

Penulis: ○

Aan Yuliyanto, M.Pd.

Irma Sofiasyari, M.Pd.

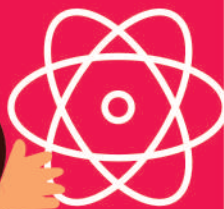
○

Iling Farikhin, M.Pd.

Rogibah, M.Pd.



# MODEL-MODEL PEMBELAJARAN UNTUK SEKOLAH DASAR



Editor:

Ahmad Abdul Rochim, M.Pd.

# MODEL-MODEL PEMBELAJARAN UNTUK SEKOLAH DASAR

“Model Pembelajaran itu sangat beragam dan menarik untuk diimplementasikan, kemampuan Pendidik sangat dibutuhkan dalam menentukan model mana yang tepat, karena pada hakikatnya setiap peserta didik itu unik dan membutuhkan model pembelajaran yang sesuai gaya belajar mereka” Melalui buku ini, penulis persembahkan untuk pendidik dan calon pendidik agar menjadi inspirasi dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif untuk peserta didiknya.



**eureka**  
media aksara  
Anggota IKAPI  
No. 225/JTE/2021

0858 5343 1992  
eurekamediaaksara@gmail.com  
Jl. Banjaran RT.20 RW.10  
Bojongsari - Purbalingga 53362



DIREKTORAT JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL  
KEMENTERIAN HUKUM & HAK ASASI MANUSIA/RI

EC00202373458

ISBN 978-623-151-438-7



9 786231 514387

# MODEL-MODEL PEMBELAJARAN UNTUK SEKOLAH DASAR

Aan Yuliyanto, M.Pd.  
Iing Farikhin, M.Pd.  
Irma Sofiasyari, M.Pd.  
Rogibah, M.Pd.



**eureka**  
**media aksara**

PENERBIT CV. EUREKA MEDIA AKSARA

## **MODEL-MODEL PEMBELAJARAN UNTUK SEKOLAH DASAR**

- Penulis** : Aan Yuliyanto, M.Pd.  
Iing Farikhin, M.Pd.  
Irma Sofiasyari, M.Pd.  
Rogibah, M.Pd.
- Editor** : Ahmad Abdul Rochim, M.Pd.
- Desain Sampul** : Iing Farikhin, M.Pd.  
Ardyan Arya Hayuwaskita
- Tata Letak** : Ahmad Lutpi Andalusi, S.Sos.  
Meuthia Rahmi Ramadani
- ISBN** : 978-623-151-438-7
- No. HKI** : EC00202373458

Diterbitkan oleh : **EUREKA MEDIA AKSARA, AGUSTUS 2023**  
**ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH**  
**NO. 225/JTE/2021**

**Redaksi:**

Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan Bojongsari  
Kabupaten Purbalingga Telp. 0858-5343-1992

Surel : eurekamediaaksara@gmail.com

Cetakan Pertama : 2023

**All right reserved**

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun, termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman lainnya tanpa seizin tertulis dari penerbit.

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim,*

Segala puji bagi Allah, Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan buku. Tak lupa juga mengucapkan shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW, karena berkat beliau, kita mampu keluar dari kegelapan menuju jalan yang lebih terang.

Penulis ucapkan juga rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang mendukung lancarnya buku ini, mulai dari proses penulisan hingga proses cetak, yaitu orang tua, rekan-rekan, penerbit, dan masih banyak lagi yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Adapun, buku yang berjudul 'Model-Model Pembelajaran Untuk Sekolah Dasar' ini telah selesai penulis buat secara semaksimal dan sebaik mungkin agar menjadi manfaat bagi pembaca yang membutuhkan informasi dan pengetahuan mengenai bagaimana model-model pembelajaran di sekolah dasar.

Dalam buku ini, tertulis bagaimana model-model pembelajaran, bagaimana menerapkan model-model pembelajaran dan bagaimana kelebihan atau kekurangan dari setiap model pembelajaran. Penulis berharap buku ini dapat menjadi alternatif pegangan bagi calon guru (mahasiswa), guru dan dosen.

Demikian buku ini penulis buat, dengan harapan agar pembaca dapat memahami informasi dan juga mendapatkan wawasan mengenai berbagai model pembelajaran bagi sekolah dasar serta dapat bermanfaat bagi masyarakat dalam arti luas. Terima kasih.

Indramayu, Agustus 2023

**Penulis**

## PRAKATA

Pengetahuan tentang model pembelajaran sangat diperlukan bagi calon guru (mahasiswa), guru, dan dosen. Model pembelajaran juga menjadi salah satu kunci suksesnya seorang guru dan dosen dalam menyampaikan isi materi, apalagi bagi guru yang mengajar di sekolah dasar, yang mana mengajar anak-anak harus dengan ekstra kreatif. Model pembelajaran ini akan membantu guru.

Model pembelajaran sangat dibutuhkan guru saat mengajar. Karena dengan model pembelajaran yang guru terapkan berbeda-beda, maka siswa akan memiliki minat lebih besar untuk belajar dibandingkan guru yang tidak menggunakan model pembelajaran yang berbeda-beda.

Hasil belajar ketika guru menerapkan berbagai model pembelajaran pastinya akan lebih besar dari segi pemahaman siswa dibandingkan guru yang tidak menggunakan model pembelajaran yang berbeda-beda pada saat mengajar.

Buku berjudul model-model pembelajaran untuk sekolah dasar menyuguhkan dan mengemas beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah dasar.

## DAFTAR ISI

|   |           |
|---|-----------|
| KATA PENGANTAR .....  | iii       |
| PRAKATA.....  | iv        |
| DAFTAR ISI .....  | v         |
| <b>BAB 1 KARAKTERISTIK SISWA SEKOLAH DASAR .....</b>        | <b>1</b>  |
| <b>BAB 2 BELAJAR .....</b>                                  | <b>5</b>  |
| <b>BAB 3 PEMBELAJARAN DAN TUJUAN PEMBELAJARAN..</b>         | <b>7</b>  |
| A. Pembelajaran .....                                       | 7         |
| B. Tujuan Pembelajaran .....                                | 11        |
| <b>BAB 4 MODEL PEMBELAJARAN.....</b>                        | <b>17</b> |
| A. Konsep Model Pembelajaran .....                          | 17        |
| B. Ciri-Ciri Model Pembelajaran .....                       | 18        |
| <b>BAB 5 MODEL PEMBELAJARAN <i>MIND MAPPING</i>.....</b>    | <b>19</b> |
| A. Pengertian.....  | 19        |
| B. Langkah-Langkah .....                                    | 20        |
| C. Kelebihan dan Kekurangan.....                            | 22        |
| <b>BAB 6 MODEL PEMBELAJARAN <i>MATCHING PAIRS</i> .....</b> | <b>25</b> |
| A. Pengertian.....  | 25        |
| B. Langkah-Langkah .....                                    | 26        |
| C. Kelebihan dan Kekurangan.....                            | 27        |
| <b>BAB 7 MODEL PEMBELAJARAN SOSIODRAMA .....</b>            | <b>28</b> |
| A. Pengertian.....  | 28        |
| B. Langkah-Langkah .....                                    | 29        |
| C. Kelebihan dan Kekurangan.....                            | 31        |
| <b>BAB 8 MODEL PEMBELAJARAN <i>PROJECT-BASED</i></b>        |           |
| <b><i>LEARNING (PjBL)</i> .....</b>                         | <b>32</b> |
| A. Pengertian.....  | 32        |
| B. Langkah-Langkah .....                                    | 33        |
| C. Kelebihan dan Kekurangan.....                            | 35        |
| <b>BAB 9 MODEL PEMBELAJARAN <i>BAMBOO DANCING</i> .....</b> | <b>37</b> |
| A. Pengertian.....  | 37        |
| B. Langkah-Langkah .....                                    | 37        |
| C. Kelebihan dan Kekurangan.....                            | 39        |
| <b>BAB 10 MODEL PEMBELAJARAN <i>PROBLEM-BASED</i></b>       |           |
| <b><i>LEARNING (PBL)</i> .....</b>                          | <b>41</b> |
| A. Pengertian.....  | 41        |

