisted by *Flashcard* media can improve student learning outcomes in class III MIS Al Fitrah Oesapa Kupang-NTT.



This is an open access article under the **BY-NC-ND** license

### 1. LATAR BELAKANG

Perkembangan dunia Pendidikan menjadi prioritas utama. Pemerintah selalu berusaha meningkatkan kualitas pendidikan formal disetiap sekolah guna mendorong peserta didik aktif belajar dalam rangka mengembangkan dirinya serta mengatasi fenomena turunnya kualitas pendidikan. Memasuki abad ke-21, sistem pendidikan nasional menghadapi tantangan yang sangat kompleks dalam menyiapkan sumber daya manusia (SDM) yang mampu bersaing di Era global, maka di perlukan penguasaan keterampilan abad ke-21 yang dapat dicapai melalui proses pendidikan (Khasna & Nuriyah, 2023), karena pendidikan memiliki peranan dalam mempersiapkan peserta didik untuk menjadi warga global dan tantangan yang terkait dengan masyarakat yang dominasi teknologi (Fernandes & Khasna, 2023). Dari berbagai studi tentang konsep dan karakteristik pendidikan abad 21, menjadi tuntutan sekaligus tantangan besar bagi para guru dalam menyelenggarakan pembelajaran (Wijaya et al., 2016). Dengan penerapan konsep IPA dalam pendidikan siswa diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan di kehidupan nyata pada era abad 21 ini.

Dalam pembelajaran IPA di ajarkan untuk membekali siswa agar mempunyai pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman belajar siswa, terutama bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar. Sains atau IPA merupakan topik yang memerlukan penyelidikan untuk mendapat data dan informasi tentang alam semesta menggunakan metode pengamatan dan hipotesis yang telah teruji (Naila & Khasna, 2021). Menurut (Meilani & Aiman, 2020) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pelajaran berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistimatis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

Hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas III MIS Al-Fitrah Oesapa dalam melaksanakan pembelajaran IPA belum menggunakan pembelajaran aktif dan masih bersifat konvensional. Dalam proses pembelajaran masih belum menggunakan model yang sesuai pada mata pelajaran IPA dan belum menggunakan media dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik kurang aktif menanggapi materinya. Terbukti dari hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA terkhususnya materi Energi dan Perubahannya dari 25 peserta didik kelas III hanya 11 peserta didik 44%, yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) IPA yang ditetapkan sekolah yaitu 70%, sisanya sebesar 14 peserta didik 56% mendapat nilai di bawah standar. Sehingga guru harus mengontrol peserta didik agar memenuhi KKM yang ditentukan oleh pihak sekolah. Oleh karena itu, guru harus memilih media pembelajaran yang tepat agar peserta didik dapat aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

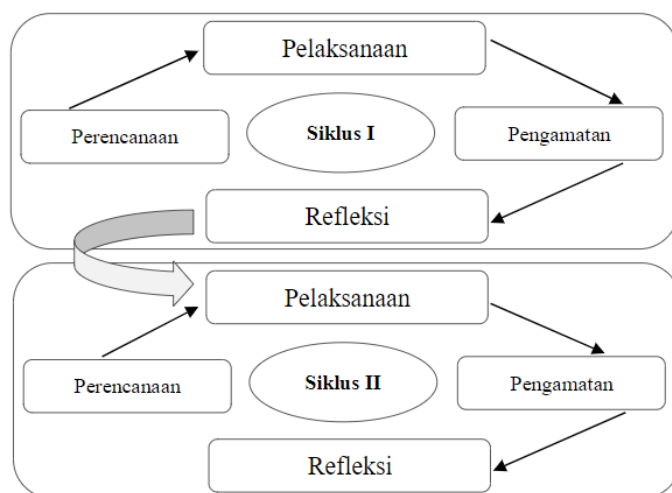
Menurut (Kaban et al., 2020) Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi sebagai akibat dari kegiatan belajar yang telah dilakukan oleh individu. Perubahan tingkah laku yang dialami oleh peserta didik tergantung dari apa yang ia pelajari selama kurun beberapa waktu. Out put (hasil) yang diperoleh peserta didik biasanya perubahan tingkah laku yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang disimbolkan angka atau nilai (Novita et al., 2019). Hal lain yang menjadi kelemahan dalam pembelajaran IPA adalah masalah teknik penilaian pembelajaran yang tidak akurat dan menyeluruh proses penilaian selama ini semata-mata hanya melakukan pada penguasaan konsep yang di jaring dengan tes tulis objektif dan subjektif sebagai alat ukurnya. Dengan cara penilaian seperti ini, berarti pengujian yang dilakukan oleh guru baru mengukur penguasaan materi saja dan itupun hanya meliputi ranah kognitif tingkat rendah. Oleh karena itu dibutuhkan suatu model pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif guna meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *jigsaw*.

