

Model Kooperatif Tipe *Word Square* Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Rosiana Fajrin^{1*}, Sutrisno², Fine Reffiane³

^{1,2,3} Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received August 11, 2020
Revised September 13, 2020
Accepted February 22, 2021
Available online April 25, 2021

Kata Kunci:

Word Square, Hasil Belajar

Keywords:

Word Square, Learning Result

ABSTRAK

Pembelajaran yang masih cenderung menggunakan metode ceramah, dan cenderung menyampaikan terlalu banyak materi menggunakan sistem pembelajaran satu arah. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis model pembelajaran *word square* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian *pre-experimental design (nondesign) berupa one-group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV sebanyak 22 siswa. Sampel digunakan dari penelitian ini adalah siswa kelas IV yang bersedia menjadi partisipan. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yaitu uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil dari perhitungan t-test diperoleh t_{hitung} sebesar 17,8 dan t_{tabel} sebesar 1,72 maka t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Hasil *pretest* nilai terendah adalah 50 dan nilai tertinggi adalah 77. Siswa yang tuntas sebanyak 2 siswa dan siswa yang belum tuntas sebanyak 20 siswa. Untuk *posttest* nilai terendah adalah 77 dan nilai tertinggi adalah 97, dalam *posttest* ini semua siswa tuntas dan tidak ada yang tidak tuntas karena semua siswa memahami materi dengan baik. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *word square* efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

ABSTRACT

Learning that still tends to use the lecture method, and tends to convey too much material using a one-way learning system. The purpose of this study was to analyze the word square learning model on student learning outcomes. This research is an experimental study with a pre-experimental design (non-design) in the form of a one-group pretest-posttest design. The population in this study were all fourth-grade students as many as 22 students. The sample used in this study were fourth-grade students who were willing to become participants. The data analysis technique used is descriptive statistical analysis and inferential statistics, namely t-test. The results showed that the results of the t-test calculation obtained t-count of 17,8 and t-table of 1,72, so t-count was greater than t-table. The lowest score of the pretest was 50 and the highest score was 77. Students who completed were 2 students and students who had not completed as many as 20 students. For the posttest, the lowest score is 77 and the highest score is 97, in this posttest all students are complete and nothing is incomplete because all students understand the material well. Based on the results of the study, it can be concluded that the word square learning model is effective in improving student learning outcomes.

1. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sering disebut dengan pendidikan sains, merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar (Anjelina Putri et al., 2018; Dewi et al., 2017; Putri et al., 2018; Widiana et al., 2019). Ilmu Pengetahuan Alam merupakan suatu ilmu tentang alam atau ilmu yang berhubungan dengan alam. Manusia tidak dapat terlepas dari alam yang ada di sekitar, maka dari itu perlunya mempelajari gejala-gejala yang ada di alam mulai dari jenjang pendidikan dasar. IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan manusia. Dalam pembelajaran IPA siswa akan mencari tahu tentang alam secara sistematis, baik melalui percobaan, penyelidikan, pengamatan dan lainnya yang akan membantu siswa dalam memahami konsep, prinsip ataupun fakta dalam IPA (Anjelina Putri et al., 2018; Flores, 2018; Widani et al., 2019; Witari et al., 2017). Namun dalam pembelajaran di sekolah dasar proses pembelajaran IPA perlu dimodifikasi sesuai dengan

tahap perkembangan kognitif siswa. Proses pembelajaran IPA di sekolah menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah (Agustina, 2015; Gusviani, 2016; Irianto, 2016). Pembelajaran IPA siswa harus diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir terhadap alam melalui kegiatan belajar secara nyata.

