

Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Tubuhku dengan Metode *Roll Play* Berbantuan Media *Index Card Match*

Rifan Abdul Rohman

SDIT Rohmatul Ummah, Kudus, Indonesia
senrifan2@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve the ability to determine the main idea through the Roll Play Media Index Card Match method in grade I students of SDIT Rohmatul Ummah Kudus for the 2020/2021 academic year. This classroom action research is a research with 2 cycles of action. Each cycle consists of planning, implementation, observation and reflection. Collecting data through observation, documentation, and tests. The subjects of this study were 16th graders of SDIT Rohmatul Ummah Kudus consisting of 6 male students and 10 female students and teachers. The results showed an increase in student learning outcomes. Complete learning In the first cycle students who have reached the KKM are 37.50% (3 students) while 62.5% (5 students). In Cycle II, 75% of students have reached the KKM (6 students) while 25% (2 students) have not reached the KKM, which is 65. The conclusion of this study is that the application of the Roll Play Media Index Card Match Method can improve student learning outcomes so that it has an impact on improving quality. learning Indonesian Language Theme 1 Sub-theme 2 Material "My body" class I SDIT Rohmatul Ummah Kudus for the 2020/2021 academic year.

Keywords: *roll play method; media index card match; my body; learning outcomes.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi tubuhku melalui metode *Roll Play Media Index Card Match* pada siswa kelas I SDIT Rohmatul Ummah Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021. Penelitian tindakan kelas ini merupakan penelitian dengan tindakan 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, dan tes. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I SDIT Rohmatul Ummah Kudus yang berjumlah 16 orang yang terdiri dari 6 orang siswa laki-laki dan 10 orang siswa perempuan dan guru. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Ketuntasan belajar Pada siklus I siswa yang telah mencapai KKM sejumlah 37,50 % (3 siswa) sedangkan 62,5 % (5 siswa). Pada Siklus II siswa yang telah mencapai KKM sejumlah 75 % (6 siswa) sedangkan 25 % (2 siswa) belum mencapai KKM yaitu 65. Kesimpulan penelitian ini bahwa penerapan Metode *Roll Play Media Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 1 Subtema 2 Materi "Tubuhku" kelas I SDIT Rohmatul Ummah Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021.

Kata Kunci: *metode roll play; media index card match; hasil belajar.*

Submitted Sep 05, 2021 | Revised Oct 01, 2021 | Accepted Oct 08, 2021

Pendahuluan

Bahasa merupakan alat komunikasi dan interaksi yang sangat penting untuk menyampaikan gagasan, pikiran, pendapat dan perasaan bagi manusia. Melalui bahasa dapat memperoleh beberapa informasi yang penting yang diperlukan dalam kehidupan. Keterampilan berbahasa sangat dibutuhkan sejak dini. Dalam dunia pendidikan bahasa memegang peran yang sangat penting. Bahasa merupakan aspek yang sangat penting dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa (Hidayati, 2014). Hampir pada setiap lembaga pendidikan di setiap negara, bahasa menjadi salah satu inti kurikulum. Demikian halnya kurikulum pendidikan di Indonesia menempatkan bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran utama. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang ada di setiap jenjang pendidikan mulai dari SD, SMP, SMA, dan Perguruan Tinggi (Darmuki, 2013; Darmuki, 2014). Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia peserta didik diarahkan untuk dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara tertulis maupun lisan. Tujuan tersebut sesuai dengan salah satu keterampilan yang dibutuhkan pada abad 21 yaitu keterampilan komunikasi (Supena