Dengan menggunakan model pembelajaran *tipe jigsaw*, terdapat kelompok asal dan kelompok ahli yaitu kelompok peserta didik yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan topiknya untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal (Faustina et al., 2023). Kelompok ahli merupakan gabungan dari beberapa ahli yang berasal dari kelompok asal. Kunci keberhasilan *jigsaw* adalah saling ketergantungan, yaitu setiap peserta didik bergantung kepada anggota timnya untuk dapat memberikan informasi yang diperlukan supaya dapat berkinerja baik pada saat penilaian (Rosyidah, 2016).

Model pembelajaran *jigsaw* diterapkan di SD akan memperoleh hasil belajar yang lebih baik, prestasi yang lebih baik, mempunyai sikap yang lebih baik dan positif terhadap pembelajaran. Pembelajaran *jigsaw* berbantuan media *flashcard* akan membuat proses belajar di dalam kelas akan menjadi lebih menyenangkan dan perhatian peserta didik akan terpusat pada pelajaran yang diberikan oleh guru. Pembelajaran *jigsaw* akan membuat suasana kelas menjadi aktif apabila pembelajaran diiringi dengan menggunakan suatu media *flashcard*. Menurut (Safitri et al., 2018) *flashcard* adalah kumpulan kartu yang berisi kata atau kombinasi kata dan gambar. Berguna untuk media belajar membaca dan juga mengenal bentuk benda hewan matematika dan jenis aktifitas lainnya. Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik mengambil judul peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *jigsaw* berbantuan media *flashcard* pada tema 6 energi dan perubahannya di Madrasah Ibtidaiyah oesapa kelas III semester 2 pada tahun 2021/2022".

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) Model kemmis dan taggart dengan menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif bersifat deskriptif dimana penelitian terlibat langsung selama penelitian, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu data hasil belajar peserta didik diambil dengan memberikan tes atau evaluasi pada setiap akhir siklus (Lestari & Hasyda, 2023). Sedangkan analisis kuantitatif yaitu pengelolaan data yang berbentuk angka-angka atau bilangan, dengan menggunakan analisis statistik dan relevan dengan jenis data yang dianalisis, tujuan penelitian dan hipotesis yang diuji. Prosedur penelitian tindakan kelas ini direncanakan dalam dua siklus yakni: siklus 1 dan siklus II. setiap siklus terdiri dari dua pertemuan yakni pertemuan pertama dan pertemuan kedua. pada Pertemuan Kedua Diakhiri dengan evaluasi dan observasi. setiap siklus terdiri dari empat tahap yakni: (1) Perencanaan (2) Pelaksanaan (3) Pengamatan (4) Refleksi. Adapun tahap-tahap model Kemmis dan Mc Tanggart (Mulyandani & Hasyda, n.d.) sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III MIS Al Fitrah Oesapa Kupang-NTT. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah seluruh peserta didik kelas III yang berjumlah 25 peserta didik pada tahun ajaran 2021/2022 semester II. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi dan tes. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Kualitatif digunakan untuk menganalisis data kualitatif yang diperoleh melalui observasi dan wawancara, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menjelaskan angka-angka berupa hasil belajar peserta didik. Sesuai dengan jenis penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), maka penelitian ini dilakukan melalui beberapa siklus untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPA melalui model *jigsaw* berbantuan media *flashcard*.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil Penelitian

