

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *FIND SOMEONE WHO* DAN APLIKASI INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR

Anggara Dwinata^{1*}, Putri Rachmadyanti², Emy Yunita Rahma Pratiwi³

^{1,3}PGSD, FIP Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

²PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya

Alamat e-mail : ¹anggaradwinata@unhasy.ac.id, ²putrirachmadyanti@unesa.ac.id,
³emyyunita88@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the find someone who learning model and interactive applications in learning Indonesian for sixth grade students at SD Plus Baitussalam Tulungagung. The research method used is a quantitative study with a Quasi-Experimental-Design research design using two classes, namely class VI A as the control class and class VI B as the experimental class. The research sample was 20 students in class VI A and 20 students in class VI B with equivalent backgrounds and ability levels. The t-test (Independent Sample t-test) was used to test the effect of the find someone who learning model and interactive applications in learning Indonesian. The results showed that the probability (Sig. 2-tailed) = 0.002 < 0.05 (significance level) and the t-count was 3.206, which was greater than the t-table of 2.009. So it can be proven that the effect of the find someone who learning model and interactive applications can improve Indonesian learning outcomes for sixth grade students at SD Plus Baitussalam Tulungagung.

Keywords: Find Someone Who, Interactive Applications, Primary School

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *find someone who* dan aplikasi interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas VI di SD Plus Baitussalam Tulungagung. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kuantitatif dengan desain penelitian *Quasi- Experimental-Design* dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas VI A sebagai kelas kontrol dan kelas VI B sebagai kelas eksperimen. Sampel penelitian adalah siswa kelas VI A berjumlah 20 siswa dan kelas VI B berjumlah 20 siswa dengan latar belakang dan tingkat kemampuan yang setara. Uji-t (*Independent Sample t-test*) digunakan untuk menguji pengaruh model pembelajaran *find someone who* dan aplikasi interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan besarnya probabilitas (Sig. 2-tailed) = 0,002 < 0,05 (taraf signifikansi) dan diperoleh t-hitung sebesar 3,206 lebih besar dibandingkan t-tabel sebesar 2,009. Sehingga dapat dibuktikan bahwa pengaruh model pembelajaran *find someone who* dan aplikasi interaktif dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas VI di SD Plus Baitussalam Tulungagung.

Kata Kunci: Find Someone Who, Aplikasi Interaktif, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar secara paradigma mempersiapkan generasi peserta didik sebagai masyarakat yang kreatif, inovatif, mengembangkan kemampuan intelektual, emosional, dan sosial siswa. Menurut (Aisyah, Noviyanti, & Triyanto, 2020) konsep Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar secara masif diajarkan dalam pembelajaran dalam rangka pengembangan kemampuan dalam berbahasa dan besastra. Menurut (Ali, 2020) kemampuan berbahasa meliputi aspek membaca, berbicara, menyimak, dan menulis. Menurut (Hardianto & Dwinata, 2022) kemampuan bersastra meliputi cara menikmati dan menghargai karya sastra secara baik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia diajarkan terhadap siswa sekolah dasar tentu memiliki tujuan. Menurut (Nurfijriah, Yuniarti, & Dwinata, 2023) tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia diajarkan pada siswa sekolah dasar yaitu: (1) sebagai keterampilan dalam memahami dan menghargai nilai-nilai yang terkandung dalam Bahasa Indonesia, (2) sebagai pengembangan kemampuan

berkomunikasi secara efektif dan efisien baik secara lisan dan tertulis, (3) sebagai sarana dalam menghargai karya sastra dan memanfaatkannya secara positif, (4) sebagai sarana memperluas wawasan dalam berbahasa dan memperhalus budi pekerti, dan (5) sebagai pengembangan literasi siswa. Menurut (Dwinata & Rachmadyanti, 2024) hal itu penting sebagai komplemen lima pembelajaran utama di sekolah dasar. Menurut (Hidayah, 2017); (Astutik, Dwinata, Af'idah, & Wahyuningsih, 2025) menerangkan bahwa pengetahuan dan pemahaman tentang pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar harus ditingkatkan secara masif pada diri peserta didik sebagai wujud implementasi mata pelajaran wajib di sekolah dasar sebagai bentuk menghargai identitas bangsa. Di sisi lain, apresiasi dan penghargaan dalam karya sastra dan budaya juga menjadi bagian penting yang harus dipahami oleh siswa di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa di SD Plus Baitussalam Tulungagung diperoleh informasi

