

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBANTU GAME CLASS OF CHAMPIONS PADA PESERTA DIDIK KELAS V SD

Ishardina Kholifatul Hidayati¹, Sandha Soemantri², Miliasih Sovi Astuti³
Universitas Muhammadiyah Surabaya^{1,2}, SDN Bulak Rukem I No.258 Surabaya³
ishardina24@gmail.com¹, sandhasoemantri@um-surabaya.ac.id²,
miliasihsovi@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SDN Bulak Rukem I No. 258 Surabaya melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD) berbantu game *Class of Champions*. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam ketuntasan belajar peserta didik, dari 25,81% pada pra siklus menjadi 45,2% pada siklus I, dan mencapai 90,3% pada siklus II. Rata-rata nilai kelas juga meningkat dari 64,7 (pra siklus) menjadi 73,9 (siklus I) dan 84,2 (siklus II). Dengan demikian, penerapan model pembelajaran STAD berbantu *Class of Champions* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik Kelas V A SDN Bulak Rukem I No. 258 Surabaya.

Kata Kunci: Hasil belajar, STAD, Game edukatif, Clash of Champions, IPAS.

Abstract: This study aims to improve the learning outcomes of fifth-grade students in the Science and Social Studies (IPAS) subject at SDN Bulak Rukem I No. 258 Surabaya through the implementation of the cooperative learning model Student Teams Achievement Division (STAD) supported by the *Class of Champions* game. The research method used was Classroom Action Research (CAR), which consisted of two cycles. Data were collected through learning outcome tests and analyzed using descriptive quantitative methods. The results showed a significant improvement in students' mastery, increasing from 25.81% in the pre-cycle to 45.2% in Cycle I, and reaching 90.3% in Cycle II. The class average score also increased from 64.7 (pre-cycle) to 73.9 (Cycle I) and 84.2 (Cycle II). Thus, the implementation of the STAD model supported by *Class of Champions* has proven effective in enhancing the IPAS learning outcomes of fifth-grade students at SDN Bulak Rukem I No. 258 Surabaya.

Keywords: Learning outcomes, STAD, educational game, *Class of Champions*, IPAS.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam menumbuhkan sumber daya manusia yang berkualitas. Selama proses pembelajaran, guru berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar terbaik. Salah satu tantangan yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode-metode yang menarik dan sejalan dengan perkembangan zaman. (Fitriyah & Lestari, 2021). Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SDN Bulak Rukem 1 No. 258 Surabaya, ditemukan bahwa hasil belajar siswa kelas V masih tergolong rendah. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi rata-rata dalam mata pelajaran IPA rendah dan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Faktor utama yang menyebabkan rendahnya hasil belajar adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih tergolong tradisional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Hanya 10 dari 31 siswa yang memiliki hasil belajar yang baik, sedangkan 21 siswa sisanya masih tergolong memiliki hasil belajar rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti meyakini bahwa diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang tidak hanya mampu memotivasi peserta didik serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka, tetapi juga dapat meningkatkan hasil belajar. Salah satu pendekatan yang relevan untuk tujuan tersebut adalah

menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD). Model ini menekankan kolaborasi antar siswa dalam kelompok kecil dan beragam di mana setiap anggota bertanggung jawab untuk memahami materi dan berbagi prestasi. Model pembelajaran kolaboratif merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar karena memberikan siswa kesempatan untuk bekerja dalam kelompok, berdiskusi satu sama lain, dan memecahkan masalah bersama. Model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual siswa tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial mereka (Wahyuni & Astuti, 2017).

Model STAD terdiri dari lima tahapan pokok, diantaranya: (1) penyampaian materi, (2) pembentukan kelompok belajar, (3) kegiatan belajar kelompok, (4) evaluasi, dan (5) pemberian penghargaan. Guru terlebih dahulu menyampaikan materi pelajaran, kemudian siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen berdasarkan kemampuan akademik. Selanjutnya, siswa saling bekerja sama dan berkolaborasi dalam kelompok untuk mengerjakan tugas, memahami materi, dan mempersiapkan diri menghadapi evaluasi individu. Hasil evaluasi individu kemudian diakumulasi sebagai skor kelompok, yang digunakan sebagai dasar untuk pemberian penghargaan (Suprpto & Anggraeni, 2019).