##### Hasil Penelitian Pra Siklus

Kondisi awal pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar pada tema energi dan perubahannya kelas III MIS Al Fitrah sebelum diberi tindakan. Pelaksanaan kegiatan prasiklus dilakukan sebelum adanya tindakan. Sebelum menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga hasil belajar peserta didik masih rendah. Pada penelitian ini kondisi awal untuk hasil belajar peserta didik pada tema energi dan perubahannya kelas III diambil dari hasil ujian harian. Nilai pra siklus peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah adalah dari 25 peserta didik hanya 11 (44%) yang tuntas atau di atas KKM dan 14 (56%) peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM.

##### Hasil Penelitian Siklus I

Kegiatan pembelajaran IPA dengan menerapkan model pembelajaran *Jigsaw* dengan berbantuan media *flashcard* pada siklus I dilakukan pada Pertemuan pertama pada tanggal 23 Mei 2022 dan pertemuan kedua 27 Mei 2022 yang diikuti oleh 25 peserta didik kelas III.

##### Aktivitas Guru dan Siswa

Observasi atau pengamatan pada siklus I dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengamati pelaksanaan dengan menerapkan model *jigsaw* berbantuan media *flashcard* yang berpedoman pada lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Rentang skor yang digunakan adalah 1-5 dengan keterangan skornya adalah 1 = tidak baik, 2 = kurang baik, 3 = cukup baik, 4 = baik, 5 = sangat baik.

Tabel 1. Hasil Aktivitas Guru dan Siswa

No	Hasil Observasi	Skor yang diperoleh	Presentase	Kriteria
1.	Aktivitas Guru	43	61%	Cukup baik

2.	Aktivitas Siswa	56	62,5%	Cukup baik
----	-----------------	----	-------	------------

Berdasarkan tabel 1 di atas, observasi aktivitas guru mendapatkan kriteria cukup baik dengan presentase 61%, dan aktivitas siswa mendapatkan kriteria cukup baik dengan presentase 62,5%. Hal ini terjadi karena dalam proses pembelajaran siswa masih bingung dengan model yang diterapkan dan siswa merasa media yang digunakan juga baru digunakan, sehingga banyak siswa yang kurang berani menunjukkan rasa percaya diri dalam proses pembelajaran.

### Tes Hasil Belajar Siswa

Hasil tes belajar siswa pada siklus I dengan menerapkan model *jigsaw* berbantuan media *Flashcard*, menunjukkan hasil belajar siswa yang dicapai dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

**Tabel 2.** Deskripsi Hasil Tes Peserta Didik Siklus I

Hasil Tes	Tuntas	Tidak Tuntas	Rata-rata
Hasil Tes peserta didik	68%	32%	60,5

Berdasarkan Tabel 2. dapat dilihat bahwa pada hasil siklus I diperoleh nilai rata-rata peserta didik 60,5 dengan nilai tertinggi 90 terendah 50. Peserta didik yang mencapai KKM adalah 17 siswa sedangkan yang tidak mencapai KKM 8 siswa diperoleh presentase ketuntasan 68% sedangkan presentase ketidaktuntasan adalah 32%. Maka dapat dikatakan bahwa siklus I untuk hasil belajar siswa belum tercapai, sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus II.

### Hasil Penelitian Siklus II

Kegiatan pembelajaran IPA dengan menerapkan model pembelajaran *Jigsaw* dean berbantuan media *flashcard* pada siklus II dilakukan pada Pertemuan pertama pada tanggal 30 Mei 2022 dan pertemuan kedua 3 Juni 2022 yang diikuti oleh 25 peserta didik kelas III.

### Aktivitas Guru dan Siswa

Observasi atau pengamatan pada siklus II dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengamati pelaksanaan dengan menerapkan model *jigsaw* berbantuan media *flashcard* yang berpedoman pada lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Rentang skor yang di gunakan adalah 1-5 dengan keterangan skornya adalah 1 = tidak baik, 2 = kurang baik, 3 = cukup baik, 4 = baik, 5 = sangat baik.

