

Penerapan Media Pembelajaran "PASTICK" (Papan Stick Aktif) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5B SDN Arjowinangun 2 Malang

Indra Yanti Rumazira¹, Cicilia Ika Rahayunita², Yusrotul Mifta Aninin³

*Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang¹
Dosen Pembimbing Lapangan, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang²
Guru Pamong, SDN Arjowinangun 2 Kota Malang³
e-mail : ppg.indrarumazira98030@program.belajar.id
yusrotulainin12@guru.sd.belajar.id*

Abstract: *This research aims to increase student activity in the Indonesian language learning process at SDN Arjowinangun 2 Malang City which is caused by low enthusiasm, interaction, cooperation, activities and student involvement in learning. This research aims to increase activity in the learning process of class 5B students at SDN Arjowinangun 2 Malang City through the application of PASTICK media. The data collection technique uses a type of classroom action research with observation, documentation and questionnaire techniques carried out in the classroom. The research subjects were 28 students in class 5B at SDN Arjowinangun 2, Malang City. The results of the research showed that there was a significant increase in activity in the learning process with the acquisition of activity data during the pre-cycle, namely from 28 students there were 12 students showing activity with a percentage of 42.15% increasing to 70.35% with a total of 22 students in cycle I. And it increased again to 72.67% with 25 students in cycle II. The increase in student activity occurred because students had understood the concept of learning Indonesian through PASTICK media, so that students were more enthusiastic in participating in the learning process.*

Key Words: *Liveliness; Indonesian language; Media;*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Arjowinangun 2 Kota Malang yang disebabkan oleh rendahnya antusias, interaksi, kerjasama, kegiatan, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran siswa kelas 5B di SDN Arjowinangun 2 Kota Malang melalui penerapan media PASTICK. Teknik pengumpulan data menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan teknik observasi, dokumentasi dan kuesioner yang dilaksanakan didalam kelas. Subjek penelitian yaitu siswa kelas 5B SDN Arjowinangun 2 Kota Malang sejumlah 28 siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan yang signifikan pada proses pembelajaran dengan perolehan data keaktifan pada saat pra siklus yaitu dari 28 siswa terdapat 12 siswa menunjukkan keaktifan dengan persentase 42,15% meningkat menjadi 70,35% dengan jumlah 22 siswa pada siklus I. Dan meningkat lagi menjadi 72,67% dengan jumlah 25 siswa pada siklus II. Peningkatan keaktifan siswa terjadi dikarenakan siswa telah memahami konsep pembelajaran Bahasa Indonesia melalui media PASTICK, sehingga siswa lebih berantusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kata kunci: Keaktifan; Bahasa Indonesia; Media;

Pendahuluan

Keaktifan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Arjowinangun 2 Kota Malang sangatlah rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya antusias, interaksi, kerjasama, kegiatan berkelompok, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa hanya berpusat pada Guru

dan buku saja. Padahal seperti yang diketahui bahwa ciri-ciri keaktifan siswa saat belajar bisa diperhatikan oleh tindakan berikut ; (1) Antusias dari siswa saat pelajaran berlangsung, (2) Interaksi antara siswa dan guru, (3) Interaksi antara sesama siswa dalam kelas, (4) Kerja sama antara kelompok, (5) Kegiatan siswa dalam sebuah kelompok, (6) Keterlibatan yang dilakukan siswa ketika menyimpulkan suatu pembahasan (**Putri, 2023**). Menurut pendapat (**Puspitaningdyah, 2018**) keaktifan siswa bisa dilihat ketika siswa siap secara mental dan fisiknya. Karena sebagian besar informasi berasal dari pengalaman nyata, siswa yang terlibat aktif dalam studinya dapat mengambil pengetahuan yang akan selalu diingat oleh siswa. Sejalan dengan **Sinar (2018: 78)** Komponen penting dari keberhasilan penyelesaian proses pendidikan adalah pembelajaran yang dilakukan secara aktif oleh siswa. Pembelajaran bisa dikatakan berkualitas dan berhasil jika semua atau setidaknya sebagian besar peserta didik ikut terlibat secara aktif, baik aktif secara fisik, mental dan juga sosial dalam proses pembelajarannya. Berdasarkan (**Rikawati & Sitinjak, 2020**) juga menjelaskan bahwa aktif ialah suatu pembelajaran yang bisa menumbuhkan partisipasi siswa dalam bertanya, berdiskusi dan mengutarakan pendapat atau gagasan. Menurut (**Widyastuti 2016**) keaktifan belajar meliputi kegiatan jasmani dan rohani manusia dalam melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu. Ciri keaktifan belajar siswa yang menonjol yaitu dapat dilihat dari semangat siswa dalam belajar, kerja sama dan intensitas dalam mengemukakan pendapat (**Putri et al., 2019; 83-88**)