Untuk lebih meningkatkan hasil belajar peserta didik, peneliti melakukan upaya tambahan dengan memasukkan game “Clash of Champions” ke dalam model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD). Penggunaan game *Class of Champions* dalam pembelajaran IPAS kelas V SD dapat memberikan kontribusi yang positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Game ini dirancang untuk mengintegrasikan materi pembelajaran dengan aktivitas yang menantang dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar. Dalam proses bermain, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam memahami konsep-konsep ilmiah, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan berdasarkan pemahaman mereka. Hal ini sesuai dengan karakteristik mata pelajaran IPAS yang menekankan pada pengamatan, analisis, dan keterkaitan antara fenomena alam dan sosial. Melalui pengalaman bermain yang interaktif, peserta didik mengembangkan pemahaman konseptual yang lebih kuat serta keterampilan berpikir kritis dan reflektif. Dengan demikian, *Class of Champions* berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif dalam membantu siswa mencapai kompetensi IPAS secara optimal, baik dari aspek kognitif maupun afektif.

Berdasarkan permasalahan ini, beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan media permainan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian oleh (H. A. Putri & Lestari, 2021) menunjukkan bahwa penerapan model STAD dalam pembelajaran IPAS kelas V SD mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata siswa serta partisipasi aktif selama proses diskusi kelompok. Penelitian yang relevan lainnya oleh (M. D. Putri & Hidayat, 2022) menunjukkan bahwa integrasi model pembelajaran kooperatif dengan media game edukatif secara simultan berdampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Dari berbagai penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) yang berbantu game “*Class of Champions*” efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPAS melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantu *Game Clash of Champions* peserta didik kelas V SDN Bulak Rukem 1 No. 258 Surabaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang didasarkan pada pendekatan siklus dan dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tiga pertemuan. Model yang diterapkan mengacu pada model spiral dari Kemmis dan McTaggart, yang mencakup empat tahap dalam setiap siklus, yaitu:

1. Perencanaan: Peneliti mengidentifikasi masalah, merumuskan tujuan, serta menyusun rencana tindakan yang mencakup perangkat pembelajaran dan alat-alat pendukung penelitian.
2. Pelaksanaan tindakan: Proses penerapan strategi oleh peneliti untuk membantu siswa membangun pemahaman terhadap konsep pembelajaran.
3. Observasi: Pengamatan dilakukan untuk menilai dampak dari tindakan yang diberikan dalam kelas. Setiap observasi pada siklus dibedakan berdasarkan perlakuan atau skenario kegiatan yang berbeda, namun tetap membahas subtopik yang sama dan diakhiri dengan evaluasi berupa tes.
4. Refleksi: Hasil pengamatan dianalisis dan ditinjau kembali oleh peneliti untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang telah dilaksanakan. Dari sini ditentukan apakah perlu melanjutkan ke siklus berikutnya atau tidak (Arikunto et al., 2020).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V A di SDN Bulak Rukem I No. 258 Surabaya dengan total 31 siswa, terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Kegiatan penelitian berlangsung selama empat bulan, dimulai dari Januari hingga Mei 2025. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes objektif (pilihan ganda) untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Data yang diperoleh dianalisis berdasarkan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPAS yang berlaku di sekolah tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini diawali dengan kegiatan wawancara dan observasi yang dilakukan di SDN Bulak Rukem I No. 258 Surabaya. Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan wawancara dan observasi terhadap guru kelas serta siswa kelas V A. Hasil dari kedua kegiatan tersebut menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa masih tergolong rendah, yang diduga disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang mendorong keterlibatan aktif peserta didik, terutama dalam mata pelajaran IPAS pada topik "Perjuangan Pahlawanku Melawan Penjajah."