**Tabel 3.** Hasil Aktivitas Guru dan Siswa

No	Hasil Observasi	Skor yang diperoleh	Presentase	Kriteria
1.	Aktivitas Guru	103	90%	Sangat baik
2.	Aktivitas Siswa	110	90,6%	Sangat baik

Berdasarkan tabel 3 di atas, observasi aktivitas guru mendapatkan kriteria sangat baik dengan presentase 90%, dan aktivitas siswa mendapatkan kriteria sangat baik dengan presentase 90,6%. Pada siklus II mengalami peningkatan karena peneliti memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat di siklus I.

### Tes Hasil Belajar Siswa

Hasil tes belajar siswa pada siklus II dengan menerapkan model *jigsaw* berbantuan media *Flashcard*, menunjukkan hasil belajar siswa yang dicapai dapat dilihat pada tabel 4 di bawah ini.

**Tabel 4.** Deskripsi Hasil Tes Peserta Didik Siklus II

Hasil Tes	Tuntas	Tidak Tuntas	Rata-rata
Hasil Tes peserta didik	96%	4%	83

Berdasarkan Tabel 4. dapat dilihat bahwa pada hasil siklus I diperoleh nilai rata-rata peserta didik 83 dengan nilai tertinggi 100 terendah 70. Peserta didik yang mencapai KKM adalah 24 siswa sedangkan yang tidak mencapai KKM 1 siswa diperoleh presentase ketuntasan 96% sedangkan presentase ketidaktuntasan

adalah 4%. Maka dapat dikatakan bahwa siklus II untuk ketercapaian hasil belajar siswa sudah tercapai, sehingga tidak perlu untuk melanjutkan ke siklus berikutnya.

## **Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik melalui model *Jigsaw* berbantuan media *Flashcard* dengan melakukan pengamatan energi dan perubahannya di MIS Al Fitrah Oesapa Kupang-NTT. Model *Jigsaw* merupakan model belajar koperatif dengan cara peserta didik belajar dalam kelompok kecil secara heterogen. Peserta didik bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri (Edriati et al., 2015). *Flashcard* merupakan kartu dengan dua sisi (Hotimah, 2010). Sisi satu tertuliskan kata, sementara pada sisilainya ada gambar yang sesuai dengan kata. Media *flashcard* merupakan media yang membantu dalam meningkatkan dan mengkaji ulang bahan belajar seperti: definisi atau istilah, simbol-simbol, ejaan, bahasa asing, rumus-rumus dan lain-lain (Wahyuni, 2020). Berdasarkan hal tersebut pembelajaran dengan model pembelajaran jigsaw memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil ini didukung dengan hasil observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas peserta didik yang menunjukkan adanya peningkatan yakni: hasil observasi guru siklus I 61% dengan rata-rata 75,2 dengan peredikat kurang dan hasil observasi akriivitas peserta didik Siklus II dengan rata-rata 85,5 dengan peredikat baik. Sedangkan hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus I 62,5% dengan peredikat kurang sedangkan hasil observasi guru pada siklus II 90,6 dengan peredikat baik.

Hal ini sejalan dengan perinsip belajar yang menekankan pada aktivitas peserta didik yang ditemukan oleh hasniati (2015) yakni prinsip pembelajaran seperti memberi perhatian motivasi, keaktifan, ketertiban, langsung, pengulangan, tantangan dan perbedaan individu. Berdasarkan prinsip belajar yang dikemukakan merupakan sebagai landasan dalam proses belajar untuk mencapai hasil dalam bentuk apapun. Pemahaman yang menjadi inti prinsip belajar ini bukan hanya melandasi kemampuan afektif tetapi kognitif dan psikomotorik (keterampilan) bahkan dengan di prolehnya kemampuan afektif kognitif dan psikomotorik yang tinggi dapat memberi pengaruh terhadap kemampuan membaca dan menulis peserta didik.