Bahasa Indonesia sendiri merupakan pembelajaran yang tidak akan lepas dari empat keterampilan yakni keterampilan membaca, keterampilan mendengar, keterampilan menulis, dan keterampilan berbicara yang mengedepankan keaktifan dalam proses pembelajarannya (**Desfiana, 2017**). Sejalan dengan (**Botty, 2018: 43**) bahwa materi pelajaran bahasa Indonesia memiliki beberapa aspek keterampilan, yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Selain itu Bahasa adalah sarana penyampai ilmu pengetahuan dan alat komunikasi manusia, melalui bahasa manusia dapat memahami maksud dan pikiran serta perkataan ketika berkomunikasi (**Sasabila, 2023: 1**). Keterampilan berbicara atau berkomunikasi merupakan kemampuan berbahasa lisan antara guru dan peserta didik (**Mustafafi, 2025: 635**). Menurut (**Nikmah, 2020: 619**) keterampilan berbicara menjadi tolak ukur keberhasilan berbahasa. Dalam mengembangkan keterampilan berbicara tersebut, Guru memerlukan sebuah metode atau media untuk siswa. Sejalan dengan pendapat dari (**Sri Wahyuni, 2016: 4-6**) mengatakan, konsep atau teori dalam Bahasa Indonesia bukanlah suatu pembelajaran yang mudah. Sehingga keterampilan belajar yang baik diperlukan. Salah satu cara untuk mengembangkan keterampilan pembelajaran Bahasa Indonesia yang menuntut keaktifan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

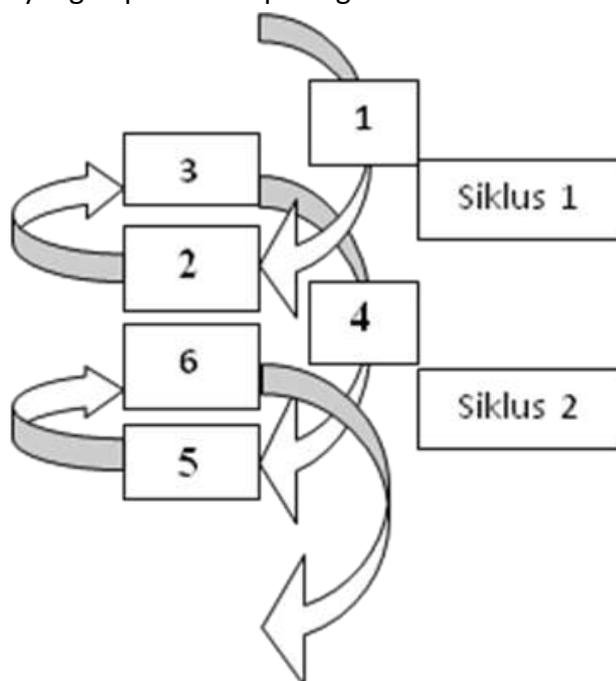
Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang berarti “tengah” atau “pengantar” (**Wulandari, 2023: 3930**). Media pembelajaran adalah segala sesuatu untuk membantu proses pembelajaran yang bersifat abstrak lalu dikonkretkan (**Fitria, 2023: 2244**). Media pembelajaran juga diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar, karena media pembelajaran semata-mata untuk membantu guru dalam mengajar (**Telaumbanau, 2022 : 30**). Media itu sendiri