dkk., 2021). Bahasa Indonesia menjadi bahasa komunikasi yang bisa disampaikan secara lisan maupun tulisan. Belajar Bahasa Indonesia berarti mempelajari 4 keterampilan berbahasa (Darmuki dkk., 2020). Belajar adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Darmuki dkk., 2017; Darmuki dkk., 2018; Darmuki dkk., 2019). Belajar merupakan bantuan yang diberikan pendidik kepada peserta didik agar terjadi proses pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, penguasaan kompetensi, serta pembentukan sikap dan kepercayaan diri pada peserta didik (Darmuki & Hidayati, 2019; Darmuki & Hariyadi, 2019). Hal ini sesuai dengan pernyataan Hidayati & Darmuki (2021) yang mengemukakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dipersiapkan oleh pendidik untuk menarik dan memberi informasi kepada peserta didik, sehingga dengan persiapan yang dirancang oleh pendidik dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan pendidik terhadap peserta didik sehingga terjadi perubahan tingkah laku baik dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik akibat dari pengalaman untuk mencapai tujuan pembelajaran (Darmuki, 2020). Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang membutuhkan dorongan atau motivasi untuk menggerakkan ke arah lebih baik, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak tahu menjadi tahu (Darmuki dkk., 2017: 45). Perubahan tingkah laku tersebut bisa berupa dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Darmuki dkk., 2017: 76). Belajar juga dapat didefinisikan sebuah proses dimana tingkah laku ditimbulkan/berubah melalui drill dan pengalaman (Hariyadi & Darmuki, 2019: 282, Hariyadi, 2018). Mengajar adalah menanamkan pengetahuan dan keterampilan pada peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Darmuki & Hidayati, 2019: 122). Tujuannya adalah penguasaan pengetahuan, keterampilan dan pemahaman atau sikap oleh peserta didik. (Saputra, dkk, 2021, Hasanah, dkk, 2021, Wiji, A, dkk, 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap siswa kelas I SDIT Rohmatul Ummah Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021 pada Materi “Tubuhku” siswa mendapat nilai ulangan harian Bahasa Indonesia dengan nilai rata-rata 53, 25. Berdasarkan nilai ulangan harian tersebut ditemukan faktor-faktor penyebab kesulitan belajar, yaitu materi yang banyak, partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses mengajar masih belum nampak, siswa kurang aktif dan kurang antusias.

Pembelajaran dalam kelas haruslah menuntut adanya peran aktif siswa. Pembelajaran di dalam kelas haruslah ada interaksi aktif antara guru dan siswa. Siswa tidak boleh hanya duduk diam dan mendengarkan penjelasan dari Guru. Siswa harus menjalani respon aktif dalam kelas. Pada saat pembelajaran berlangsung siswa harus bertanya dan menjawab dengan aktif. Berdasarkan jawaban-jawaban dan pertanyaan yang dilontarkan dari peserta didik maka guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik tentang materi tersebut. Unjuk kerja yang dilakukan siswa ke depan kelas juga dapat melatih keberanian siswa untuk tampil di depan umum. Berdasarkan uraian di atas peneliti akan meningkatkan pembelajaran melalui *Roll Play Media Index Card Match* Siswa Kelas I SDIT Rohmatul Ummah Kudus.

Model pembelajaran *roll play* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar (Huda, 2017). Model pembelajaran *roll play* ini memadukan penguasaan materi yang diajarkan oleh guru dengan senang. Model ini memberikan pilihan pengajaran baru yang menyenangkan dan dapat mencapai tujuan pembelajaran (Hamzah, 2018). Siswa yang ada di dalam kelas akan semakin tertarik dan termotivasi apabila penyajian materi pelajaran dilaksanakan dengan berbagai variasi model pembelajaran yang menyenangkan.

Adapun *Indeks Card Match* adalah suatu metode pembelajaran dengan cara siswa mendapat sepotong kartu yang berisi soal dan siswa tersebut mencari kartu lain yang berisi jawaban yang sesuai dengan soal yang diperolehnya (Asnimar, 2017). Model ini berhubungan dengan cara-cara untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka saat ini dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar

mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan (Alfiana, et al, 2015; Hamka, et al, 2021; Mustika, et al, 2014). *Indeks Card Match* merupakan pembelajaran yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan, pembelajaran ini membagi kelas menjadi dua kelompok besar dimana satu kelompok akan diberikan kertas yang berisi pertanyaan sedang kelompok yang lain akan diberi kertas yang berisi tentang jawaban dari pertanyaan yang diberikan pada kelompok satu, kemudian masing-masing siswa akan mencari pasangan soal dan jawabannya (Joyce dkk., 2018). Kemudian siswa yang menemukan pasangannya akan duduk berdekatan kemudian meminta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan kertas pada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangannya.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas I SDIT Rohmatul Ummah Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021 berjumlah 16 siswa terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan, sedangkan objek penelitian adalah pembelajaran kemampuan menentukan pokok pikiran pada siswa. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang melekat pada guru, yaitu mengangkat masalah-masalah aktual yang dialami oleh guru di lapangan. Prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas yaitu (1) *planning*, (2) *action*, (3) *observation*, (4) *reflektion*. Siklus dalam penelitian ini dilakukan secara berulang dan berkelanjutan yaitu semakin lama proses pembelajaran, maka semakin meningkat pula hasil belajar yang diperoleh siswa. Dalam setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui tes, observasi dan dokumentasi. Instrumen pada penelitian ini terdiri dari tes dan non tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan menggunakan lembar observasi. Analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengetahui kemampuan menentukan pokok pikiran pada siswa melalui tes.

Hasil dan Pembahasan

Sebelum melaksanakan proses penelitian tindakan kelas, terlebih dahulu peneliti melakukan refleksi untuk mengetahui keadaan nyata pada siswa kelas I pada SDIT Rohmatul Ummah Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021 berjumlah 8 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan dengan menggunakan metode ceramah. Dari hasil belajar Bahasa Indonesia pembelajaran pra siklus yang dilakukan pada anak kelas I SD dengan jumlah 8 siswa diperoleh nilai rata-rata 53,25. Nilai tertinggi adalah sebesar 75 dan nilai terendah sebesar 25. Siswa yang memperoleh nilai 21- 30 sejumlah 1 siswa, 31-40 sejumlah 1 siswa, 41-50 sejumlah 3 siswa, 61-70 sejumlah 1 siswa dan 71-80 sejumlah 2 siswa. Dari data tersebut dapat disimpulkan siswa yang telah mencapai KKM sejumlah 25% (2 siswa) sedangkan 75 % (6 siswa) belum mencapai KKM yaitu 65. Siswa yang telah mencapai KKM hanya sedikit jika dibandingkan dengan jumlah siswa yang berada dalam satu kelas.

Dengan perolehan nilai sebagaimana tersebut diatas, maka peneliti melakukan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan Media *Index Card Match* Melalui *Roll Play* untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi "Tubuhku" Tema 1 Subtema 2 Kelas 1 SDIT Rohmatul Ummah Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021.

Dari hasil belajar Bahasa Indonesia pembelajaran siklus I yang dilakukan pada anak kelas I SDIT Rohmatul Ummah Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021 dengan jumlah 16 siswa diperoleh nilai rata-rata 64,25. Nilai tertinggi adalah sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 38. Siswa yang memperoleh nilai 31-40 sejumlah 2 siswa, 41-50 sejumlah 4 siswa, 61-70 sejumlah 4 siswa dan 71-80 sejumlah 4 siswa, nilai 91-100 sejumlah 2 siswa. Berdasarkan pelaksanaan dan observasi tindakan suasana lebih menyenangkan sehingga siswa tidak mudah bosan, namun dari hasil tes belum mendapatkan nilai yang

memuaskan walaupun sebagian siswa telah mencapai KKM bahkan ada lebih.. Siswa yang sebelumnya pasif dan kurang kreatif pada pertemuan berikutnya diharapkan akan menjadi lebih aktif dan kreatif, sehingga masih diperlukan perbaikan pada siklus II. Dari hasil refleksi di atas, masalah yang muncul dalam pembelajaran siklus I adalah sebagai berikut : (1) Kemampuan mengerjakan soal masih kurang; (2) Pada saat mempresentasikan ke depan kelas semua anggota kelompok kurang aktif.

Dari hasil belajar Bahasa Indonesia pembelajaran siklus II yang dilakukan pada anak kelas I SD dengan jumlah 16 siswa diperoleh nilai rata-rata 78,25. Nilai tertinggi adalah sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 50. Siswa yang memperoleh nilai 41-50 sejumlah 2 siswa, 61-70 sejumlah 2 siswa dan 71-80 sejumlah 6 siswa nilai 81-90 sejumlah 2 siswa, nilai 91-100 sejumlah 4 siswa.