|               |   |           |
|---------------|---|-----------|
|               | B. Langkah-Langkah.....   | 42        |
|               | C. Kelebihan dan Kekurangan .....   | 43        |
| <b>BAB 11</b> | <b>MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW .....</b>  | <b>45</b> |
|               | A. Pengertian .....   | 45        |
|               | B. Langkah-Langkah.....   | 46        |
|               | C. Kelebihan dan Kekurangan .....   | 47        |
| <b>BAB 12</b> | <b>MODEL PEMBELAJARAN CONTEXTUAL<br/>TEACHING AND LEARNING (CTL).....</b>                 | <b>49</b> |
|               | A. Pengertian .....   | 49        |
|               | B. Langkah-Langkah Pengembangan CTL.....  | 50        |
|               | C. Karakteristik Model <i>Contextual Teaching and Learning</i><br>(CTL).....              | 53        |
|               | D. Langkah-Langkah Model <i>Contextual Teaching and<br/>Learning</i> (CTL).....           | 55        |
|               | E. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Contextual Teaching<br/>and Learning</i> (CTL) ..... | 55        |
| <b>BAB 13</b> | <b>MODEL PEMBELAJARAN NUMBERED HEAD<br/>TOGETHER (NHT) .....</b>                          | <b>58</b> |
|               | A. Pengertian .....   | 58        |
|               | B. Langkah-Langkah dalam Pembelajaran Kooperatif<br>Tipe NHT.....                         | 60        |
|               | C. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran<br>NHT .....                               | 62        |
| <b>BAB 14</b> | <b>MODEL PEMBELAJARAN STUDENTS TEAMS<br/>ACHIEVEMENT DIVISIONS (STAD).....</b>            | <b>65</b> |
|               | A. Pengertian .....   | 65        |
|               | B. Langkah - Langkah Kegiatan Pembelajaran Tipe<br>STAD.....                              | 66        |
|               | C. Kelebihan dan Kelemahan Tipe STAD .....  | 69        |
| <b>BAB 15</b> | <b>MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING .....</b>  | <b>71</b> |
|               | A. Pengertian .....   | 71        |
|               | B. Langkah Pembelajaran Model Pembelajaran <i>Role<br/>Playing</i> .....                  | 73        |
|               | C. Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Role Play</i><br>(Bermain Peran) .....              | 76        |



|               |  |            |
|---------------|--|------------|
| <b>BAB 16</b> | <b>MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM LEARNING .....</b>                             | <b>78</b>  |
|               | A. Pengertian .....  | 78         |
|               | B. Manfaat <i>Quantum Learning</i> .....                                     | 79         |
|               | C. Asas <i>Quantum Learning</i> .....  | 79         |
|               | D. Prinsip-Prinsip <i>Quantum Learning</i> .....                             | 80         |
|               | E. Langkah-Langkah Pembelajaran dalam Model<br><i>Quantum Learning</i> ..... | 81         |
| <b>BAB 17</b> | <b>MODEL PEMBELAJARAN BERSIKLUS (LEARNING CYCLE 5E) .....</b>                | <b>85</b>  |
|               | A. Pengertian .....  | 85         |
|               | B. Kelebihan dan Kekurangan <i>Learning Cycle 5E</i> .....                   | 86         |
|               | C. Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Learning Cycle 5E</i> .....         | 87         |
| <b>BAB 18</b> | <b>MODEL PEMBELAJARAN PICTORIAL RIDDLE .....</b>                             | <b>91</b>  |
|               | A. Pengertian .....  | 91         |
|               | B. Syarat <i>Riddle</i> pada Model <i>Pictorial Riddle</i> .....             | 94         |
|               | C. Tahapan Model Pembelajaran <i>Pictorial Riddle</i> .....                  | 94         |
|               | D. Kelebihan Model <i>Pictorial Riddle</i> .....                             | 96         |
| <b>BAB 19</b> | <b>MODEL PEMBELAJARAN MULTILITERASI MENULIS BERBASIS GENRE .....</b>         | <b>99</b>  |
|               | A. Pengertian .....  | 99         |
|               | B. Konsep Model Multiliterasi Menulis Berbasis<br>Genre .....                | 102        |
| <b>BAB 20</b> | <b>MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH .....</b>                                 | <b>105</b> |
|               | A. Pengertian .....  | 105        |
|               | B. Langkah-Langkah .....   | 106        |
|               | C. Kelebihan dan Kelemahan .....   | 107        |
|               | <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>  | <b>109</b> |
|               | <b>GLOSARIUM .....</b>   | <b>121</b> |
|               | <b>LAMPIRAN .....</b>  | <b>122</b> |
|               | <b>TENTANG PENULIS .....</b>   | <b>127</b> |

*“Model Pembelajaran itu sangat beragam  
dan menarik untuk diimplementasikan,  
kemampuan Pendidik sangat dibutuhkan dalam menentukan  
model mana yang tepat, karena pada hakikatnya  
setiap peserta didik itu unik  
dan membutuhkan model pembelajaran  
yang sesuai gaya belajar mereka”*

Melalui buku ini, penulis persembahkan untuk pendidik dan calon pendidik agar menjadi inspirasi dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif untuk peserta didiknya.

# BAB

# 1

## KARAKTERISTIK SISWA SEKOLAH DASAR

Karakteristik berasal dari kata karakter yaitu sifat-sifat kejiwaan, ahlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan orang lain, tabiat, watak, berubah menjadi karakteristik. Sedangkan menurut kamus Bahasa Indonesia bahwa karakteristik adalah mempunyai sifat khas sesuai dengan perwatakan tertentu. Karakteristik siswa merupakan mencerminkan pola kelakuan dan kemampuan hasil dari pembawaan dan lingkungan sosial sehingga menentukan pola dari kegiatan aktivitas.

Usia rata-rata anak Indonesia saat masuk sekolah dasar adalah 6 tahun dan selesai pada usia 12 tahun. Kalau mengacu pada pembagian tahapan perkembangan anak, berarti anak usia sekolah berada dalam dua masa perkembangan, yaitu masa kanak-kanak tengah (6-9 tahun) dan masa kanak-kanak akhir (10-12 tahun). Anak-anak usia sekolah ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda. Ia senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Oleh sebab itu, guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mengusahakan siswa berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.

Menurut pendapat Darmodjo anak usia sekolah dasar adalah anak yang sedang mengalami pertumbuhan baik pertumbuhan intelektual, emosional maupun pertumbuhan badaniyah, di mana

# BAB

# 2

# BELAJAR

Belajar adalah suatu proses seseorang berinteraksi dengan lingkungannya dengan cara yang positif atau negatif. Setiap orang terlibat dalam pembelajaran, baik disadari maupun tidak, untuk berkembang dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan, dari yang awalnya tidak mampu membaca menjadi mampu membaca, dan seterusnya (Makki and Aflahah, 2019). Senada dengan pernyataan lain bahwa belajar adalah proses sadar yang terdiri dari proses latihan dan pengalaman, sehingga menghasilkan perubahan perilaku pada tingkat kognitif, emosional, dan psikomotorik (Faizah, 2017). Selain itu belajar juga merupakan proses interaksi individu dan lingkungan sehingga terjadi perubahan tingkah laku dalam diri seseorang (Fatimah and Sari, 2018; Agustina and Adesti, 2019). Jadi, belajar adalah proses sadar seseorang untuk berlatih dan memperkaya pengalaman. Hasil dari proses tersebut berupa perubahan aspek-aspek, mulai dari kognisi, afeksi, dan psikomotor.

Ciri-ciri belajar adalah sebagai berikut (Setiawati, 2018) :

1. Adanya perubahan kemampuan baik dari ranah kognitif, afektif maupun psikomotor.
2. Perubahan yang terjadi berlangsung lama dan juga menetap, tidak hanya sesaat saja.
3. Perubahan yang terjadi merupakan hasil usaha akibat adanya interaksi dengan lingkungan, sehingga terdapat proses didalamnya.

# BAB

# 3

## PEMBELAJARAN DAN TUJUAN PEMBELAJARAN

### A. Pembelajaran

Pada bab sebelumnya kita telah membahas terkait makna belajar. Pada materi selanjutnya kita akan membahas terkait apa yang dimaksud dengan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar. Lingkungan belajar merupakan suatu sistem yang terdiri unsur tujuan, bahan pelajaran, strategi, alat, siswa, dan guru. Semua unsur tersebut saling mempengaruhi dan semuanya berfungsi dengan berorientasi pada tujuan (Anitah, Hermawan, Ruhimat, Wardani, & Julaeha, 2022). Pembelajaran adalah proses interaksi edukatif untuk membuat peserta didik belajar secara aktif dan mampu mengubah perilaku melalui pengalaman belajar (Masdul, 2018).