Untuk memperoleh gambaran awal, peneliti melaksanakan tahap prasiklus dengan mengumpulkan data melalui studi dokumentasi serta melakukan pretes kepada peserta didik kelas V A pada mata pelajaran IPAS. Hasil dari tahap ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa adalah 64,7, masih berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75. Dari keseluruhan peserta didik, hanya 8 siswa (25,81%) yang mencapai ketuntasan, sementara 23 siswa (74,19%) belum memenuhi standar ketuntasan.

Siklus 1

Penelitian siklus I dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Selama penelitian siklus I dilaksanakan di ruang kelas V A SDN Bulak Rukem I No. 258 Surabaya. Pelaksanaan setiap pertemuan terdiri dari 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Pada tahap perencanaan dilakukan persiapan perangkat pembelajaran berupa modul ajar dengan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan game *Clash of Champions*. Selanjutnya pada tahap pelaksanaannya dilakukan pembelajaran di kelas V A dengan menerapkan

model *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan game *Clash of Champions*. Selama proses pembelajaran dilakukan pengamatan baik pada peserta didik maupun guru menggunakan lembar observasi. Tahapan terakhir dalam pelaksanaan siklus I adalah tahap refleksi yang bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan yang ada dan menjadi acuan dalam perbaikan pada pelaksanaan siklus II. Di akhir siklus I, dilakukan evaluasi melalui tes akhir. Hasil rekapitulasi evaluasi pada siklus I ditampilkan dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Tes Evaluasi Siklus I

Komponen	Nilai
Nilai maksimal	92
Nilai minimal	60
Total Nilai	2.290
Rata-rata	73,9
Siswa Tuntas	14
Siswa Tidak Tuntas	17
Persentase Ketuntasan	45,2%

Dari hasil evaluasi yang diperoleh pada siklus I, dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa belum mencapai kriteria keberhasilan, yaitu nilai KKM minimal 75. Seperti yang tercantum pada Tabel 1, sebagian besar siswa belum mencapai nilai KKM, dengan 17 siswa dengan persentase mencapai 54,8% memperoleh nilai di bawah 75. Dengan demikian, ketuntasan belajar IPAS secara klasikal pada siklus I belum memenuhi standar keberhasilan tindakan, karena persentase hanya 45,2% siswa yang dinyatakan tuntas dengan nilai rata-rata kelas sebesar 73,9.

Berdasarkan hasil observasi dan temuan selama pelaksanaan tindakan pada siklus I, terdapat beberapa hambatan yang dihadapi baik oleh siswa maupun guru. Hambatan-hambatan ini akan menjadi dasar dalam menyusun strategi perbaikan untuk siklus II. Adapun permasalahan yang muncul selama siklus I adalah sebagai berikut: 1) Sebagian siswa belum mampu mengikuti pembelajaran sesuai harapan, karena mereka baru pertama kali terlibat dalam kegiatan belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. 2) Terdapat 6 siswa yang enggan bekerja sama dalam kelompok, yang disebabkan oleh kurangnya kemauan dari siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi untuk berkolaborasi dengan anggota kelompok yang dianggap kurang mampu. 3) Sebanyak 5 siswa menunjukkan sikap mudah menyerah saat mengerjakan tugas, karena mereka merasa kesulitan memahami materi dan masih takut untuk bertanya, menjawab, atau menyampaikan pendapat selama diskusi kelompok maupun kepada guru. 4) Ditemukan 5 siswa yang belum dapat berkonsentrasi penuh dalam mengikuti kegiatan belajar. 5) Siswa dengan kemampuan akademik tinggi dalam kelompoknya cenderung mendominasi jalannya diskusi dan dalam permainan *Clash of Champions*, sehingga pendapat teman tidak terlalu dihargai dan siswa dengan kemampuan akademik lebih rendah kurang mendapatkan peran aktif dalam menyelesaikan tugas kelompok.