Namun, pada kenyataannya di lapangan berdasarkan hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa pembelajaran berlangsung, guru selalu mendominasi pembelajaran (*teacher centered*), pembelajaran yang didominasi oleh guru menyebabkan siswa pasif dalam mengikuti pembelajaran. Saat proses pembelajaran, guru tidak mengajak siswa untuk berdiskusi secara berkelompok sehingga kurangnya interaksi positif dan peran siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Guru hanya menjelaskan materi sesuai dengan buku sumber yang digunakan. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak aktif bertanya mengenai konsep yang tidak dipahaminya walaupun sudah diberikan kesempatan oleh guru. Selain itu, hasil belajar siswa diketahui bahwa beberapa siswa masih mendapat nilai di bawah KKM, guru juga masih belum menggunakan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Permasalahan yang terjadi tersebut jika dibiarkan akan berdampak buruk pada proses dan hasil belajar di sekolah tersebut. Maka, diperlukan sebuah solusi untuk permasalahan tersebut. Solusi yang dapat diberikan ialah dengan menerapkan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Salah satu model pembelajaran tersebut ialah model pembelajaran *word square*. Model pembelajaran *word square* adalah salah satu model yang membutuhkan suatu kejelian dan ketelitian siswa yang dapat merangsang siswa untuk berpikir efektif melalui permainan acak huruf dalam pembelajaran. Pada model pembelajaran *word square* ini, para siswa dipandang sebagai objek dan subjek pendidikan yang mempunyai potensi untuk berkembang sesuai dengan bakat dan kemampuan yang dimiliki. Model pembelajaran *word square* termasuk salah satu model pembelajaran yang memudahkan guru serta siswa dalam penerapannya ketika proses pembelajarannya (Izzati et al., 2017; Perdani et al., 2016; Swapranata et al., 2016). Selain itu, tidak terlalu banyak memotong waktu yang sudah ditentukan. Penggunaan model pembelajaran *word square* mampu memberikan hasil belajar siswa yang lebih maksimal dibandingkan dengan model-model pembelajaran yang lain (Ayuningtyas et al., 2019; Kurniasari et al., 2013; Noviana & Fuadi Rahman, 2013). Melalui model pembelajaran ini, siswa tidak hanya diajak untuk belajar, namun diselipkan dengan bermain yang membuat siswa tidak mudah merasa bosan dalam belajar IPA.

Pelaksanaan model pembelajaran ini seperti mengisi teka-teki silang yang tidak asing dikalangan siswa. Bedanya, jawaban teka-teki ini sudah ada namun disamarkan dengan menambahkan sembarang huruf pengecoh. Tujuan huruf pengecoh bukan untuk mempersulit siswa, namun untuk melatih sikap teliti dan kritis siswa. Jika siswa sudah dapat menanggapi secara kritis mengenai soal yang diberikan padanya, dapat mencermati soal tersebut dengan baik, dan dengan ketelitiannya siswa dapat mencocokkan jawaban yang ada pada teka-teki dengan pertanyaan yang akan dijawab, maka siswa akan mendapatkan nilai atau skor yang baik. Hal itu tentunya berpengaruh pada meningkatnya hasil belajar siswa. Model pembelajaran ini mampu merangsang siswa untuk berfikir efektif karena model pembelajaran ini mampu sebagai pendorong dan penguat terhadap materi yang disampaikan, melatih ketelitian dan ketepatan dalam menjawab dan mencari jawaban dalam lembar kerja (Nopiyanti et al., 2016; Suartika et al., 2019).

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini seperti yang dilakukan oleh (Febbriana et al., 2019) yang menemukan bahwa model pembelajaran *word square* berbasis outdoor study berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPA. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Adnyana et al., 2019) yang menemukan bahwa model pembelajaran *word square* berbantuan media gambar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA. Penelitian lain juga menemukan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *word square* terhadap kompetensi pengetahuan IPA (Ayuningtyas et al., 2019). Tujuan penelitian ini untuk menganalisis model pembelajaran *word square* terhadap hasil belajar siswa.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian *pre-experimental design (nondesign) berupa one-group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Ujung Pandan 01 Jepara sebanyak 22 siswa. Sampel digunakan dari penelitian ini adalah siswa kelas IV yang bersedia menjadi partisipan SDN Ujung Pandan 01 Jepara. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yaitu uji-t.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan satu kelas dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Analisis data awal dapat dilihat dari hasil nilai *pretest* sebelum diberi perlakuan dan hasil nilai