Pembelajaran pada pokoknya merupakan tahapan kegiatan guru dan siswa dalam menyelenggarakan program pembelajaran, yaitu rencana kegiatan yang menjabarkan kemampuan dasar dan teori pokok yang secara rinci memuat alokasi waktu, indikator pencapaian hasil belajar, dan langkah-langkah kegiatan pembelajaran untuk setiap materi pokok mata pelajaran (Hanafy, 2014). Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. Pembelajaran bertujuan membantu siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu tingkah laku siswa yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai atau norma

# BAB

# 4

## MODEL PEMBELAJARAN

### A. Konsep Model Pembelajaran

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan cara yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam mencapai kompetensi dasar yang diharapkan. Semakin tepat model yang digunakan dalam suatu pembelajaran maka akan semakin efektif pencapaian kompetensi yang ditunjukkan dengan semakin meningkatnya prestasi belajar siswa.

Briggs (1978) menjelaskan, model adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses, seperti penilaian kebutuhan, pemilihan media, dan evaluasi.

Sesuai dengan penjelasan tersebut, maka yang dimaksud dengan pengembangan model pembelajaran adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk melaksanakan pengembangan pembelajaran.

Hasil akhir dari pengembangan pembelajaran ialah sistem pembelajaran, yaitu materi dan strategi belajar mengajar yang dikembangkan secara empiris yang secara konsisten telah dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Pengembangan pembelajaran ini terdiri dari seperangkat kegiatan yang meliputi perencanaan, pengembangan dan evaluasi terhadap sistem pembelajaran yang sedang dikembangkan tersebut, sehingga setelah mengalami beberapa perbaikan sistem pembelajaran tersebut dapat memperoleh suatu hasil yang memuaskan.

# BAB

# 5

## MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING*

### A. Pengertian

Model pembelajaran yang sangat menarik untuk diterapkan di Sekolah Dasar salah satunya adalah *Mind Mapping*. Tony Buzan merupakan pelopor model pembelajaran ini sejak tahun 1970an. Ia menjelaskan: *Mind Maps are a graphic, networked method of-storing, organizing and prioritizing information (usually on paper) using key or trigger words and images, each of which will 'snap on' specific memories and encourage new thoughts and ideas.* Peta Pikiran adalah metode grafis, jaringan untuk menyimpan, mengatur, dan memprioritaskan informasi (biasanya di atas kertas) menggunakan kata kunci atau pemicu dan gambar, yang masing-masing akan 'memotret' ingatan tertentu dan mendorong pemikiran dan ide baru (Buzan, 1993). Model pembelajaran *mind mapping* adalah model pembelajaran yang mempelajari konsep atau teknik mengingat sesuatu dengan bantuan *mind map* (menggunakan peta konsep, pencatatan materi belajar dituangkan dalam bentuk diagram yang memuat simbol, kode, gambar, dan warna yang saling berhubungan) sehingga kedua bagian otak manusia dapat digunakan secara maksimal (Lestari & Yudhanegara, 2017).

*Mind Mapping* adalah cara mencatat yang efektif, efisien, kreatif, menarik, mudah dan berdaya guna, karena dengan memetakan pikiran kita. *Mind Mapping* merupakan sistem berpikir yang terpancar (*radiant thinking*) sehingga dapat mengembangkan ide dan pemikiran ke segala arah, divergen,

# BAB

# 6

## MODEL PEMBELAJARAN *MATCHING PAIRS*

### A. Pengertian

*Matching Pairs* adalah salah satu model pembelajaran yang menarik bagi siswa SD karena akan mendukung *hands on activity*. Model pembelajaran *matching pairs* adalah model yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk mencari pasangan objek yang sedang mereka pelajari baik secara individu maupun berkelompok lalu mengeksplorasi karakteristik objek yang dipelajari. Model ini sangat fleksibel diterapkan dengan mengombinasikan berbagai macam ide guru. Model pembelajaran ini dapat dikatakan merupakan pengembangan dari model pembelajaran *Pair, Investigation and Communication (PIC)*, *Make A Match*, *Pair Checks* dan *Think Pair Share*.

Adopsi pada model *Pair, Investigation, Communication* mendorong siswa untuk mampu bersama pasangan mengeksplorasi objek yang dipelajari dan mengomunikasikannya di depan kelas (Ariyawati, Waluyo, & Prihatin, 2017), sedangkan adopsi model *make a match* memberikan kesempatan siswa untuk mencocokkan kartu/lembaran berisi gambar dengan benda nyata di sekitarnya, adopsi *pair checks* memberikan kesempatan siswa mengecek kembali kebenaran informasi yang didapatnya bersama pasangan, sedangkan adopsi *think pair share* mendorong siswa untuk mampu membagikan informasi yang diperoleh bersama temannya kepada teman-teman lainnya (Lestari & Yudhanegara, 2017).



# BAB

# 7

## MODEL PEMBELAJARAN SOSIODRAMA

### A. Pengertian

Model pembelajaran yang sangat menarik untuk diterapkan di SD selanjutnya adalah sosiodrama. Model ini sangat cocok diterapkan untuk siswa SD kelas tinggi. Pembelajaran sosiodrama adalah salah satu dari sekian banyak metode pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran IPS materi Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan (Susanti & Putri, 2019). Metode Pembelajaran Sosiodrama adalah cara mengajar yang memberi kesempatan pada anak untuk melakukan kegiatan memainkan peran tertentu, seperti yang terdapat dalam kehidupan masyarakat sosial (Rosada, Mayasari, & Arni, 2018). Pembelajaran sosiodrama dapat menstimulus dan meningkatkan perkembangan perilaku, pengetahuan, dan kemampuan peserta didik (Putri & Rosy, 2020).

Sosiodrama merupakan model pembelajaran dengan mendramatisasikan tingkah laku manusia, yang melibatkan interaksi antara dua orang atau lebih tentang suatu tema (Prasetyaningrum, 2022). Model pembelajaran sosiodrama adalah salah satu model pembelajaran bermain yang bagus digunakan dalam media pembelajaran. Pada penerapan model pembelajaran ini anak lebih aktif dan semangat dalam belajar sehingga dapat memicu keaktifan anak dengan memberikan peran tokoh dalam sebuah peristiwa. Selain itu, anak juga lebih aktif berkomunikasi dengan guru dalam pelaksanaan

# BAB 8

## MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT-BASED LEARNING (PjBL)*

### A. Pengertian

Model pembelajaran *project-based learning* adalah model pembelajaran selanjutnya yang dianggap cocok untuk diterapkan di SD yang tentunya dengan berbagai penyesuaian. *Project-based learning* atau pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berpusat pada proses, relatif berjangka waktu, berfokus pada masalah, dan pembelajaran bermakna dengan memadukan konsep-konsep dari sejumlah komponen, baik itu pengetahuan, disiplin ilmu maupun pengalaman lapangan (Lestari & Yudhanegara, 2017).

*Project-based learning* adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui kegiatan penelitian untuk menyelesaikan suatu proyek pembelajaran tertentu (Maryani & Fatmawati, 2016). Model *Project Based Learning* adalah salah satu model pembelajaran yang mengorganisasi kelas kedalam sebuah proyek dimana proses pembelajarannya menekankan pada pembelajaran kontekstual melalui kegiatan yang kompleks seperti memberi kebebasan peserta didik untuk mengeksplorasi aktivitas belajar, mengerjakan proyek secara kolaboratif, dan akhirnya dapat menghasilkan suatu produk. Secara tidak langsung, model *Project-Based Learning* dapat melatih siswa untuk bertindak dan berpikir kreatif (Erlinawati, Bektiarso, & Maryani, 2019). Dengan menggunakan *Project-based learning* guru dapat mengembangkan motivasi belajar siswa, meningkatkan kemampuan *problem-solving*, dan menumbuhkan

# BAB

# 9

## MODEL PEMBELAJARAN *BAMBOO DANCING*

### A. Pengertian

*Bamboo dancing* adalah pembelajaran kooperatif dengan penekanan baik pada partisipasi aktif siswa, keterampilan interpersonal, dan capaian akademik. Model pembelajaran tersebut juga meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan pemahaman konsep siswa (Mendo-Lázaro *et al.*, 2022).

*Bamboo dancing* melatih siswa untuk bertanggungjawab, berinteraksi, berkinerja, dan saling menolong dalam hal positif. Hal ini dapat mendorong siswa untuk bekerjasama dan mengembangkan diri karena siswa dapat belajar dan berinteraksi secara aktif selama proses belajar (Dewayani, 2017). Siswa juga dapat bertukar pengalaman, bekerjasama, serta saling bertoleransi (Saprianingsih, Suherman and Diana, 2019). Suatu pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa akan mendapat hasil yang baik. Oleh karena itu, pembelajaran harus membuat siswa menjadi aktif dan kritis serta mendorong siswa menjadi aktif menganalisis permasalahan (Alwinda and Wiguna, 2022).