Berdasarkan kendala-kendala yang ditemukan pada pelaksanaan siklus I, peneliti melakukan serangkaian upaya perbaikan untuk mengatasi permasalahan tersebut pada siklus II. Sebelum tindakan dilaksanakan, siswa kembali diberikan pemahaman mengenai tahapan-tahapan pembelajaran dalam model kooperatif tipe STAD. Guru juga menegaskan kembali pentingnya keterlibatan aktif peserta didik, pemahaman terhadap proses pembelajaran, serta aspek-aspek yang berkaitan dengan penilaian. Siswa didorong untuk menunjukkan tanggung jawab yang lebih besar terhadap keberhasilan

kelompoknya. Selain itu, peneliti juga memotivasi siswa agar mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh serta mengarahkan mereka untuk saling menghargai pendapat teman saat bekerja dalam kelompok. Lingkungan belajar yang menyenangkan diciptakan untuk mendukung suasana kelas yang kondusif, serta guru memberikan penguatan dan penghargaan guna meningkatkan semangat dan partisipasi siswa. Diharapkan dengan penerapan langkah-langkah perbaikan tersebut, kualitas proses pembelajaran akan meningkat, yang pada akhirnya berdampak pada berkembangnya sikap ilmiah dan meningkatnya hasil belajar peserta didik pada siklus selanjutnya.

Siklus II

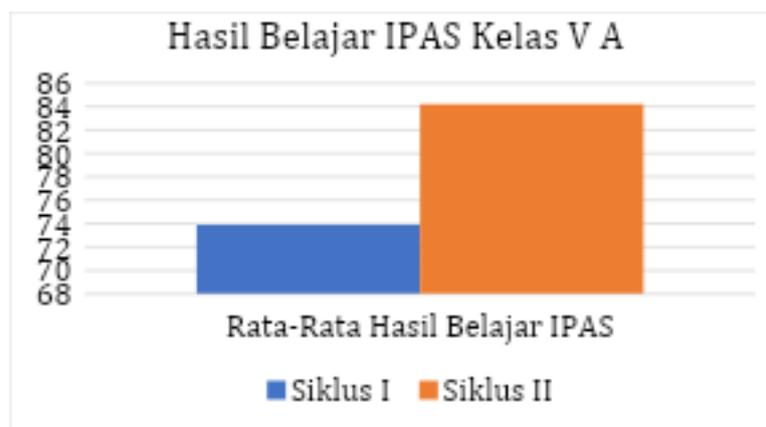
Penelitian pada siklus kedua meningkatkan hasil belajar dengan memperbaiki hasil refleksi siklus pertama. Pada siklus kedua, ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Tabel berikut ini memuat data hasil belajar IPA peserta didik kelas V A di SDN Bulak Rukem I No. 258 Surabaya tahun ajaran 2024-2025.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Tes Evaluasi Siklus II

Komponen	Nilai
Nilai maksimal	96
Nilai minimal	72
Total Nilai	2.609
Rata-rata	84,2
Siswa Tuntas	28
Siswa Tidak Tuntas	3
Persentase Ketuntasan	90,3%

Berdasarkan data pada Tabel 2, diketahui bahwa pada evaluasi siklus II terdapat 28 siswa yang mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan KKM sebesar 75, atau setara dengan persentase 90,3%, sementara 3 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan dengan persentase 9,7%. Tabel tersebut juga menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 96, sedangkan nilai terendah adalah 72, dengan rata-rata nilai sebesar 84,2. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar pada siklus II setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang dipadukan dengan permainan Clash of Champions.

Secara keseluruhan, peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPAS pada siklus I dan II dapat dilihat secara lebih jelas melalui gambar berikut.



Gambar 1. Perbandingan Hasil Belajar IPAS Kelas V A pada Siklus I dan II

Berdasarkan hasil pada prasiklus, siklus I dan siklus II terlihat bahwa terdapat peningkatan pada hasil belajar peserta didik. Peningkatan ini dikarenakan penggunaan model pembelajaran STAD berbantu *Game Clash of Champions*. (Ardiyanti et al., 2020) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan model STAD mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena mendorong mereka untuk aktif berdiskusi dalam kelompok. Model ini memotivasi siswa untuk belajar bersama, saling membantu, dan mendukung satu sama lain dalam memahami materi serta menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Selain berdampak pada hasil belajar, penerapan model STAD juga dapat memperkuat hubungan sosial antar siswa serta menumbuhkan kekompakan dan kerja sama yang baik dalam kelompok.