bahwa: (1) sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami perbedaan antara kemampuan berbahasa dan bersastra, (2) sebagian siswa belum bisa menyelesaikan tugas-tugas proyek pembelajaran Bahasa Indonesia dengan tepat waktu, (3) masih banyak siswa yang mendapatkan nilai kurang baik, dan (4) siswa belum terbiasa dengan kegiatan berkolaborasi dan berkomunikasi antar teman ketika menemukan masalah yang ada. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut dapat diambil garis besar bahwa kondisi hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas VI di SD Plus Baitussalam Tulungagung tergolong rendah. Berdasarkan penelitian (Dwinata, Pahru, Astutik, Susilo, & Pratiwi, 2023) hasil belajar berkaitan erat dengan pemahaman kognitif siswa. Menurut (Dwinata, Pratiwi, & Nuruddin, 2023) salah satu cara dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa adalah dengan menumbuhkembangkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik. Adapun model pembelajaran yang sekiranya

menarik adalah *find someone who* dan media pembelajaran menarik adalah aplikasi interaktif.

Penelitian terdahulu yang sejalan dengan penerapan model pembelajaran *find someone who* dalam pembelajaran dilaksanakan oleh penelitian (Nurhaniyah, Soetjipto, & Hanurawan, 2015) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran *find someone who* merupakan pembelajaran kosakata dengan teknik membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, memotivasi, meningkatkan hasil belajar, dan kerja sama siswa dalam kelas. Dipertegas oleh penelitian (Sunaenah, 2023) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran *find someone who* adalah model pembelajaran dengan strategi kooperatif yang dapat mendorong siswa untuk mencari informasi dari teman sebaya dengan cara bertanya, tukar pandangan, dan berdiskusi. Berkaitan dengan penggunaan aplikasi interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penelitian dilakukan oleh (Fitra & Maksum, 2021) yang menjelaskan bahwa melalui penggunaan aplikasi interaktif setidaknya dapat meningkatkan hasil belajar pada

siswa di sekolah dasar. Menurut (Dahiya, Jaggi, Bhardwaj, Goyal, & Varghese, 2016) adalah sistem digital pembelajaran yang didesain dalam rangka mendukung proses pembelajaran dengan tampilan konten dan fitur menarik dan berbasis teknologi. Tujuan dari penelitian yaitu mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran *find someone who* dan aplikasi interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas VI sekolah dasar di SD Plus Baitussalam Tulungagung.

B. Metode Penelitian

Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif desain *Quasi-Experimental-Design* dengan pemberian *Pretest Posttest Control Group Design (before and after)*. Penelitian ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random kemudian *pre test* digunakan untuk mengetahui keadaan awal terkait perbedaan antara siswa di kelas kontrol dan eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas VI SD Plus Baitussalam Tulungagung yang berjumlah 40 siswa yang terbagi menjadi 2 rombongan belajar. Menurut (Aliyas, Ismail, & Maulana, 2019) di dalam

pengambilan sampel dari populasi adalah jumlah populasi dengan jumlah kurang dari seratus dapat dijadikan sampel dalam penelitian. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran *find someone who* dan aplikasi interaktif, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan dalam memahami pembelajaran Bahasa Indonesia. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal tes berbentuk uraian panjang yang sudah disertai dengan kunci jawaban untuk memahami materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Indikator implementasi model pembelajaran *find someone who* dan aplikasi interaktif didukung dengan instrumen sintaks pelaksanaannya. Uji prasyarat yang harus dikondisikan dalam mengolah data hasil penelitian adalah uji normalitas. Teknik analisis data yang digunakan dengan menggunakan *Independent Sample T-test* untuk menguji tingkat efektivitas dari pengaruh model *find someone who* dan aplikasi interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas VI. Untuk desain penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Desain penelitian