### B. Langkah-Langkah

Setiap individu dapat menerapkan model *bamboo dancing* dengan langkah-langkah berikut ini (Huda, 2015).

1. Guru memperkenalkan topik, dapat dilakukan dengan menulis topik yang dibahas di papan tulis. Cara lain adalah dengan melakukan tanya-jawab kepada siswa tentang materi

# BAB 10

## MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM-BASED LEARNING (PBL)*

### A. Pengertian

Pembelajaran berbasis masalah, PBL, menggunakan masalah sebagai cara siswa belajar dan untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran ini menjadikan siswa sebagai pusatnya (Etherington, 2011).

Model pembelajaran ini mengajak siswa aktif dan terlibat selama proses belajar. PBL juga membantu siswa mencari, memecahkan masalah, melibatkan kerjasama antar siswa, (Asmara, 2016). Dengan begitu para siswa dilatih untuk berfikir kritis, kreatif, terampil menyelesaikan masalah, dan menerapkan kemampuan berfikir tinggi (Susanto and Retnawati, 2016).

Jadi, secara umum pembelajaran ini melibatkan para siswa, memberi kesempatan meneliti bersama kelompok, mengidentifikasi jawaban, dan memperoleh informasi baru.

Adapun karakteristik PBL adalah (Amir, 2007):

1. Siswa memperoleh masalah di awal pembelajaran;
2. Sajian masalah merupakan masalah penstimulasi tanpa solusi diawal;
3. Masalah harus mengajak siswa melihat dari banyak sudut pandang;
4. Masalah harus dapat membuat siswa tertantang belajar;
5. siswa belajar untuk mandiri, seperti mampu menyelesaikan masalah secara mandiri;
6. menggunakan sumber pengetahuan yang beragam, tidak dari satu sumber saja;
7. pembelajarannya kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif

# BAB

# 11

## MODEL PEMBELAJARAN *JIGSAW*

### A. Pengertian

Pembelajaran dengan *Jigsaw* model melibatkan dua kelompok: kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal merupakan kelompok awal atau kelompok pokok siswa yang terdiri dari 4-6 anggota siswa yang heterogen. Kemudian masing-masing anggota dari kelompok awal ini bergabung untuk diskusi mengenai topik pembelajaran yang sudah ditentukan, kelompok ini dinamakan kelompok ahli. Setelah selesai dengan kelompok ahli, semua siswa kembali ke kelompok asal untuk menjelaskan kepada anggota kelompok tentang materi yang telah dipelajari sebelumnya dengan kelompok ahli (Harni, 2020). Pendapat senada menjelaskan bahwa model *jigsaw* merupakan model pembelajaran yang digunakan dengan adanya pertukaran dari kelompok ke kelompok, dengan teknik didalamnya masing-masing siswa saling mengajarkan sesuatu mengenai materi yang telah dipelajarinya dikelompok ahli (Arifin, 2020).

Model *jigsaw* juga merupakan model pembelajaran yang terdiri dari anggota kelompok yang beragam. Masing-masing siswa memiliki tanggungjawab untuk menguasai materi dan mengajarkan kembali kepada anggota kelompoknya (Rima Sri and Puro, 2015; Arifin, 2020; Susilo and Asmara, 2020; Alkaromi, 2022). Pembelajaran mengajak siswa terlibat aktif belajar untuk dirinya dan orang lain (Fembriani, 2004). Oleh karena itu, rasa

# BAB 12

## MODEL PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL)

### A. Pengertian

*Contextual Teaching and Learning* atau biasa disebut pembelajaran kontekstual adalah merupakan suatu konsep pembelajaran yang holistik, dimana materi pelajaran dikaitkan dengan lingkungan sekitar atau konteks kehidupan sehari-hari baik sosial, budaya, kulltur, maupun kehidupan pribadi peserta didik sehingga akan menghasilkan pembelajaran yang bermakna dan peserta didik dapat memiliki pengetahuan maupun keterampilan yang dapat diterapkan pada berbagai permasalahan, (Soimin, 2014). Sependapat dengan pernyataan Soimin, Elaine B. Johnson dalam Rusman (2014) mengatakan, “Pembelajaran kontekstual adalah sebuah sistem pembelajaran yang cocok dengan otak yang menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademis dengan konteks dalam kehidupan sehari- hari peserta didik”. Lebih lanjut, Rusman (2014) menyimpulkan bahwa inti dari pembelajaran kontekstual adalah keterkaitan antara materi pelajaran dengan pengalaman atau lingkungan sekitar peserta didik, sehingga peserta didik akan berperan aktif untuk mengembangkan kemampuannya dikarenakan peserta didik berusaha mempelajari materi pelajaran juga mengaitkan dengan lingkungan sekitarnya dan mampu menerapkannya.

Model pembelajaran kontekstual sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang dapat membantu guru untuk menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan serta

# BAB

# 13

## MODEL PEMBELAJARAN *NUMBERED HEAD TOGETHER (NHT)*

### A. Pengertian

Number *Head Together* adalah suatu Model pembelajaran yang lebih mengedepankan kepada aktivitas siswa dalam mencari, mengolah, dan melaporkan informasi dari berbagai sumber yang akhirnya dipresentasikan di depan kelas (Rahayu, 2006). NHT pertama kali dikenalkan oleh Spencer Kagan dkk (1993). Model NHT adalah bagian dari model pembelajaran kooperatif struktural, yang menekankan pada struktur-struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Struktur Kagan menghendaki agar para siswa bekerja saling bergantung pada kelompok-kelompok kecil secara kooperatif. Struktur tersebut dikembangkan sebagai bahan alternatif dari struktur kelas tradisional seperti mengacungkan tangan terlebih dahulu untuk kemudian ditunjuk oleh guru untuk menjawab pertanyaan yang telah dilontarkan. Suasana seperti ini menimbulkan kegaduhan dalam kelas, karena para siswa saling berebut dalam mendapatkan kesempatan untuk menjawab pertanyaan peneliti (Tryana, 2008).

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang mengutamakan adanya kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Para siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dan diarahkan untuk mempelajari materi pelajaran yang telah ditentukan. Tujuan dibentuknya kelompok kooperatif adalah untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat terlibat

# BAB 14

## MODEL PEMBELAJARAN *STUDENTS TEAMS ACHIEVEMENT DIVISIONS* (STAD)

### A. Pengertian

Model *Student Teams Achievement Division* (STAD) ini dikembangkan oleh Robert Slavin dan kawan-kawannya dari Universitas John Hopkins. Model ini merupakan salah satu model yang banyak digunakan dalam pembelajaran kooperatif, karena model yang praktis akan memudahkan melaksanakannya.

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe STAD guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil atau tim belajar dengan jumlah anggota setiap kelompok 4 atau 5 orang secara heterogen. Setiap kelompok menggunakan lembar kerja akademik dan saling membantu untuk menguasai materi ajar melalui tanya jawab atau diskusi antar anggota kelompok. Kemudian seluruh siswa diberi tes dan tidak diperbolehkan saling membantu dalam mengerjakannya.

Sedangkan menurut Slavin menjelaskan bahwa “pembelajaran kooperatif dengan model STAD”, yaitu siswa ditempatkan dalam kelompok belajar beranggotakan 4 atau 5 orang siswa yang merupakan campuran dari kemampuan akademik yang berbeda, sehingga dalam setiap kelompok terdapat siswa yang berprestasi tinggi, sedang, dan rendah atau variasi jenis kelamin, kelompok ras dan etnis, atau kelompok sosial lainnya. Guru menyajikan pelajaran kemudian siswa bekerja di kelompok mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai materi tersebut.



# BAB 15

## MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*

### A. Pengertian

Model Pembelajaran *Role Playing* pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru, dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, model, dan teknik pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS adalah model *role playing* (bermain peran). *Role playing* adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, nilai, dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain (Achmad, 1981).