posttest sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Word Square*. Hasil nilai *posttest* lebih baik dari nilai *pretest*, setelah diberi perlakuan didapat hasil belajar yang berbeda. Pada nilai *pretest* yang telah dilaksanakan diperoleh nilai rata-rata sebesar 60,72 dan tes akhir yaitu *posttest* dengan nilai rata-rata hasil belajar diperoleh sebesar 86,22. Perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* dapat dikatakan bahwa model *Word Square* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yang dibuktikan dengan nilai rata-rata *posttest* lebih baik dari nilai rata-rata *pretest*. Dengan melihat hasil belajar pada nilai *Posttest* tersebut terlihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan model *Word Square*.

Penelitian yang dilakukan di SD N Ujung Pandan 01 Jepara untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Word Square*. Selain dilihat dari peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Word Square* juga dilakukan uji ketuntasan hasil belajar. Uji ketuntasan hasil belajar dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satunya melalui ketuntasan belajar klasikal. Uji ketuntasan klasikal dikatakan berhasil apabila lebih dari 85% siswa tuntas KKM. Hasil dari perhitungan uji ketuntasan klasikal diperoleh jumlah siswa yang menguasai pembelajaran diatas nilai KKM mencapai 100%. Karena tingkat ketuntasan siswa bisa mencapai lebih dari 85%, maka model pembelajaran *Word Square* efektif. Selanjutnya dilakukan uji t.

Uji t dilakukan untuk menguji hasil belajar siswa berdasarkan nilai *pretest* sebelum diberi perlakuan dan nilai *posttest* sesudah diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Word Square*. Hasil dari perhitungan t-test diperoleh t_{hitung} sebesar 17,8 dan t_{tabel} sebesar 1,72 maka t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , sehingga model pembelajaran *Word Square* efektif terhadap hasil belajar siswa. KKM pada mata pelajaran IPA sebesar 75, untuk *pretest* nilai terendah adalah 50 dan nilai tertinggi adalah 77. Siswa yang tuntas sebanyak 2 siswa dan siswa yang belum tuntas sebanyak 20 siswa. Untuk *posttest* nilai terendah adalah 77 dan nilai tertinggi adalah 97, dalam *posttest* ini semua siswa tuntas dan tidak ada yang tidak tuntas karena semua siswa memahami materi dengan baik.

Penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *word square* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV. Pada pembelajaran *word square*, siswa belajar untuk memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban, mirip sekali seperti teka teki silang. Bedanya jawaban sudah ada namun disamarkan dengan menambah kotak tambahan dengan sembarang huruf atau angka penyamar atau pengecoh. Saat pembelajaran pertama siswa terlihat canggung ketika melakukan langkah-langkah model pembelajaran *word square* dan gugup saat menjawab pertanyaan dari guru. Hal tersebut dikarenakan siswa belum terbiasa menggunakan model *word square*, namun setelah beberapa kali bergantian menjadi partner dan pelatih siswa mulai paham dengan model *Word Square*, hal ini terlihat dari siswa yang mulai memahami materi dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Siswa menjadi terbiasa berdiskusi dengan anggota kelompok dalam menjawab pertanyaan dari guru. Proses pembelajaran dengan menggunakan model *word square* dapat mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, menciptakan suasana yang menyenangkan karena pembelajaran berupa permainan, melatih siswa berdisiplin, merangsang siswa untuk berfikir efektif karena model pembelajaran ini mampu sebagai pendorong dan penguat terhadap materi pembelajaran (Akbar et al., 2021; Puthra et al., 2016).