O ₁	X	O ₂
O ₃	X ₁	O ₄

Sumber : (Sugiyono, 2016)

Keterangan :

- X = Pengaruh model pembelajaran konvensional
- X₁ = Pengaruh model pembelajaran *find someone who* dan aplikasi interaktif
- O₁ = kemampuan mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia sebelum diberi perlakuan X
- O₂ = kemampuan mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia setelah diberi perlakuan X
- O₃ = kemampuan mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia sebelum diberi perlakuan X₁
- O₄ = kemampuan mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia setelah diberi perlakuan X₁

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Laporan hasil penelitian dilaksanakan di SD Plus Baitussalam Tulungagung. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada siswa kelas VI semester 1 tahun pelajaran 2024/2025 dengan total siswa kelas A sebesar 20 siswa dan kelas B sebesar 20 siswa. Adapun hasil penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 2. Statistik deskriptif

Jenis perlakuan	N	Mean	Std. Deviasi
Sebelum menggunakan model konvensional	20	44	15,33
Setelah menggunakan	20	70	17,02

n moswl konvensional			
Sebelum menggunakan model <i>find someone who</i> dan aplikasi interaktif			
20	63	17,41	
Setelah menggunakan model <i>find someone who</i> dan aplikasi interaktif			
20	80	15,44	

Output : SPSS versi 21.0

Pada tabel 2. Hasil statistik deskriptif dijelaskan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dipaparkan yakni antara siswa kelas kontrol (tidak diberikan perlakuan) dan kelas eksperimen (diberikan perlakuan). Pada siswa kelas kontrol sebelum diberi perlakuan model konvensional menunjukkan data bahwa nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 44, standar deviasi sebesar 15.33. Pada siswa kelas kontrol setelah diberi perlakuan model konvensional menunjukkan data bahwa nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 70, standar deviasi sebesar 17.02. Pada siswa kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan model pembelajaran *find someone who* dan aplikasi interaktif menunjukkan hasil bahwa nilai mean yang diperoleh sebesar 63, standar deviasi sebesar 17.41. Pada siswa kelas eksperimen setelah

diberi perlakuan *find someone who* dan aplikasi interaktif menunjukkan data bahwa nilai rata-rata sebesar 80.

Sebelum data dilakukan analisis dengan menggunakan uji-t, keseluruhan data dicari terlebih dahulu uji normalitas dan homogenitas. Untuk uji normalitas dapat dicari dengan menggunakan uji statistik *One-Sample Kolomogorov-Smirnov Test* dan uji homogenitas dengan *Levele Statistik Test*. Hasil uji normalitas dapat ditampilkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3. Uji Normalitas Pre Tes dan Post Tes

		<i>One-Sample Kolomogorov-Smirnov Test</i>			
		Pre tes Eksp erime n	Post Tes Eksp erime n	Pre Tes Kon trol	Post Tes Kont rol
N		20	20	20	20
Normal Parameters ^a	Mean	54.6000	78.6000	44.3750	63.5417
	Std. Deviation	15.33786	15.44614	17.02380	17.41309
Most Extreme Differences	Absolute	.098	.130	.167	.146
	Positive	.095	.086	.167	.146
	Negative	-.076	-.130	.112	.119
Kolmogorov-Smirnov Z		.489	.649	.820	.717
Asymp. Sig. (2-tailed)		.971	.795	.515	.782