Model pembelajaran *role playing* adalah termaksud bagian kedalam kelompok model interaksi *social*. Model interaksi sosial adalah Model yang mengutamakan hubungan individu dengan masyarakat atau orang lain, dan memusatkan perhatiannya kepada proses dimana realita yang ada dipandang sebagai suatu negosiasi sosial. Model ini menekankan pada hubungan personal dan sosial kemasyarakatan diantara peserta didik yang berfokus pada peningkatan kemampuannya untuk berhubungan dengan orang lain, terlibat dalam proses-proses yang demokratis dan bekerja secara produktif dalam masyarakat. Dalam dimensi *social*, model ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis kondisi *social*, khususnya kemanusiaan. Model ini juga menyongkong

# BAB 16

## MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM LEARNING*

### A. Pengertian

Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila guru mampu menerapkan model yang tepat. Dalam dunia pendidikan model pembelajaran sangatlah beragam. Dengan menerapkan model pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan maka akan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan yakni model *Quantum Learning*.

DePorter & Hernacki (2002) mengemukakan bahwa *Quantum Learning* merupakan proses pembelajaran yang terbukti efektif yang bisa digunakan oleh siapa pun selain peserta didik dan guru karena *Quantum Learning* memberikan suatu gambaran untuk mendalami apa saja melalui pembelajaran yang bermakna. Hal itu dapat dilakukan ketika seseorang sudah mengetahui gaya belajarnya terlebih dahulu. *Quantum Learning* bermula dari upaya George Lozanov seorang pendidik berkebangsaan Bulgaria yang melakukan eksperimen yang disebutnya sebagai *suggestology*, yang berprinsip bahwa sugesti itu dapat dan pasti mempengaruhi hasil belajar, baik itu sugesti yang positif ataupun sugesti yang negatif. Memberikan sugesti yang positif dapat dilakukan dengan cara membuat suasana belajar menjadi nyaman dan meningkatkan partisipasi peserta didik dalam belajar, maka dari itu model *Quantum Learning* berfokus pada proses belajar yang nyaman dan menyenangkan.

# BAB 17

## MODEL PEMBELAJARAN BERSIKLUS (*LEARNING CYCLE 5E*)

### A. Pengertian

*Learning Cycle* merupakan suatu model pembelajaran sains yang berbasis konstruktivistik. Model ini dikembangkan oleh J. Myron Atkin, Robert Karplus dan Kelompok SCIS (*Science Curriculum Improvement Study*), di Universitas California, Berkeley, Amerika Serikat sejak tahun 1967 (Zollman & N.Rebello, 1998).

Model pembelajaran *Learning Cycle* adalah salah satu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengoptimalkan cara belajarnya dan mengembangkan daya nalarnya (Dasna, dkk, 2007), sehingga untuk dapat memaksimalkan kemampuan berfikir dan bernalar dalam proses belajar siswa model tersebut mampu meningkatkan dan menggali lebih dalam. Hal tersebut menurut Soebagio, dkk (2001) *Learning Cycle* merupakan model pembelajaran yang memungkinkan siswa menemukan konsep sendiri atau memantapkan konsep yang dipelajari, mencegah terjadinya kesalahan konsep, dan memberikan peluang kepada siswa untuk menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari pada situasi baru. Menurut *Department of Secondary Science and Mathematics Education, Faculty of Education, Middle East Technical University, Ankara, Turkey* "The Learning Cycle can be defined as an activity oriented teaching methods and promote students meaningful understanding of scientific concept, explore and deepen that understanding, and then apply the concept to new situations" yaitu siklus belajar atau *Learning Cycle* dapat didefinisikan sebagai

# BAB 18

## MODEL PEMBELAJARAN *PICTORIAL RIDDLE*

### A. Pengertian

Model pembelajaran merupakan langkah-langkah atau sintaks pembelajaran yang dijadikan acuan dalam proses belajar mengajar serta perencanaan bahan ajar yang akan digunakan ketika mengajar. Seperti pengertian model pembelajaran menurut Joyce & Weil (dalam Rusman, 2012) “Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain”.

Model pembelajaran *pictorial riddle* menyajikan gambar sebagai media visualnya. Dengan tujuan selain membuat pembelajaran berkesan menyenangkan, juga dapat menambah daya fokus siswa sehingga materi yang diajarkan dapat tersampaikan. Media visual sangatlah bermacam-macam. Seperti menurut Arsyad (2011:105) bahwa media berbasis visual “meliputi gambar, *chart*, grafik, transparansi dan *slide*”.

Alat peraga visual berupa grafik, diagram, dan jaring maupun gambar-gambar seharusnya dapat digunakan sebagai contoh-contoh visual untuk konsep-konsep abstrak. Menggunakan gambaran-gambaran visual mempengaruhi pembelajaran konsep dan mendukung pepatah lama yang mengatakan gambar itu mewakili seribu kata, sehingga dalam satu gambar bidang datar saja misalnya, akan mewakili kata-kata seperti pengertian bidang datar tersebut, sifat-sifat, luas daerah bidang tersebut, dan lain lain.

# BAB 19

## MODEL PEMBELAJARAN MULTILITERASI MENULIS BERBASIS GENRE

### A. Pengertian

Pada hakikatnya konsep multiliterasi dipandang sebagai konsep yang penting dalam abad ke-21 ini. Konsep multiliterasi mendorong para guru untuk berperan sebagai desainer dan fasilitator dalam terjadinya proses belajar mengajar yang bermutu dan menyenangkan. Hal ini senada dengan apa yang dikemukakan oleh Navehebrahim (2011) yang menyatakan bahwa guru di era modern ini harus berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru juga berperan sebagai desainer dalam merancang dan menentukan pembelajaran dengan memperhatikan keberagaman siswa. Hal ini tentunya didukung dengan menggunakan berbagai media demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pembelajaran multiliterasi dapat mengakomodasi keragaman dan pengalaman yang dimiliki oleh siswa melalui tahapan belajar yang mendorong siswa untuk menemukan makna dari setiap proses yang dilakukan. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Altas (2014) yang menyatakan bahwa pembelajaran multiliterasi dapat menaungi keberagaman yang dimiliki oleh siswa dan menghubungkan pengalaman siswa melalui tahapan belajar yang representatif sehingga setiap pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih bermakna. Selain itu, dipertegas pula oleh Hesterman (2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan konsep multiliterasi dapat mengakomodasi keanekaragaman budaya dan bahasa

# BAB 20

## MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*

### A. Pengertian

Model *make a match*, memasangkan, merupakan model belajar dengan rancangan permainan. Siswa menjawab pertanyaan dengan cara mencocokkan kartu yang berpasangan. Kartu yang dibagikan kepada siswa adalah kartu soal dan kartu jawaban. Siswa bekerja sama untuk sama sama mencari pasangan yang cocok. Maka diharapkan siswa dapat mendalami materi, membiasakan siswa untuk berpikir cepat, meningkatkan kreativitas dan lebih semangat dalam belajar (Fauhah and Rosy, 2021). Senada dengan pernyataan lain, model *make a match* ini proses pembelajarannya berkelompok, dengan begitu siswa dapat memahami materi yang sedang dipelajari. Hal ini dikarenakan dalam prosesnya siswa dilatih berinteraksi dengan teman, berpikir dengan cepat, aktif berpartisipasi di kelas (Prihatiningsih and Setyanigtyas, 2018).

Model tersebut memiliki ciri-ciri sebagai berikut (Fitriana and Novitawati, 2021).

1. Terdapat kartu pasangan, kartu pasangan terdiri dari dua kartu yaitu kartu soal dan kartu jawaban
2. Setelah kartu pasangannya diterima, selanjutnya yaitu melakukan kerja kelompok. Untuk membahas bersama hasil kartu pasangan yang sudah diterima.
3. Menekankan kerja sama, siswa diarahkan untuk melakukan kerja sama dengan teman sekelasnya dengan beragam, hal ini dikarenakan siswa akan berkelompok dengan kartu yang

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2015). *Pembelajaran Multiliterasi Sebuah Jawaban atas Tantangan Pendidikan Abad Ke-21 dalam Konteks Keindonesiaan*. Bandung: Refika Aditama.
- Adam, D.H. et al. (2021), Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Education and Development*, 9(2), 437–439.
- Agustina, N. and Adesti, A. (2019), Pengembangan Modul Mata Kuliah Strategi Belajar dan Pembelajaran Pada FKIP-Universitas Baturaja, *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 4(9), 83–93. doi:10.36418/syntax-literate.v4i9.713.
- Alamsyah, M. (2014). *Kiat Jitu Meningkatkan Prestasi dengan Mind Mapping*. Sleman: Mitra Pelajar.
- Alkaromi, A. (2022) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Kerjasama Dan Prestasi Belajar Siswa, *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 12(1), 75–84. doi:10.33369/diadi.v12i1.21351.
- Altas, B. (2014). A Case Study of Multimodal Presentation of Selected Stage Play Literature in A Multimedia Environment. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 116, 1726–1734.
- Alwinda, A. and Wiguna, S. (2022) Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Bamboo Dancing pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VIII MTS Al-Hidayah Gebang, *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 1(4), 155–166.
- Amir, T. (2007) *Karakteristik Proses Pembelajaran Berbasis Masalah*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- Anitah, S., Hermawan, A. H., Ruhimat, T., Wardani, I. G. A. K., & Julaeha, S. (2022). *Strategi Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