menurut **Hoerudin (2023: 117)** bukan hanya buku, tetapi sebuah sarana yang dapat mengembangkan keaktifan dalam mengemukakan ide cemerlang siswa. Penggunaan media pembelajaran bisa menjadi sarana penunjang proses pembelajaran, salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media benda konkret. Siswa kelas V sekolah dasar berada dalam tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), dengan demikian guru diharapkan mampu memberikan materi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran atau alat peraga yang memiliki sifat konkret. Untuk mencapai suatu pembelajaran yang aktif diharapkan media pembelajaran benda konkret dapat membantu dalam pengalaman belajar siswa (**Mela Dwisa, S. O. 2022**). Menurut (**Shihab 2017**) dalam (**Rosarian2020**) media berbasis permainan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam kelas agar tidak merasa jenuh karena mampu meningkatkan interaksi sesama siswa di kelas. Proses komunikasi yang efektif dalam pembelajaran adalah melalui media (**Zaharah, 2021**). Media pembelajaran yang dapat diterapkan guna memancing ketertarikan siswa pada pelajaran adalah media pembelajaran "PASTICK" atau disebut papan stick aktif, "PASTICK" adalah media non digital yang di adopsi dari game Quizizz. Permainan ini berupa papan karton yang dihias dengan berbagai fitur di dalamnya untuk permainan kuis. Fitur "PASTICK" sendiri terdiri dari amplop soal, amplop zonk (amplop hukuman), amplop yes (amplop hadiah), lembar materi, stick untuk menjawab. Langkah permainan "PASTICK" ini sebagai berikut ; (1) Peserta didik mendapatkan pembagian stick, (2) Guru memanggil nama kelompok dengan bergilir, (3) Nama kelompok yang dipanggil harus mengirimkan salah satu orang untuk maju kedepan, (4) Orang tersebut bertugas sebagai "Pembaca Soal", (5) Kelompok lain berlomba-lomba mengangkat stick untuk mulai "Menjawab", (6) Guru menentukan kelompok yang akan menjawab pertanyaan, (7) Kemudian pembaca soal segera duduk kembali ke tempatnya, (8) Jika ada kelompok yang bisa menjawab dengan benar, maka maju ke depan mengambil hadiah, (9) Jika kelompok tersebut tidak bisa menjawab dengan benar, maka maju ke depan mengambil hukuman, Penilaian tidak bergantung pada hasil belajar nya tetapi dari kriteria keaktifan setiap peserta didik ketika memainkan PASTICK, (10) Permainan dilakukan seperti itu secara berulang, (11) Terakhir dilakukan penilaian evaluasi melalui post-test kuesioner untuk menguji keaktifan siswa. Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari dimana siswa tidak diperbolehkan bekerja sama (**Wardana, Ika: 2017**).

Metode

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis & McTaggart. Subyek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 5B SDN Arjowinangun 2 Kota Malang Kecamatan Kedungkandang Kota Malang dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel terikat pada penelitian ini yaitu keaktifan siswa. sedangkan variabel bebas penelitian ini yaitu media pembelajaran PASTICK. Sedangkan rancangan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan alur penelitian tindakan kelas model spiral yang dikemukakan oleh Kemmis & Taggart yang pada setiap siklus terdiri 4 tahap, yaitu meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Yang pertama kali dilakukan sebelum memasuki penerapan siklus I dengan identifikasi permasalahan, hal ini bertujuan untuk

mendapatkan data awal permasalahan yang muncul. Banyaknya tindakan atau siklus tergantung pada terselesaikannya permasalahan yang ada. Seperti dalam proses penelitian kali ini dapat diselesaikan dalam dua siklus penelitian dikarenakan permasalahan sudah teratasi. Berikut alur siklus yang dipakai dalam penelitian ini yaitu menggunakan teori dari Kemmis dan McTaggart yang dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Alur PTK model Kemmis dan McTaggart

Dengan keterangan sebagai berikut: Perencanaan – Tindakan - Observasi/pengamatan – Refleksi. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan cara melakukan perencanaan dengan membuat lembar observasi untuk dilakukan pengamatan secara langsung dalam kelas untuk mencari kasus permasalahan yang ada di kelas 5B SDN Arjowinangun 2 Kota Malang. Kemudian masih dalam perencanaan dilakukan pre-test dalam bentuk kuesioner untuk memperkuat temuan kasus di kelas. Selanjutnya dilakukan tindakan dengan menerapkan game PASTICK. Selama proses pembelajaran juga dilakukan observasi yang didukung dengan dokumentasi. Dan yang terakhir dilakukan refleksi melalui kuesioner post-test untuk menilai respon keaktifan proses kegiatan belajar siswa dalam penerapan media pembelajaran PASTICK.

Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis perolehan data tentang keaktifan belajar siswa kelas 5B SDN Arjowinangun 2 Kota Malang Kecamatan Kedungkandang Kota Malang melalui penerapan media pembelajaran PASTICK berbasis model pembelajaran cooperative learning STAD dari saat pra siklus, siklus I, sampai dengan siklus II dapat dipaparkan dan dilihat melalui Tabel 1 dibawah ini:

Kategori	Skor Minimal Keaktifan	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
		F	%	F	%	F	%
Tuntas	≥ 60	12	42,15%	22	70,35%	25	72,67%
Belum Tuntas	≤ 60	16	57,85%	6	29,65%	3	27,33%
Jumlah		28	100%	28	100%	28	100%

Tabel 1. Peningkatan Hasil Keaktifan Belajar Siswa Kelas 5 SDN Arjowinangun 2 Kota Malang Kecamatan Kedungkandang Kota Malang

Berdasarkan Tabel 1 diatas dapat diketahui bahwa perbandingan perolahan data keaktifan belajar siswa dari kondisi awal atau pra siklus, siklus I, sampai dengan siklus II mengalami peningkatan data. Pada kondisi awal atau saat pra siklus perolehan data yang termasuk kedalam kategori aktif dengan skor keaktifan ≥ 60 yaitu dari 28 siswa terdapat 12 siswa aktif, dengan persentase sebesar 42,15% dan sebanyak 16 siswa menunjukkan hasil kurang aktif dengan persentase sebesar 57,85% sedangkan hasil pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dengan perolehan jumlah siswa yang termasuk dalam kategori aktif sebanyak 22 siswa dengan persentase sebesar 70,35%, serta terdapat pula penurunan jumlah banyak siswa yang kurang aktif yaitu sebesar 6 siswa dengan jumlah persentase sebesar 29,65%. Pada siklus II terjadi lagi perolehan hasil yang menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa yaitu sebanyak 25 siswa memperoleh kategori aktif, dengan jumlah persentase sebesar 72,67% dan terdapat penurunan jumlah siswa yang termasuk ke dalam kategori kurang aktif yaitu sebanyak 3 siswa dengan jumlah persentase sebesar 27,33%.

Berdasarkan hasil pelaksanaan observasi yang didapatkan melalui pelaksanaan tindakan pada pra siklus dapat diketahui bahwa didalam proses pembelajaran siswa merasa cepat bosan dan harus sering didorong oleh guru didalam melakukan sesuatu seperti menuliskan materi penting, mengerjakan tugas, bahkan mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru. Sebelum dilakukan tindakan, guru hanya menerapkan metode pembelajaran konvensional. Didalam proses pembelajaran konvensional banyak siswa yang masih kurang aktif (pasif) saat mengikuti proses pembelajaran berlangsung, guru hanya memberikan penjelasan dan siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja sehingga siswa menjadi kurang aktif karena bosan.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini lebih mengarahkan pada usaha perbaikan peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 5B SDN Arjowinangun 2 Kota Malang Kecamatan Kedungkandang Kota Malang dengan menggunakan media pembelajaran "PASTICK" (Papan Stick Aktif). Media ini mengadopsi permainan kuis yang ada di aplikasi quizizz dan wordwall dalam bentuk konkret yang bisa disentuh dan dimainkan secara langsung oleh peserta didik. Menurut (Fitria, 2023: 2244) media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran yang abstrak kemudian dikonkretkan . Didalam proses pembelajaran siswa diberikan penjelasan materi sebagai pengantar, lalu setiap kelompok siswa diberikan stick sebagai alat adu cepat dalam menjawab soal kuis.. Kemudian siswa ditunjuk oleh guru untuk maju secara bergantian dan membacakan soal kuis. Selanjutnya,

siswa kelompok lainnya beradu cepat dalam mengangkat stick dan menjawab soal. Setelah itu jika jawaban benar maka berhak mengambil kertas hadiah dan jika jawaban salah harus mengambil kertas hukuman. Dan terakhir siswa bersama guru melakukan kesimpulan pembelajaran. Tugas guru didalam kelas saat pembelajaran berlangsung yaitu menjadi fasilitator bagi siswa. Jadi di dalam pembelajaran, guru hanya menuntun peserta didik, selebihnya peserta didik yang bermain dalam permainan kuis "PASTICK" tersebut. Sehingga proses pembelajaran bisa perpusat pada peserta didik bukan pada guru.

Hasil keaktifan belajar siswa saat pra siklus yaitu sebelum ada tindakan dari pengajar atau guru dengan menggunakan media pembelajaran "PASTICK", bahwasanya Peneliti menemui sebanyak 12 orang siswa dengan kategori aktif (42,15 %), dan 16 siswa dengan kategori kurang aktif (57,85 %). Rendahnya keaktifan belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 5B SDN Arjowinangun 2 Kota Malang Kecamatan Kedungkandang Kota Malang disebabkan oleh diantaranya yaitu guru masih mendominasi karena pembelajaran hanya berpusat pada guru dan siswa hanya menjadi pendengar yang pasif sehingga keterampilan keaktifan siswa didalam pembelajaran tidak berkembang. Namun, selain itu juga siswa akan merasa semakin bosan dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Maka dari itu, guru perlu melakukan adanya pengembangan metode pembelajaran yang harus digunakan didalam pembelajaran agar siswa memiliki rasa ketertarikan terhadap pelajaran sehingga siswa menjadi lebih aktif.