Output : SPSS versi 21.0

Berdasarkan paparan tabel 3. Uji Normalitas data menunjukkan

bahwa besarnya nilai probabilitas pre tes kelas eksperimen yaitu *Asymp. Sig (2-tailed) = 0,971 > 0,05* (taraf signifikasi), nilai probabilitas post tes kelas eksperimen yaitu *Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,795 > 0,05* (taraf signifikasi), nilai probabilitas pre tes kelas kontrol yaitu *Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,515 > 0,05* (taraf signifikasi), dan nilai probabilitas post tes kelas kontrol yaitu *Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,782 > 0,05* (taraf signifikasi). Berdasarkan hasil olah data statistik data *pre test* dan *post test* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat ditarik kesimpulan bahwa semuanya dikategorikan berdistribusi normal.

Setelah memenuhi uji prasyarat, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* dan *Independent Sample T-Test*. Keseluruhan paparan hasil analisis dengan uji-t dapat rekapitulasi dengan ditampilkan sebagai berikut.

No	Variabel		t-hitung	t-tabel 5%	P	Keterangan
	Bebas	Terikat				
A	B	C	D	F	G	H

1	Pengrauh model pembelajaran <i>Find Someone Who</i> dan Aplikasi Interaktif	Hasil Belajar Bahasa Indonesia	9,596	2,059	0,0005	Sangat signifikan	antara <i>pre test</i> dan <i>post test</i> pada kelas kontrol menunjukkan bahwa t-hitung lebih besar dari t-tabel yaitu $7,894 > 2,059$ dan <i>Sig. (2-tailed)</i> sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga terdapat pengaruh antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Berdasarkan tabel hasil rekapitulasi pada nomor tiga memberikan hasil perbandingan antara <i>post test</i> antara kelas eksperimen dengan perlakuan model pembelajaran <i>find someone who</i> dan aplikasi interaktif dengan perlakuan model pembelajaran secara konvensional dengan perolehan hasil t-hitung lebih besar dari t-tabel yakni $3,206 > 2,009$, dengan nilai <i>sig. (2-tailed)</i> sebesar $0,001 < 0,05$ (taraf signifikansi. Sehingga dengan ini dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran <i>find someone who</i> dan aplikasi interaktif secara efektif dapat mempengaruhi pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas VI siswa sekolah dasar.
2	Pengrauh model pembelajaran konvensional	Hasil Belajar Bahasa Indonesia	7,894	2,059	0,0005	Sangat signifikan	
3	Perbandingan model pembelajaran <i>Find Someone Who</i> dan Aplikasi Interaktif dan model pembelajaran konvensional	Hasil belajar Bahasa Indonesia	3,206	2,009	0,0015	Sangat signifikan	

Sumber : SPSS versi 21.0

Melalui sumber olah peneliti tabel hasil rekapitulasi pada nomor satu memberikan hasil perbandingan antara *pre test* dan *post test* pada kelas eksperimen yang menunjukkan bahwa t-hitung lebih besar dari t-tabel yaitu $9,596 > 2,059$ dan *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga terdapat pengaruh antara sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

Dengan melihat tabel hasil rekapitulasi pada nomor dua memberikan hasil perbandingan

2. Pembahasan

Beragam model dan media pembelajaran sudah sering dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, namun hasilnya kurang begitu maksimal dengan perolehan hasil belajar yang kurang

memuaskan. Apalagi siswa kelas VI sekolah dasar (SD) dalam memahami konsep dan materi memerlukan adanya model dan media pembelajaran yang menarik. Sehingga dibutuhkan adanya model dan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Menurut (Khusna, Mufridah, Sakinah, & Annur, 2022) di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa harus diarahkan dalam memahami fenomena yang sejalan dengan konteks keterampilan berbahasa yaitu membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Menurut (Joyce & Weil, 1980) dalam mengarahkan pembelajaran di sekolah dasar dibutuhkan adanya model dan media pembelajaran yang tepat. Berdasarkan studi relevansi dalam yang dipaparkan pada pendahuluan adapun model pembelajaran yang cocok *adalah find someone who* dan aplikasi interaktif.