- Apriani, A., Muchtar, M., & Zaki, A. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Melalui Metode Sosiodrama Pada Siswa Kelas VIII MTs Tarbiyah Waladiyah Pulau Banyak. *Khazanah: Journal of Islamic Studies*, 2(1), 38-47. Diambil dari <https://www.pusdikra-publishing.com/index.php/jelr/article/view/1101/964>
- Arifin, Z. (2020) Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik 1 Halaman Melalui Workshop Daring Dengan Variasi Model Jigsaw Di Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Sekolah Dasar (SD) Negeri Genteng 2 Bangkalan, *re-JIEM (Research Journal of Islamic Education Management)*, 3(2), 201-215. doi:10.19105/re-jiem.v3i2.4722.
- Ariyawati, P. A. M., Waluyo, J., & Prihatin, J. (2017). Analisis Respon Siswa Terhadap Model Pairs, Investigation And Communication (PIC) Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pembelajaran dan Pendidikan Sains*, 2(1), 9-15. Diambil dari <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/jpps/article/view/6407/4672>
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asmara, A.S. (2016) Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Disposisi Matematis Siswa SMK Dengan Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Multimedia Interactive, *Jurnal Sekolah Dasar*, 1(1), 1-19.
- Azizah, A. N., & Wardani, N. S. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Project Based Learning Siswa Kelas V SD. *Jartika*, 2(1), 194-204. Diambil dari <http://journal.rekarta.co.id/index.php/jartika/article/view/280/273>
- Briggs, Lisslie. (1978). *Instructional Design*, New Jersey: Ed. Techn Pub.
- Buzan, T. (1993). *The Mind Map Book*. New York: Dutton.



- Dasna, I. W., dan Fajaroh, F. (2007). *Pembelajaran dengan model siklus belajar (Learning Cycle)*, (<http://lubisgrafura.wodpress.com>).
- Dean Zollman & N. Sanjay Rebello. (1998). *Learning Cycles – Curricula Based on Research. Physics Education Research Conference*. University of Nebraska – Lincoln. August 1-2, 1998.
- DePorter, B. & Hernacki, M. (2002). *Quantum learning*. Bandung: Kaifa.
- DePorter, B., Reardon, M., & Nourie, S. S. (2010). *Quantum Teaching Mempraktikan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Bandung: Kaifa.
- Dewayani, E. (2017) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Bamboo Dancing (tari bambu) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pokok Bahasan Teks Faktual Ilmiah di Kelas XII MIPA 2 SMA, *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR*, 5(2).
- Dewi, P. S., Suyatna, A., & Maharta, N. (2013). *Perbandingan Hasil Belajar Model Pembelajaran ARIAS dengan Inkuiri Ilmiah Teknik Pictorial Riddle*, 1(1), 1-11.
- Elviana, P. S. (2017). Pembentukan Sikap Mandiri Dantanggung Jawab Melalui Penerapan Metode Sosiodrama Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(2), 134-144. <https://doi.org/10.25273/citizenship.v5i2.1643>
- Emilia, A. (2012). *Pendekatan Genre Based dalam Pengajaran Bahasa Inggris*. Bandung: Risqi Press.
- Erlinawati, C. E., Bektiarso, S., & Maryani. (2019). Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis STEM Pada Pembelajaran Fisika. *Seminar Nasional Pendidikan Fisika*, 4(1), 1-4. Diambil dari <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkip-epro/article/view/15105/7444>

- Etherington, M.B. (2011) Investigative Primary Science: A Problem-based Learning Approach, *Australian Journal of Teacher Education*, 36(9), 36–57.
- Faizah, S.N. (2017) Hakikat Belajar Dan Pembelajaran, *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175–185. doi:10.30736/atl.v1i2.85.
- Fakhrurrazi, F. (2018). *Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. At-Taqfir*, 11(1), 85–99. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Fatimah and Sari, R.D.K. (2018) Strategi Belajar & Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa, *Pena Literasi: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 108–113. doi:10.55606/jsr.v1i1.980.
- Fauhah, H. and Rosy, B. (2021) Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. doi:10.26740/jpap.v9n2.p321-334.
- Fauziah, Mahrizal, & Gusnedi. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Tipe Pictorial Riddle Dalam Bentuk Animasi Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Batusangkar, *Pillar of Physics Education* 4(2). 81-88.
- Fembriani (2004) Model Jigsaw untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mata Kuliah Konsep Dasar IPA SD, *Jurnal Kontekstual*, 1(2), 66–73.
- Firdaus, M. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Ditinjau Dari Aktivitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP. *FORMATIF: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(2), 93 – 99.
- Fitriah (2021) Characteristics Of Children Age of Basic Education. *Journal Ar-Rainy* 3(1),114 – 131 available at : <https://journal.ar-raniry.ac.id/index.php/fitrah/article/download/1330/658>

- Fitriana, F. and Novitawati, N. (2021) Mengembangkan Kemampuan Aspek Kognitif Melalui Kombinasi Model Make a Match, Metode Bermain Angka Dan Media Papan Flanel Pada Anak Usia Dini, *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(1), 25. doi:10.20527/jikad.v1i1.3221.
- Giampapa, F. (2010). *Multiliteracies, Pedagogy and Identities: Teacher and Student Voices from a Toronto Elementary School*. *Canadian Journal of Education*. 33(2). 407-431.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Happy, N. and Widjajanti, D.B. (2014) Keefektifan PBL Ditinjau dari Kemampuan Berfikir Kritis dan Kreatif Matematis, serta Self-Esteem Siswa SMP, *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1(1), 48–57.
- Harini, A., (2015). Eksperimentasi Pembelajaran Pictorial Riddle Dan Kooperatif Numbered Head Together Berbantu LKS Terhadap Prestasi Belajar Matematika, *EKUIVALEN-Pendidikan Matematika*. 13(2), 108-113.
- Harni (2020) Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw pada Siswa Kelas IV SDN 2 Uuebone, *Jurnal Paedagogy*, 7(2), 108–114.
- Hendriana, H., & Soemarmo, U. (2017). *Penilaian Pembelajaran Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Herawati, U. (2012). *Peningkatan Kemampuan Metakognitif Siswa SMK dengan Menggunakan Pembelajaran Pictorial Riddle Approach Berbasis Problem Solving*. (skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung: Tidak diterbitkan.
- Hesterman, S. (2016). A Contested Space: The Dialogic Intersection Of ICT, Multiliteracies, And Early Childhood, *Contemporary Issues in Early Childhood* 12(4), 349–361.

- Huda, M. (2015) *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Inayah, W. (2022) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Dalam Pembelajaran MI. *PAPEDA : Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*. 4(1), 17 – 23 available at <https://unimuda.e-journal.id/jurnalpendidikandasar/article/view/1754> / <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i1.1754>
- Iskandar, D. (2020) Peningkatan Kemampuan Siswa Kelas X SMAN 1 Balai Riam Pada Materi Trigonometri Menggunakan Model Jigsaw, *Meretas: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 183–191. Available at: <https://jurnal.upgriplk.ac.id/index.php/meretas/article/view/229%0Ahttps://jurnal.upgriplk.ac.id/index.php/meretas/article/download/229/143>.
- Joyce Bruce. Et al. (2000). *Models of Teaching*. London: allyn Bacon.
- Jusmawati, Satriawati, R, I., Rahman, A., & Arsyad, N. (2020). *Model-Model Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Penerbit Samudra Biru.
- Kemendiknas. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Diambil dari <https://asefts63.files.wordpress.com/2011/01/permendiknas-no-22-tahun-2006-standar-isi.pdf>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2013). *Panduan Teknis Penerapan Kurikulum 2013 Jenjang Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemdikbud.
- Lestari and Yudhanegara, M.R. (2015) *Penelitian Pendidikan Matematika*. kedua. Bandung: PT Refika Aditama.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.