Model pembelajaran *word square* meningkatkan kerjasama antar siswa, siswa juga mampu berkomunikasi dengan baik antar teman sehingga meningkatkan pemahaman materi yang dibahas. Saat pembelajaran berlangsung setiap siswa secara bergantian menjawab dan meneliti soal-soal yang diberikan guru proses inilah yang melatih ketelitian setiap siswa selain itu dengan model *word square* guru dapat mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi dalam pembelajaran. Model pembelajaran *word square* menarik dan mudah untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung siswa yang benar dalam menjawab akan mendapatkan poin diakhir pembelajaran poin dari setiap anak akan dihitung dan mendapatkan hadiah dari guru untuk itu model *word square* efektif digunakan. Penelitian dengan menggunakan model *word square* ini minat dan antusias siswa dalam belajar meningkat. Siswa tampak lebih aktif dan lebih tertarik mengikuti pembelajaran, kerjasama antar siswa juga semakin meningkat, hal ini tampak saat siswa aktif berdiskusi dengan kelompok. Aktivitas siswa selama pembelajaran akan menentukan hasil belajar dan menentukan perubahan tingkah laku siswa.

Model pembelajaran *word square* merupakan salah satu model yang membutuhkan suatu kejelian dan ketelitian siswa yang dapat merangsang siswa untuk berpikir efektif melalui permainan acak huruf dalam pembelajaran (Lestari et al., 2017; K. T. Lestari et al., 2013; Suartika et al., 2019). Siswa akan senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena dalam proses pembelajaran dikonsepsi dalam bentuk permainan untuk menjawab soal yang dibuat oleh guru, dalam menjawab soal inilah menimbulkan nuansa persaingan positif antar siswa karena setiap siswa tentunya menginginkan untuk mendapat jawaban yang

tepat dan mendapat skor tertinggi. Sehingga setiap siswa antusias dalam mengerjakan setiap pertanyaan yang ada dalam lembaran *word square*. Dengan demikian hasil belajar IPA dapat meningkat.

Model pembelajaran *word square* cocok diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar dikarenakan memiliki banyak keunggulan diantaranya yaitu mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan karena pembelajaran berupa permainan, melatih siswa berdisiplin, merangsang siswa untuk berpikir efektif karena model pembelajaran ini mampu sebagai pendorong dan penguat terhadap materi yang disampaikan, selain itu penerapan model pembelajaran *word square* dapat melatih ketelitian dan ketepatan dalam menjawab dan mencari jawaban pada lembar jawaban (Antari et al., 2019; Susanti et al., 2018). Proses pembelajarannya yang menyenangkan dapat menimbulkan minat belajar pada diri siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang menemukan bahwa model pembelajaran *word square* berbasis outdoor study berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPA (Febbriana et al., 2019). Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Adnyana et al., 2019) yang menemukan bahwa model pembelajaran *word square* berbantuan media gambar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA. Penelitian lain juga menemukan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *word square* terhadap kompetensi pengetahuan IPA (Ayuningtyas et al., 2019).

4. Simpulan dan Saran

Model pembelajaran *word square* efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Diharapkan guru dapat menggunakan model pembelajaran yang bervariasi untuk menarik perhatian siswa sehingga nanti akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Daftar Rujukan