Saat pelaksanaan siklus I pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 5B SDN Arjowinangun 2 Kota Malang Kecamatan Kedungkandang Kota Malang. Perolehan data keaktifan belajar siswa melalui observasi pada pertemuan ke 2 didapatkan sebagai berikut, perolehan siswa dengan kategori aktif yaitu dengan skor 60-100 sebanyak 22 siswa dengan persentase (70,35 %). Perolehan keaktifan belajar siswa dengan kategori kurang aktif yaitu dengan skor 0-60 sebanyak 6 siswa dengan persentase (29,65%). Observasi keaktifan siswa dilakukan saat penerapan media pembelajaran "PASTICK" dilaksanakan. Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran "PASTICK" sudah mulai dipahami akan penggunaannya oleh siswa.

Penerapan siklus II masih dilakukan menggunakan media pembelajaran "PASTICK" oleh peneliti di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 5B SDN Arjowinangun 2 Kota Malang Kecamatan Kedungkandang Kota Malang. Perolehan skor keaktifan pada siklus II meningkat dengan hasil 25 siswa dengan kriteria aktif yaitu skor 60-100 dengan persentase (72,67%), dan kriteria kurang aktif semakin berkurang dengan skor 0-60 sebanyak 3 siswa dengan persentase (27,33%). Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media "PASTICK" siklus II tidak luput dari proses observasi terhadap keaktifan dalam belajar Bahasa Indonesia oleh siswa. Dari hasil pengamatan, pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media "PASTICK" oleh peneliti sudah terlaksana dengan baik yang terintegrasi sesuai sintaks Cooperative Learning STAD serta rancangan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran "PASTICK" pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 5B SDN Arjowinangun 2 Kota Malang Kecamatan Kedungkandang Kota Malang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Penelitian ini relevan atau sejalan sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Mela Dwisa, S. O. (2022) yang berjudul *“Penggunaan Media Konkret untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Kelas V SDN 078 /I Teluk Ketapang”*. Tujuan dari hasil penelitian ini yaitu supaya siswa bisa meningkatkan keaktifan dalam belajar di kelas. Hasil yang diperoleh penelitian tersebut menunjukkan setelah diterapkan media konkret dalam pembelajaran, keaktifan siswa kelas V SDN 078/I Teluk Ketapang mengalami peningkatan. Dari jumlah keseluruhan siswa di kelas sebanyak 26 siswa yang awalnya mengalami rata-rata persentase ketuntasan (48,85%) menjadi (83,08%) yang termasuk kedalam kategori tinggi.

Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil analisis perolehan data tentang keaktifan belajar siswa kelas 5B SDN Arjowinangun 2 Kota Malang Kecamatan Kedungkandang Kota Malang melalui penerapan media pembelajaran “PASTICK” dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 5B. Langkah-langkah media pembelajaran “PASTICK” yaitu sebagai berikut: (1) Peserta didik mendapatkan pembagian stick, (2) Guru memanggil nama kelompok dengan bergilir, (3) Nama kelompok yang dipanggil harus mengirimkan salah satu orang untuk maju ke depan, (4) Orang tersebut bertugas sebagai “Pembaca Soal”, (5) Kelompok lain berlomba-lomba mengangkat stick untuk mulai “Menjawab”, (6) Guru menentukan kelompok yang akan menjawab pertanyaan, (7) Kemudian pembaca soal kembali duduk, (8) Jika ada kelompok yang bisa menjawab dengan benar, maka maju ke depan mengambil hadiah, (9) Jika kelompok tersebut tidak bisa menjawab dengan benar, maka maju ke depan mengambil hukuman, (10) Penilaian tidak bergantung pada hasil belajarnya tetapi dari kriteria keaktifan setiap peserta didik ketika memainkan PASTICK, (11) Permainan dilakukan seperti itu secara berulang, (12) Terakhir dilakukan penilaian evaluasi melalui post-test kuesioner untuk menguji keaktifan siswa.