Dalam siklus I hasil tes peserta didik mencapai 60,5% yang belum tuntas hal ini dikarenakan proses pembelajaran masih berpusat pada peneliti atau teachercentered. Peserta didik belum terlihat aktif dalam kegiatan belajar dalam menerapkan model jigsaw berbantuan media flashcard, karena masih banyak peserta didik yang belum terlihat dalam melakukan pengamatan dan masih ditemukan peserta didik yang kurang perhatian ketika peneliti atau temanya melakukan pengamatan sehingga dalam proses pembelajaran kurang efektif dan efesien. Sedangkan pada siklus II hasil peserta didik mencapai ketuntasan 96% dengan rata-rata 83%. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kesenjaya (2015) Menyimpulkan bahwa model jigsaw berbantuan media flashcard meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 3 SDN I Ngangglek Kecamatan Nagargoyoso. Hasil penelitian di siklus I ketuntasan hasil belajar peserta didik 70,78% dan terjadi peningkatan hasil belajar pada siklus II dengan ketuntasan hasil belajar 80,15% pada mata pelajaran IPA.

Penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran jigsaw berbantuan media flashcard efektif meningkatkan hasil belajar. Menurut (Maghfiroh & Zuhdi, 2013) hasil akhir dari suatu proses belajar mengajar merupakan perwujudan dari kemampuan diri yang optimal setelah menerima pelajaran. Suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil jika daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu ataupun kelompok, dilihat dari daya serap keseluruhan dari siklus I dan siklus II, maka daya serap peserta didik pada siklus II dalam pembelajaran lebih tinggi di bandingkan siklus I.

## **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil belajar peserta didik data pada penelitian tentang Model jigsaw berbantuan media Flashcard untuk meningkatkan hasil belajar pesrta didik pada Tema 6 Energi Dan Perubahannya Kelas III Mis Al-Fitrah Oesapa Kupang Tahun Ajaran 2021/2022, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Jigsaw berbantuan media flashcard ini dapat berlangsung dan berjalan dengan baik sesuai dengan langkah-langkah model Jigsaw. Hal ini dapat dilihat dari cara belajar yang membuat pesrta didik merasa senang, sehingga peserta didik termotivasi, antusias dan lebih aktif. Peserta didik yang tertarik akan memusatkan perhatiannya pada materi yang disampaikan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Edriati, S., Anggraini, V., & Siska, M. (2015). Efektivitas Model Jigsaw Disertai Penilaian Diskusi Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematis Mahasiswa. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.21831/cp.v2i2.4833>
- Faustina, A. N., Bhagaskoro, S. A., & Thohir, A. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Gaya pada Siswa Sekolah Dasar*.
- Fernandes, E. E., & Khasna, F. T. (2023). *Efektivitas Model Laps-Heuristik Terhadap Kecerdasan Intelektual Dan Kecerdasan Emosional Pada Peserta Didik Kelas V SD Inpres Oebobo 1 Kota Kupang*. 1. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jim/article/view/965/579>
- Hotimah, E. (2010). *Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas Ii Mi Ar-Rochman Samarang*. 04(01).
- Kaban, R. H., Anzelina, D., Sinaga, R., & Silaban, P. J. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 102–109. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.574>
- Khasna, F. T., & Nuriyah, N. (2023). Validity Analysis of the OIPE Model Teaching Materials with Experimental Methods to Train Critical Thinking Skills of Elementary School Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(5), 3883–3889. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i5.3525>
- Lestari, W., & Hasyda, S. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Telaah Yurisprudensi Berbantuan Media Kongkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Tema 7 Indahny Keberagaman Di Negeriku Kelas Iv Sd Inpres Oepoi Kota Kupang Tahun Ajaran 2021/2022*. 1.
- Maghfiroh, L., & Zuhdi, U. (2013). *Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*. 01.
- Meilani, D., & Aiman, U. (2020). Implementasi Pembelajaran Abad 21 terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik dengan Pengendalian Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 19–24. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v4i1.24419>
- Naila, I., & Khasna, F. T. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Kemampuan Literasi Sains Calon Guru Sekolah Dasar: Sebuah Studi Pendahuluan. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 7(1), 42–47. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v7n1.p42-47>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>
- Rosyidah, U. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Metro. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2). <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1018>
- Safitri, R. W., Primiani, C. N., & Hartini, H. (2018). Pengembangan media flashcard tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggalku. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.1332>
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). *Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Global*. 1.