Berdasarkan pelaksanaan dan pengamatan guru Semangat siswa meningkat dalam melakukan kegiatan dengan media *index card match* dan siswa memberanikan diri melakukan tanya jawab antara siswa dengan siswa dan bertanya pada peneliti. Pada pembelajaran berikutnya peneliti lebih menekankan kepada siswa untuk lebih mempersiapkan diri sebelum melakukan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan *index card match*. Peneliti memberikan motivasi kepada siswa akan perlunya peningkatan keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan terhadap permasalahan yang belum jelas. Siswa terus dibimbing peneliti dan diarahkan untuk meningkatkan hasil belajar. Pada pembelajaran siklus II permasalahan yang muncul tidak begitu berarti artinya hampir semua anak telah mengikuti pembelajaran dengan baik perihal keaktifan bertanya pada peneliti sudah mulai tumbuh dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari pencapaian siswa yang telah mencapai KKM sejumlah 75 % (12 siswa) sedangkan 25 % (4 siswa) belum mencapai KKM.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh pada perbaikan pembelajaran dari data perencanaan sampai pada tahap refleksi, dapat dilihat adanya peningkatan pemahaman materi yang cukup bagus. Terbukti dari hasil tes formatif sebelum perbaikan rata-rata nilai 53,25. Sedangkan pada pembelajaran siklus I dan siklus II yang secara berurutan untuk siklus I rata-rata nilai 64,25 dan siklus II rata – rata 78,25. Pada pra siklus siswa yang telah mencapai KKM sejumlah 25% (4 siswa) sedangkan 75 % (12 siswa) belum mencapai KKM yaitu 65. Pada siklus I siswa yang telah mencapai KKM sejumlah 37,50 % (6 siswa) sedangkan 62,5 % (10 siswa). 65.

Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia materi tubuhku terjadi peningkatan melalui metode pembelajaran *Roll Play* berbantuan Media *Index Card Match* pada siswa kelas I SDIT Rohmatul Ummah Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes formatif sebelum perbaikan rata-rata nilai 53,25. Sedangkan pada pembelajaran siklus I dan siklus II yang secara berurutan untuk siklus I rata-rata nilai 64,25 dan siklus II rata – rata 78,25. Pada pra siklus siswa yang telah mencapai KKM sejumlah 25% (4 siswa) sedangkan 75 % (12 siswa) belum mencapai KKM yaitu 65. Pada siklus I siswa yang telah mencapai KKM sejumlah 37,50 % (6 siswa) sedangkan 62,5 % (10 siswa). 65.