Model *find someone who* merupakan model pembelajaran dinamis dan interaktif yang dapat membantu siswa belajar dengan efektif dan menyenangkan. Berdasarkan penelitian (Syihabudin & Ratnasari, 2020) model pembelajaran *find someone who* menjadi mata

pelajaran yang cocok untuk berbagai mata pelajaran salah satunya bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar (SD). Menurut (Amal, Heriansyah, & Achmad, 2024) model pembelajaran *find someone who* menjadi salah satu yang mendorong siswa sekolah dasar untuk berinteraksi dan meningkatkan pembelajaran melalui studi pencarian individu yang memiliki karakteristik tertentu. Sedangkan aplikasi interaktif merupakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Menurut (Pratiwi, Dwinata, Nuruddin, Raharja, & Susilo, 2025) aplikasi interaktif adalah sarana yang memungkinkan pengguna dalam berinteraksi secara langsung dengan konten dan fungsi menarik yang didalamnya ada muatan materi menarik, kuis, permainan, simulasi, dan proyek-proyek kegiatan menarik.

Pengaruh model pembelajaran *find someone who* dan aplikasi interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menjadikan langkah strategis dalam memperlihatkan guru dalam memilih model pembelajaran kreatif dan media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan pendapat (Nurhaniyah, Soetjipto, & Hanurawan, 2015)

menjelaskan bahwa model pembelajaran *find someone who* dapat membuat siswa belajar lebih senang dan bersemangat dengan rangkaian kegiatan para teman dapat saling membantu secara bergantian dalam menemukan jawaban yang benar. Dipertegas oleh pendapat (Dwinata, Ahmad, Astutik, & Af'idah, 2024) bahwa siswa senang berganti peran ditandai dengan hubungan siswa dengan langkah terstruktur untuk memperoleh fakta nyata dan informasi akurat. Di sisi lain dengan dukungan aplikasi interaktif yang dirasa mampu memberikan dukungan secara efektif dan menarik dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian di SD Plus Baitussalam dalam hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VI menunjukkan bahwa rerata siswa kelas eksperimen sebesar 80 lebih unggul dibandingkan hasil rerata kelas kontrol sebesar 64. Perbandingan hasil uji-t menunjukkan hasil $3,206 > 2,009$, dengan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ (taraf signifikansi), sehingga dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran *find someone who* dan aplikasi interaktif dapat mendukung hasil belajar siswa dalam

pembelajaran Bahasa Indonesia secara signifikan.

E. Kesimpulan

Ditinjau secara umum berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *find someone who* dan aplikasi interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan hasil melalui t-hitung sebesar 3,206 lebih besar dari t-tabel sebesar 2,009 (df; 38) dan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ (taraf signifikan). Dengan demikian, dapat diaktualisasikan bahwa implementasi *find someone who* dan aplikasi interaktif menjadi alternatif pilihan guru di dalam membelajarkan siswa kelas VI di Sekolah Dasar (SD). Implikasi pengaruh *find someone who* dan aplikasi interaktif yang dilakukan dalam memahami pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menjadi komponen efektif dalam menambah daya inovasi guru dalam proses belajar. Saran bagi peneliti selanjutnya yaitu agar lebih mengikutsertakan *find someone who* dan aplikasi interaktif dalam riset