Penerapan media pembelajaran “PASTICK” dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal ini terbukti dengan adanya perbandingan hasil observasi keaktifan antara pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada pra siklus menunjukkan dari 28 siswa didalam kelas, terdapat 12 siswa memperoleh hasil berkriteria aktif, dengan persentase sebesar 42,15%, pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dengan perolehan sebanyak 22 siswa memperoleh hasil berkriteria aktif, dan persentase sebesar 70,35%. Serta pada siklus II menunjukkan lagi hasil yang meningkat yaitu sebanyak 25 siswa memperoleh hasil berkriteria aktif, dengan jumlah persentase sebesar 72,67%.

Berdasarkan perolehan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti dapat memberikan saran yaitu sebagai pendidik, penerapan media pembelajaran yang digunakan oleh guru seharusnya dapat membangun antusias siswa sehingga siswa lebih semangat dan aktif di dalam mengikuti setiap proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran “PASTICK”, guru dapat melakukan penyelenggaraan atau penerapan pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif di dalam peningkatan kualitas keaktifan pembelajaran ataupun pendidikan.

Daftar Rujukan

- Botty, M. (2018). *Hubungan kreativitas dengan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Ma'had Islamy Palembang*. JIP (Jurnal Ilmiah PGMI), 4(141-55).
- Desfiana, Vera. 2017. Penggunaan Media Gambar seri. (Online). <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/1181/3/SKRIPSI%20VERA%20DESVIANA.pdf>. Diakses tgl 27 Desember 2024
- Fitria, N., Munandar, D. S., & Arifudin, O. (2023). *Manajemen Pengelolaan Media Pembelajaran Pendidikan Islam*. Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam, 12(03).
- Hoerudin, C. W. (2023). "Penerapan Metode Student Facilitator And Explaining Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa". *Jurnal Primary Edu*, 1(1), 114-124.
- Mela Dwisa, S. O. (2022). *Penggunaan Media Konkret untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Kelas V SDN 078 /I Teluk Ketapang*
- Mustafafi, N., Utaminingsih, S., & Amaliyah, F. (2023). "Analisis Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Unggulan Muslimat NU Kudus". *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 632-644.
- Nikmah, D. A. A., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). "Analisis Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Buluh 2". *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1).
- Puspitaningdyah. (2018). *Pengaruh Keterampilan Pengelolaan Kelas Terhadap Keaktifan Siswa di Sekolah Dasar Putri*, F. E., Amelia, F., & Gusmania, Y. (2019). *Hubungan Antara Gaya Belajar dan Keaktifan Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa*. 2(November), 83–88.
- Putri, F. E., Amelia, F., & Gusmania, Y. (2019). *Hubungan Antara Gaya Belajar dan Keaktifan Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa*. 2(November), 83–88
- Putri, Razela Regina. 2023. Upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS menggunakan model two stay two stray. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 111-124.
- Rikawati & Sitinjak. (2020). *Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif*
- Rosarian, Ananda Wini, and Kurnia Putri Sepdikasari Dirgantoro. "Upaya guru dalam membangun interaksi siswa melalui metode belajar sambil bermain [teacher's efforts in building student interaction using a game based learning method]." *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education* 3.2 (2020): 146-163.
- Sasabila, A., Hadid, S., & Putri, Y. C. (2023). Literature Review: *Bahasa Hewan Dan Bahasa Manusia*. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 7185-7192.
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning: Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Sleman: Dee Publish
- Sri Wahyuni, Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Media Gambar Seri Dan Papan Cerita Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Bawu Kemusu Tahun 2015/2016. h. 4-6.
- Telaumbanau. (2022). *Kontribusi Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Konstruksi Kayu*, 30.
- Veronica, I., Ervina, E.S., & Ahmad, N.T., (2019). Pengembangan Pembelajaran Scrap book pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SDN Taman Sari 01 Pati. *Jurnal Sintetik*. 2(1): 26-36. <https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/asanka/article/view/2199>

- Wardana, I., Banggali, T., & Husain, H (2017). Penerapan model pembelajara kooperatif tipe student team achivement division (STAD) untu meningkatkan hasil belajar siswa kela XI IPA Avogadro SMA Negeri Pangkajene (Studi pada Materi Asam Basa). *Chemica: Jurnal Ilmiah Kimi dan Pendidikan Kimia*, 18(1), 76-84.
- Widyastuti. 2016. Keaktifan Siswa. (Online). <https://eprints.uny.ac.id/8613/3/BAB%20%20-%2008416241039.pdf>. Diakses tgl 5 Desember 2018
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar". *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936
- Zaharah. Teori dan Konsep Pedagogik: Bab 11 Media Pembelajaran hal. 204. Cirebon: Penerbit Insania, 2021