Tidak hanya model pembelajaran STAD, penggunaan media pembelajaran berupa *Game Clash of Champions* juga turut berperan dalam mendorong peningkatan hasil belajar siswa. Dengan *game* ini menjadi daya tarik bagi peserta didik untuk mengembangkan pemahaman konseptual yang lebih kuat serta keterampilan berpikir kritis dan reflektif. Dengan demikian, *Class of Champions* menjadi media pembelajaran yang efektif dalam membantu siswa mencapai kompetensi IPAS secara optimal, baik dari aspek kognitif maupun afektif.

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *Clash of Champions* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa Kelas V A SDN Bulak Rukem I No.258 Surabaya. Setelah menggunakan model pembelajaran STAD dan dilengkapi dengan permainan *Clash of Champions*, peningkatan hasil belajar siswa terlihat dari persentase ketuntasan hasil belajar siswa meningkat sebesar 25,81% pada siklus I, meningkat menjadi 45,2% pada siklus I, dan meningkat menjadi 90,3% pada siklus II. Nilai minimum meningkat dari 40 sebelum siklus menjadi 60 pada siklus I dan 72 pada siklus II. Nilai tertinggi meningkat dari 85 sebelum siklus menjadi 92 pada siklus I dan menjadi 96 pada siklus II. Rata-rata kelas meningkat dari 64,7 sebelum siklus menjadi 73,9 pada siklus pertama dan menjadi 84,2 pada siklus kedua. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V A SDN Bulak Rukem I No.258 Surabaya dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dengan berbantu *Game Clash of Champions* pada mata pelajaran IPA.

Hasil penelitian ini mengimplikasikan bahwa penerapan model STAD yang dipadukan dengan Permainan edukatif dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam. Selain itu, inovasi pembelajaran juga penting agar sekolah dapat mendorong guru lebih kreatif dalam memilih metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswanya dan menjadi referensi dalam pengembangan penelitian sejenis di mata pelajaran lain atau jenjang yang berbeda dengan adaptasi media pembelajaran yang relevan.

Berdasarkan temuan yang diperoleh dalam penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran. 1) bagi guru, disarankan agar hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai rekomendasi untuk diterapkan pada mata pelajaran lain yang relevan, dengan menyesuaikan langkah-langkah penerapannya agar hasil pembelajaran dapat lebih optimal dalam meningkatkan kemampuan mengingat, memahami, mengaplikasikan dan menganalisis dalam kegiatan pembelajaran; 2) Bagi peserta didik, hendaknya lebih bersemangat dan berani mengemukakan pendapat atau bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami untuk memperoleh pengaruh yang sebesar-besarnya bagi kelompok

lain; 3) Sekolah harus menyediakan fasilitas, sumber daya dan infrastruktur untuk mendukung guru dalam memberikan inovasi dan penggunaan metode pembelajaran lain untuk meningkatkan tingkat pemahaman siswa; 4) Bagi pembaca/peneliti lain, hendaknya diciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif berdasarkan perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin maju. Salah satunya adalah penerapan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan Clash of Champions.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanti, H., Ismaya, E. A., & Setiawan, D. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Dengan Penerapan Model Stad (Student Team Achievement Division) Berbantuan Media Puzzle*.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi)*. Bumi Aksara.
- Fitriyah, N., & Lestari, D. (2021). Inovasi Pembelajaran Abad 21: Tantangan dan Peluang dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 90–98.
- Putri, H. A., & Lestari, D. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif STAD dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 9(2), 110–120.
- Putri, M. D., & Hidayat, R. (2022). Integrasi Model STAD dan Media Game dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(2), 134–142.
- Suprpto, H., & Anggraeni, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2).
- Wahyuni, S., & Astuti, B. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 19(2), 112–119.