pembelajaran, sehingga data yang diperoleh lebih beragam, dengan menghasilkan riset yang lebih berbeda dari sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto. (2020). Bahan ajar sebagai bagian dalam kajian problematika pembelajaran bahasa indonesia. *Jurnal Salaka: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia*, 2(1), 62–65.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *Pernik: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Aliyas, R., Ismail, M. I., & Maulana, A. (2019). Pengaruh Pengelolaan Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal of Islamic Education Management*, 5(1), 46–60.
- Amal, N., Heriansyah, H., & Achmad, D. (2024). The Use of “Find Someone Who” Method in Improving Students’ Speaking Skill. *Research in English and Education Journal*, 9(3), 112–120.
- Astutik, L. S., Dwinata, A., Afidah, N., & Wahyuningsih, E. T. (2025). Platform Literasi Cloud dalam Mendukung Kegiatan Membaca Nyaring Anak TK Tunas Gama Kabupaten Jepara. *Jurnal Simki Postgraduate*, 4(1), 1–12.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29407/jspg.v4i1.896>
- Dahiya, S., Jaggi, S., Bhardwaj, K. K., Goyal, R. C., & Varghese, C. (2016). An Learning System for Agricultural Education. *Indian Research Journal of Extension Education*, 12(3), 132–135.
- Dwinata, A., Ahmad, M., Astutik, L. S., & Afidah, N. (2024). Al badar islamic elementary school as representative of leading schools in tulungagung. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipliner*, 3(2), 50–58.
<https://doi.org/https://doi.org/10.59944/jipsi.v3i2.282>
- Dwinata, A., Pahru, S., Astutik, L. S., Susilo, C. Z., & Pratiwi, E. Y. R. (2023). Motivasi Dan Interaksi Sosial sebagai Determinasi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pasca Pandemic Covid-19. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 126–133.
<https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1>
- Dwinata, A., Pratiwi, E. Y. R., & Nuruddin, M. (2023). The Effectiveness Of Brainstorming Method And Audio-Visual Media On The Learning Outcomes Of Elementary School Ips Students. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9(1), 77–86.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>

- 1949/jcp.v9i1.3806
- Dwinata, A., & Rachmadyanti, P. (2024). *Filsafat Ilmu: Konsep, Kedudukan, dan Orientasi Berpikir*. Jombang: CV Ainun Media.
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas media pembelajaran interaktif dengan aplikasi powtoon pada mata pelajaran bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1–13.
- Hardinanto, E., & Dwinata, A. (2022). Analisis Wacana Kritis pada Novel Tempurung Karya Oka Rusmini dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Ed-Humanistics : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 935–946.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33752/ed-humanistics.v7i02.3427>
- Hidayah, N. (2017). Penanaman nilai-nilai karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 190–204.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24042/terampil.v2i2.1291>
- Joyce, B., & Weil, M. (1980). *Models of Teaching*. USA: Allyn and Bacon A Simon & Scuster Company.
- Khusna, S., Mufridah, L., Sakinah, N., & Annur, A. F. (2022). Gerakan Literasi dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(2), 101–112.
<https://doi.org/10.35878/guru.v2i2.454>
- Nurfijriah, H. L., Yuniarti, A. R., & Dwinata, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Multiliterasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *EduCurio: Education Curiosity*, 2(1), 66–71.
- Nurhaniyah, B., Soetjipto, B. E., & Hanurawan, F. (2015). The Implementation of Collaborative Learning Model" Find Someone Who and Flashcard Game" to Enhance Social Studies Learning Motivation for the Fifth Grade Students. *Journal of Education and Practice*, 6(17), 166–171.
- Pratiwi, E. Y. R., Dwinata, A., Nuruddin, M., Raharja, H. F., & Susilo, C. Z. (2025). Pendampingan Pabrikasi Media Pembelajaran Komprehensif dalam Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru SDN Tanjung Kabupaten Kediri. *Jurnal ABDINUS : Jurnal Pengabdian Nusantara*, 9(1), 87–97.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29407/ja.v9i1.23628>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunaenah. (2023). Find Someone

Who to Enhance Learning
Outcomes in Speaking Skill.
BAHTRA: Pendidikan Bahasa
Dan Sastra, 4(01), 83–87.

Syihabudin, S. A., & Ratnasari, T.
(2020). Model pembelajaran
bahasa indonesia yang efektif
pada anak usia sekolah dasar.
Jurnal BELAINDIKA
(Pembelajaran Dan Inovasi
Pendidikan), 2(1), 21–31.
<https://doi.org/https://doi.org/10.52005/belaindika.v2i1.26>