- Makki, I. and Aflahah, A. (2019) *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*. Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Marlinasari, D. (2013). Pengaruh Penerapan Metode Inkuiri dengan Media Pictorial Riddle Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 2(9), 1-16.
- Maryani, I., & Fatmawati, L. (2016). *Pendekatan Scientific dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar (Teori dan Praktik)*. Sleman: Deepublish.
- Masdul, M. R. (2018). *Komunikasi Pembelajaran Learning Communication*. *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman*, 13(2), 1-9. Diambil dari <https://www.jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/IQRA/article/view/259/1335>
- Mendo-Lázaro, S. et al. (2022) The Impact of Cooperative Learning on University Students Academic Goals, *Frontiers in Psychology*, 12(January), 1-7. doi:10.3389/fpsyg.2021.787210.
- Meriyati (2015) *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Lampung: Fakta Press
- Mirgoni, I., Sahidu, H., & Hikmawati, H. (2015). Implementasi Model Pembelajaran Quantum dengan Metode Diskusi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika Siswa SMPN 2 Lingsar tahun ajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(4).
- Nana, H. (2021). *Model-Model Pembelajaran SD*. Bandung : Multikreasi Press
- Navehebrahim, M. (2011). Multiliteracies Approach to Empower Learning and Teaching Engagement. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 29, 863-868.
- Ngalimun (2016) *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Pressindo.

- Nisa, M., Suripto, & Budi, H. S. (2012). Metode Sociodrama dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Kelas IV. *Kalam Cendekia*, 1(2). Diambil dari <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/263/153>
- Pakaya, Y., Manay, H., Une, S. S. R., & Hilumalo, P. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Sociodrama Pada Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(1), 131-137. Diambil dari <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelitapaud/article/view/1173/598>
- Palupi, D. I., Rahmani, E., Yusnita, E., Pertiwi, H., Gustina, H., & Priyanti, N. (2022). Mengenal Model Kooperatif Numbered Head Together (NHT) Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 21-28. Retrieved from <https://jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/89>
- Prasetyaningrum, U. (2022). Penggunaan Metode Sociodrama Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas Xi IPS 1 SMAN 5 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, 13(1), 180. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v13i1.53087>
- Prihatiningsih, E. and Setyanigtyas, E.W. (2018) Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Dan Model Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 1-14. doi:10.30870/jpsd.v4i1.1441.
- Putri, Y. S., & Rosy, B. (2020). Pengembangan Kemampuan Interaktif dan Reaktif Siswa Dengan Metode Pembelajaran Sociodrama. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 273-284. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p273-284>
- Rahayu, A. P. (2021). Penggunaan Mind Mapping dari perspektif Tony Buzan dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Paradigma*,

- 11(1), 65-80. Diambil dari <https://www.staimmgt.ac.id/wp-content/uploads/2021/06/4.-Penggunaan-Mind-Mapping-dari-perspektif-Tony-Buzan.pdf>
- Rahim, A., & Dwiprabowo, R. (2020). *Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar. Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 210-217. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.651>
- Rahman, M. H., & Zulaeha, I. (2015). Keefektifan pembelajaran menyusun teks cerita pendek dengan model quantum dan project based learning (PBL) pada Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1).
- Rani, H. (2021). Penerapan Metode Project Based Learning pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 10(2), 95-101. Diambil dari <https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/40>
- Resta, I. L., Fauzi, A., & Yulkifli. (2013). Pengaruh Pendekatan Pictorial Riddle Jenis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Inkuiri Pada Materi Gelombang Terintegrasi Bencana Tsunami. *Pillar of Physics Education*, 1. 17-22.
- Rima Sri, A. and Puro, S. (2015) Strategy Of Curriculum Development Based On Project Based Learning (Case Study: SMAN 1 Tanta Tanjung Tabalong South of Kalimantan), in *Prosiding Ictte Fkip Uns*. 202-206.
- Ristiasari, T., Priyono, B., & Sukaesih, S. (2012). *Model Pembelajaran Problem Solving Dengan Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. Unnes Journal of Biology Education*, 1(3).
- Rosada, R., Mayasari, D. E., & Arni, J. (2018). Peningkatan Minta Belajar Siswa Dengan Metode Sosiodrama Pada Pelajaran

- Sejarah Di Kelas XI MA. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 3(2), 51–55.
- Rotgans, J.I. and Schmidt, H.G. (2011) Cognitive engagement in the problem-based learning classroom, *Advances in Health Sciences Education*, 16(4), 465–479. doi:10.1007/s10459-011-9272-9.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Salimahtun, S.(2015). *Pengaruh Metode Pembelajaran Pictorial Riddle Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMP Negeri 1 Sigaluh Banjarnegara*, 1-126.
- Saprianingsih, F., Suherman and Diana, N. (2019) Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Tari Bambu Dipadukan dengan CRH, *Edu Sains Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, 7(2), 31–42. doi:10.23971/eds.v7i2.1407.
- Sari, A. Y. (2017). Implementasi Pembelajaran Project Based Learning Untuk Anak Usia Dini. *Motoric*, 1(1), 10–22. <https://doi.org/10.31090/paudmotoric.v1i1.547>
- Setiawati, S.M. (2018) Telaah Teoritis : Apa Itu Belajar?, *Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46.
- Silvers, P., Shorey, M., & Crafton, L. (2010). *Critical Literacy In A Primary Multiliteracies Classroom: The Hurricane Group*.
- Soebagio, Soetarno, dan Wiwik H. (2001). Penggunaan Daur Belajar untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran dan Pemahaman Konsep Sel Elektrolisis pada Siswa Kelas III SMU Negeri 2 Jombang. *Media Komunikasi Kimia. Jurnal Ilmu Kimia dan Pembelajarannya*. 5 Mei 2017
- Susanti, F., . T., & Putri, N. A. (2019). Efektivitas Metode Sosiodrama Mata Pelajaran Ips Kelas VII SMP Negeri 13 Semarang. *Sosiolum: Jurnal Pembelajaran IPS*, 1(1), 28–40. <https://doi.org/10.15294/sosiolum.v1i1.30445>



- Susanto, E. and Retnawati, H. (2016) Perangkat Pembelajaran Matematika Bercirikan PBL Untuk Mengembangkan HOTS Siswa, *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(2), 189-197.
- Susiani, K., Dantes, N., & Tika, N. (2013). Pengaruh model pembelajaran quantum terhadap kecerdasan sosio-emosional dan prestasi belajar IPA siswa kelas V SD di Banyuning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1).
- Susilo, A. and Asmara, Y. (2020) Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS, *Yupa: Historical Studies Journal*, 4(1), 20-28. doi:10.30872/yupa.v4i1.214.
- Susilo, J., Waluya, S.B. and Junaedi, I. (2012) Pembelajaran Matematika Model Problem Based Learning Berbasis Savi Untuk Mengembangkan Kreativitas Peserta Didik, *Journal of Primary Education*, 1(2).
- Susilo, R.H., Marli, S. and Salimi, A. (2020) Pengaruh Penerapan Model Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 9(11), 1-8. Available at: <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/38052>.
- Swadarma, D. (2013). *Penerapan Mind Mapping dalam Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Syachtiyani, W.R. and Trisnawati, N. (2021) Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19, *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90-101. doi:10.37478/jpm.v2i1.878.
- Thomas E. Lauer. (2003). Conceptualizing A Learning Cycle Approach. *The American Biology Teacher*, *National Association of Biology Teachers*. 65(7), 518-522.
- Ulfa, A., Djamas, D., & Ratnawulan. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran Scientific Inquiry Berbantuan Pictorial

Riddle Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Negeri 13 Padang. *Pillar of Physics Education*. 5, 49-56.