- Adnyana, I. G. A. D., Margunayasa, I. G., & Kusmariyatni, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbantuan Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 79–88. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v3i1.17661>.
- Agustina, R. L. (2015). Upaya meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV menggunakan model STAD dan NHT. *Journal of EST*, 1(3), 31–38. <https://doi.org/10.33557/jedukasi.v1i2i2.787>.
- Akbar, U. F., Aiman, U., & Ahmad, R. A. R. (2021). Model Word Square Berbantuan Media Gambar Dalam Pelajaran IPA Konsep Organ Pernapasan Manusia Terhadap Hasil Belajar Pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal Elementary Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 108–111. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/elementary.v4i2.4750>.
- Anjelina Putri, A. A., Swatra, I. W., & Tegeh, I. M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD. *Mimbar Ilmu*, 23(1), 53–64. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i1.16407>.
- Antari, N. M. W., Arini, N. W., & Sumantri, M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbantuan Media Gambar Terhadap Keterampilan Berbicara. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 174. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i3.18160>.
- Ayuningtyas, N. M. D., Darsana, I. W., & Kristiantari, R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Word Square* Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 9(1). https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ipa/article/view/2910.
- Dewi, N. P. C., Negara, I. G. A. O., & Suadnyana, I. N. (2017). Pengaruh Model Project Based Learning Berbasis Outdoor Study Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V. *Mimbar PGSD*, 5(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjggsd.v5i2.10738>.
- Febbriana, I. M. R. A., Ardana, I. K., & Agustika, G. N. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbasis Outdoor Study Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 7(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjggsd.v7i2.17737>.
- Flores, C. (2018). Problem-based science, a constructionist approach to science literacy in middle school. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 16, 25–30. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2017.11.001>.
- Gusviani, E. (2016). Analisis kemunculan sikap spiritual dan sikap sosial dalam kegiatan pembelajaran IPA kelas IV SD yang menggunakan KTSP dan kurikulum 2013. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 8(1), 96–100. <https://doi.org/10.17509/eh.v8i1.5127>.
- Irianto, D. M. (2016). Pengaruh model pembelajaran terhadap kemampuan memecahkan masalah lingkungan hidup pada siswa yang mempunyai hasil belajar IPA tinggi di sekolah dasar. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 6(2), 61–73.

- <https://doi.org/10.17509/eh.v6i2.4571>.
- Izzati, I., Huda, C., & Mushafanah, Q. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Word Square Berbantu Media Puzzle Pada Mata Pelajaran Ips Sd. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2). <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i2.5079>.
- Kurniasari, N. P. M., Setuti, N. M., & Margunayasa, I. G. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Gugus V Kecamatan Tegallalang. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjsgsd.v1i1.896>.
- Lestari, G. A., Negara, I. G. A. O., & Ganing, N. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbantuan Media Lingkungan Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA. *Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjsgsd.v5i2.10731>.
- Lestari, K. T., Suarni, N. K., & Suwatra, I. W. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas III SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjsgsd.v1i1.752>.
- Nopiyanti, N. K. S., Sulastri, M., & Suwatra, I. I. W. (2016). Penerapan Model Word Square Berbantuan Mind Mapping untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD. *Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjsgsd.v4i1.7081>.
- Noviana, S. W., & Fuadi Rahman, A. (2013). Efektivitas Model Pembelajaran Word Square dengan Bantuan Alat Peraga pada Materi Geometri. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 90–95. <https://doi.org/10.20527/edumat.v1i1.578>.
- Perdani, I. G. A. M., Gading, K., & Riastini, P. N. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Bermotivasi Belajar Berbeda di Kelas IV SD. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjsgsd.v4i2.7695>.
- Puthra, M. W., Renda, N. T., & Murda, I. N. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Word Square untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V. *Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjsgsd.v4i2.7650>.
- Putri, N. M. C. D., Ardana, I., & Agustika, G. N. S. (2018). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Lingkungan Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas V. *International Journal of Elementary Education*, 2(3), 211. <https://doi.org/10.23887/ijee.v2i3.15960>.
- Suartika, I. K. A., Ardana, I. K., & Wiarta, I. W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Word Square Berbasis Kearifan Lokal terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *International Journal of Elementary Education*, 3(1), 53. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i1.17656>.
- Susanti, F. R. D., Sumantri, M., & Sudana, D. N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbantuan Cerita Rakyat Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 6(3). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjsgsd.v6i3.21094>.
- Swapranata, A. N. A., Riastini, P. N., & Japa, I. G. N. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Word Square Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Semester Genap. *Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjsgsd.v4i2.7783>.
- Widani, N. K. T., Sudana, D. N., & Agustiana, I. G. A. T. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Ipa Dan Sikap Ilmiah Pada Siswa Kelas V Sd Gugus I Kecamatan Nusa Penida. *Journal of Education Technology*, 3(1), 15. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i1.17959>.
- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2019). Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, 3(4), 315–322. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jet.v3i4.22556>.
- Witari, I. G. A., Mahadewi, L. P. P., & Rati, N. W. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV. *Mimbar PGSD*, 5(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjsgsd.v5i2.10891>.