Daftar Pustaka

- Alfiana, A., Deswita, H., & Afri, L. E. (2015). Pengaruh Strategi Belajar Aktif Index Card Match (Icm) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kepenuhan (Doctoral dissertation, Universitas Pasir Pengaraian).
- Asnimar, A. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Index Card Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjaskes Siswa Kelas V SD Negeri 002 Batu Bersurat. *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 1(2), 208-216.
- Darmuki, A. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Mahasiswa Menggunakan Media Aplikasi Google Meet Berbasis Unggah Tugas Video Di Youtube Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, Vol 6(2), 655-661.
- Darmuki, A. & Hariyadi, A. (2019). Eksperimentasi Model Pembelajaran Jucama Ditinjau Dari Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pidato Di Prodi PBSI IKIP PGRI Bojonegoro. *Kredo*. 3(1), 62-72.
- Darmuki, A. & Hariyadi, A. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw pada Mahasiswa PBSI Tingkat IB IKIP PGRI Bojonegoro Tahun Akademik 2018/2019. *Kredo*. 2(2), 256-267.
- Darmuki, A. & Hidayati N.A. (2019). An Investigation of The Cooperative Learning Using Audio Visual Media in Speaking Skill Subject. *ICSITI*. 121-126.
- Darmuki, A. & Hidayati, N.A. (2019). Peningkatan Kemampuan Pidato Menggunakan Metode Kooperatif Tipe NHT pada Mahasiswa Tingkat I-A Prodi PBSI IKIP PGRI Bojonegoro Tahun Akademik 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Edutama*. Vol. 6(2), hlm 9-18.
- Darmuki, A., Andayani, Nurkamto, J., & Saddhono, K. (2017). Cooperative, Synectics, and CTL Learning Models Toward Speaking Ability Viewd from Students Motivation. *Proceeding International Conference on Intellectuals'Global Responsibility (ASSEHR)*. Vol. 125, 75-79.
- Darmuki, A., Andayani, Nurkamto, J., & Saddhono, K. (2017). Evaluating Information-Processing-Based Learning Cooperative Model on Speaking Skill Course. *Journal of Language Teaching and Reasearch*. 8(1) pp. 44-51.
- Darmuki, A., Andayani, Nurkamto, J., & Saddhono, K. (2018). The Development and Evaluation of Speaking Learning Model by Cooperative Approach. *International Journal of Instruction*. 11(2), 115-128.
- Darmuki, A., Hariyadi, & Hidayati, N.A. (2020). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Keterampilan Pidato Menggunakan Metode *Mind Map* pada Mahasiswa Kelas IA PBSI IKIP PGRI Bojonegoro Tahun Akademik 2019/2020. *Kredo*. 3 (2), 263-276.
- Darmuki, A., Hariyadi, A., & Hidayati, N. A. (2021). Peningkatan Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Menggunakan Media Video Faststone di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 389-397.
- Hamka, M. A., Tahir, S. R., & Djadir, D. (2021). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Metode Index Card Match Pada Siswa Kelas Vii Smp Nasional Makassar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(1), 64-74.
- Hariyadi, A., & Darmuki, A. (2019). Prestasi dan Motivasi Belajar dengan Konsep Diri. *Prosiding Seminar Nasional Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial*. PGSD UMK 2019, 280-286.
- Hariyadi, A. (2018). User Of Smart Ladder Snanke Media to Improve Stundent Learning Outcomes Of IV Grade Students of State Elementary School I Doropayung Pancur Rembang. *Refleksi Edukatika*. Vol. 9 (1), 107-111.
- Hasanah, U, Sarjono, & Hariyadi, A. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Prestasi Belajar IPS SMP Taruna Kedung Adem. *Aksara*. Vol. 7(1). 43-52.
- Hamzah. (2018). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Hidayati, N. A., & Darmuki, A. (2021). Penerapan Model Auditory Intellectually Repetition (AIR) untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mahasiswa . *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 252-259.
- Hidayati, Nur A., Herman J. W., Retno W., & Suyitno. (2019). Meanings and Values of Local Wisdom in Sura Salvation Ceremony of Samin Jepang Community, Indonesia for Audio Visual Technology-Based Learning. *EUDL*. DOI:10.4108/eai.19-10-2018.2282549.
- Huda, M. (2014). *Model – model Pembelajaran dan pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E (2018). *Model of Teaching, Model-Model Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mustikasari, F. D., Suratno, S., & Wahyuni, D. (2014). Penerapan Strategi Index Card Match Dengan Teknik Mind Mapping Dalam Meningkatkan Karakter Dan Hasil Belajar Biologisiswa Kelas Xe Man 2 Jember Tahun Ajaran 2012/2013. *Pancaran Pendidikan*, 3(1), 37-48.
- Saputra, R. A., Hariyadi, A. & Sarjono (2021) Pengaruh Konsep Diri dan Rewardd Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1046-1053
- Supena, I., Darmuki, A., & Hariyadi, A. (2021). The Influence of 4C (Constructive, Critical, Creativity, Collaborative) Learning Model on Students' Learning Outcomes. *International Journal of Instruction*, 14(3), 873-892. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14351a>.
- Wiji Astutik, S. Sarjono, & Hariyadi, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar IPS Siswa kelas VII SMPN 1 Senori Tahun Ajaran 2019/2020. *Aksara*. Vol. 7(1). 37-42