- Utaminingsih, S., & Shufa, N. K. F. (2019). *Model Contextual Teaching and Learning*. Kudus
- Wibowo, A., Munir., dan Waslaluddin. (2009). *Penerapan Model Pembelajaran Siklus Belajar (Learning Cycle 5E) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi*. 1-6. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Winaktu, A. W., & Supardi. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Logika Pada Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Metode Sosiodrama. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(3), 113-125. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i3.1175>
- Wulandari, B. (2013) Pengaruh Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Motivasi Belajar PLC di SMK, *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(2), 178-191.
- Yuliyanto, A., Basit, R. A., Muqodas, I., Wulandari, H., & Amalia, D. M. (2020). Alternative Learning of The Future Based on Verbal-Linguistic, and Visual-Spatial Intelligence Through YouTube-Based Mind Map when Pandemic COVID-19. *JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 7(2), 132-141. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.12928/jpsd.v7i2.16925>

## GLOSARIUM

- Brainstorming** : Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan gagasan
- Drill** : Latihan
- Hands on activity** : Model yang dirancang untuk melibatkan siswa dalam menggali informasi dan bertanya, beraktivitas dan menemukan, mengumpulkan data dan menganalisis serta membuat kesimpulan sendiri.
- Interaktif** : Saling melakukan aksi; antar-hubungan; saling aktif
- Karakteristik** : Sifat-sifat kejiwaan, ahlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan orang lain, tabiat, watak
- Literasi** : Kemampuan seseorang dalam mengolah dan memahami informasi saat melakukan proses mem-baca dan menulis.
- Model Pembelajaran** : Seperangkat prosedur yang berurutan untuk me-laksanakan pengembangan pembelajaran
- Pembelajaran** : Proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar pada lingkungan belajar yang bertujuan untuk mencapai tujuan edukatif seperti sikap, pengetahuan, dan keterampilan bagi peserta didiknya
- Proyek** : Aktivitas atau kegiatan yang telah direncanakan untuk diselesaikan dalam waktu yang telah di-tentukan dan biasanya menghasilkan produk tertentu
- Syntax/Sintak** : Langkah-langkah/Fase/Tahapan/Prosedur pelaksanaan model pembelajaran

## LAMPIRAN

Gambar Kegiatan Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping*

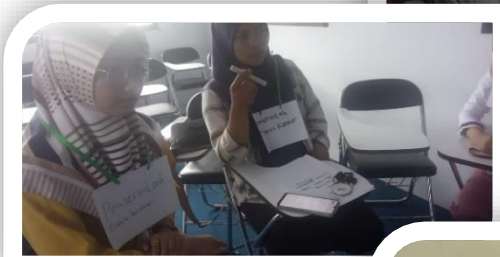




Gambar Kegiatan Penerapan Model Pembelajaran *Matcing Pairs*



## Gambar Kegiatan Penerapan Model Pembelajaran Sociodrama



Gambar Kegiatan Penerapan Model Pembelajaran *Project-Based Learning*





## TENTANG PENULIS



**Aan Yuliyanto, M.Pd.** dilahirkan di Indramayu 23 Juli 1996 ini merupakan putra dari Bapak Abdul Syahri dan Ibu Juwarsih, S.Pd. Penulis menyelesaikan studi Sarjana di S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Kampus di Purwakarta dan Magister S-2 Pendidikan Dasar di Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung. Penulis yang juga seorang Dosen Tetap di Program Studi S-1 PGSD STKIP Pangeran Dharma Kusuma sejak 2021 mengajar di Program Studi S-1 PGSD dan S-1 Pendidikan Sejarah di Kampus yang sama. Selain itu penulis juga penulis sempat menjadi seorang Guru SD di SD Labschool UPI Kampus Purwakarta (2018-2020), Tenaga Pengajar di UPI Kampus Purwakarta tahun. 2021 pada Mata Kuliah Pendidikan Inklusi dan Pembelajaran Digital di Prodi PGSD, Pembelajaran Komputer untuk AUD di Prodi PGPAUD, menjadi Tutor Mata Kuliah Karya Ilmiah untuk PGSD dan Strategi Pembelajaran di SD di Universitas Terbuka. Mata Kuliah yang pernah penulis ampu diantaranya Filsafat Pendidikan, Komputer dan TI, Perspektif Global, Pedagogik, Pembelajaran Matematika di SD Kelas Tinggi dan Rendah, Pendidikan Seni SD dan Pendidikan Keterampilan serta Statistika.

Penulis yang juga merupakan Sekretaris Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat (LPPM) dan Pembina HIMA PGSD STKIP Pangeran Dharma Kusuma aktif sebagai Reviewer Jurnal Nasional Terakreditasi SINTA. Penulis aktif pula dalam kegiatan penelitian dan pengabdian masyarakat. Publikasi terakhir penulis yang terindeks Scopus berjudul "*Study based on the early mathematical ability of elementary student self-efficacy through the concrete-pictorial-abstract approach*" (Q4 2020) dan "*The mathematical self-efficacy instruments for elementary school students* (Q3 2021) serta berbagai artikel jurnal lainnya yang terindeks SINTA. Pengabdian kepada Masyarakat yang aktif dilakukan peneliti khususnya dalam

penulisan karya ilmiah dan Pembelajaran Digital yaitu menjadi pembicara dalam kegiatan Coaching Clinic KTI HIMAUDI UPI Kampus Purwakarta (2023) dan Strategi menjadi Peneliti dan Penulis KTI masa kini LEPPIM UPI Kampus Purwakarta (2021-2023) serta Strategi Menulis Ilmiah bersama LPDP UNY (KOMIK LPDP Kelurahan UNY) (2022-2023), Implementasi Pembelajaran Digital untuk AUD HIMAUDI UPI Kampus Purwakarta (2022).

Sebagai buah karya pemikiran penulis dan rekan, semoga buku pertama kami yang berjudul “Model-Model Pembelajaran untuk Sekolah Dasar” ini memberikan manfaat dan kebaikan untuk penulis dan pembacanya serta pengembangan ilmu pendidikan ke SD an.

---

---

**Iing Farikhin, M.Pd.** lahir di Indramayu pada 10 Mei 1994 dan sekarang menetap di Indramayu. Menyelesaikan pendidikan dasar di SDN 1 Juntikedokan pada tahun 2006, dan melanjutkan pendidikan di SMPN 5 dan SMAN 7, Cirebon 2009 dan 2012. Selanjutnya, menyelesaikan studi strata satu di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru dengan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar tahun 2016, dan menyelesaikan pendidikan Magister di Universitas Negeri Yogyakarta dengan Program Studi Teknologi Pembelajaran tahun 2019. Pengalaman organisasi di kampus sebagai pengurus pramuka dan pers lingkungan mahasiswa, serta anggota kepanitiaan di beberapa acara kampus. Adapun pengalaman bekerja pada KPU Indramayu sebagai staf divisi teknis kepemiluan dan sosialisasi, hubungan partisipasi masyarakat pada tahun 2020. Selanjutnya bergabung dalam staf Komunikasi Digital Bupati Indramayu tahun 2022, dan saat ini bekerja sebagai dosen pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di STKIP Pangeran Dharma Kusuma Indramayu.





**Irma Sofiasyari** dilahirkan di Majalengka, pada tanggal 14 Mei 1995. Putri dari pasangan Bapak Muhamad Irfan Junaedi dan Ibu Cicih Sutarsih (almh). Anak pertama dari dua bersaudara. Penulis menyelesaikan pendidikan jenjang sarjana di Fakultas Pendidikan Dasar dan Menengah Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Majalengka lulus tahun 2017.

Melanjutkan ke jenjang magister program studi Pendidikan Dasar di PPS Universitas Negeri Semarang dan lulus tahun 2020. Saat ini penulis merupakan dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di STKIP Pangeran Dharma Kusuma Segeran Juntinyuat Indramayu.

---

**Rogibah, M.Pd.** Lahir di Indramayu pada tanggal 12 Juni 1987. Menyelesaikan Pendidikan S-1 di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Bahasa dan Sastra Inggris Universitas Wiralodra (UNWIR) Indramayu dan Lulus pada tahun 2011, kemudian melanjutkan Pendidikan Magister di Universitas Indra Prasta PGRI (UNINDRA) Jakarta dengan program studi Pendidikan Bahasa Inggris, dan lulus pada Tahun 2017. Saat ini Penulis Merupakan Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar di STKIP Pangeran Dharma Kusuma Indramayu.





REPUBLIK INDONESIA  
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

## SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202373458, 29 Agustus 2023

**Pencipta**  
Nama : Aan Yuliyanto, Iing Farikhin dkk  
Alamat : BTN Bumi Karang Indah Blok D No. 01 RT 11 RW 01 Desa Kalianyar,  
Kec. Krangkeng, Indramayu, Jawa Barat 45283,  
Krangkeng, Indramayu, Jawa Barat, 45283  
Kewarganegaraan : Indonesia

**Pemegang Hak Cipta**  
Nama : Aan Yuliyanto, Iing Farikhin dkk  
Alamat : BTN Bumi Karang Indah Blok D No. 01 RT 11 RW 01 Desa Kalianyar,  
Kec. Krangkeng, Indramayu, Jawa Barat 45283,  
Krangkeng, Indramayu, Jawa Barat, 45283  
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : Buku  
Judul Ciptaan : Model-Model Pembelajaran Untuk Sekolah Dasar  
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 24 Agustus 2023, di Purbalingga  
Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000506411

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak Cipta terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA  
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri



Anggoro Dasananto  
NIP. 196412081991031002

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.