

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA QUIZLET TERHADAP HASIL
BELAJAR MAPEL EKONOMI SISWA KELAS XI IPS
SMA NEGERI 1 ANDONG BOYOLALI**

Tri Diyana, Dhany Efitasari

**Prodi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Surakarta**

Abstrak

Aplikasi Quizlet merupakan salah satu media pembelajaran berbasis aplikasi android yang dapat digunakan kepada siswa, yaitu penggunaannya oleh guru yang diberikan materi berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan pembelajaran dan kisi-kisi soal ujian yang akan dihadapi oleh siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Andong. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi-experimental, dengan populasi penelitian ini yaitu siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Andong tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 144 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI IPS 1 dan 2 yang berjumlah 72. Data penelitian quasi-experimental ini dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan metode t-tes. Media Quizlet yang berbasis *smartphone* memiliki fitur yang menarik sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif pemilihan media inovatif dan komunikatif dalam meningkatkan hasil belajar. Selanjutnya desain penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*. Dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar di kelas eksperimen pada saat sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *Quizlet* menunjukkan perbedaan hasil belajar yang signifikan dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan kata lain, penggunaan media pembelajaran quizlet efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sebaliknya pada kelas kontrol nilai signifikansi $0,164 > 0,05$ hal ini berarti dengan media pembelajaran konvensional tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Quizlet*, Hasil belajar.

Abstract

The Quizlet application is an android application-based learning media that can be used for students, namely its use by teachers who are given material in the form of questions related to learning and a grid of exam questions that will be faced by class XI IPS students at SMA Negeri 1 Andong. This study aims to determine the increase in student learning outcomes in economics subjects. This type of research is a quantitative study with a quasi-experimental approach, with the population of this study being students of class XI IPS at SMA Negeri 1 Andong for the 2022/2023 academic year, totaling 144

students. The sample in this study was class XI IPS 1 and 2, totaling 72. The data for this quasi-experimental study were analyzed using descriptive analysis and the t-test method. Smartphone-based Quizlet media has interesting features that can be used as an alternative to choosing innovative and communicative media to improve learning outcomes. Furthermore, the research design applied in this study was a nonequivalent control group design. It can be concluded that, the learning outcomes in the experimental class at the time before and after learning using Quizlet media showed significant differences in learning outcomes with a significance of $0.000 < 0.05$. In other words, the use of Quizlet learning media is effective in improving student learning outcomes. Conversely, in the control class, the significance value is $0.164 > 0.05$, this means that conventional learning media is not effective in improving student learning outcomes.

Keyword: Learning Media, *Quizlet*, Learning Outcomes.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi secara tidak langsung berdampak pada berbagai kegiatan yang ada di masyarakat. Selaku masyarakat yang hidup pada era digital, akan merasa tertinggal jika tidak mengikuti arus perkembangan teknologi. Dalam hal ini, tidak semua teknologi dapat dinilai negatif sebab apabila kita mempergunakan teknologi secara bijak maka teknologi tersebut akan memberikan dampak positif terhadap kehidupan kita sehari-hari. Dewasa ini, dampak positif dunia pendidikan memudahkan guru dalam mengajar peserta didik mempergunakan teknologi pembelajaran, seperti teknologi Internet, komputer dan *handphone*. (Hadi, 2017).

Pada era 4.0. ini mengartikan terbukanya akses komunikasi lintas belahan dunia. Dimana terbukanya akses komunikasi bukan hanya memberikan dampak terhadap laju perkembangan sosial-ekonomi, tetapi memberikan dampak terhadap aspek pendidikan. Guru ataupun dosen dan siswa serta mahasiswa ada di posisi era *post-truth* dan dirupsi sebagai bagian dari efek era 4.0. Hal ini menunjukkan banyaknya perubahan baru dalam kehidupan manusia secara maya dan nyata. Maka dari itu, manusia membutuhkan adaptasi dari berbagai perubahan tersebut. Berbagai perubahan yang dimaksud dalam konteks pelajaran bisa diamati dari semakin maraknya *open sources* sebagai sumber pembelajaran (Rusydiyah, E. F., 2019). Dari pernyataan tersebut adanya teknologi membantu manusia berinteraksi satu sama lain melalui berbagai media. Dalam pembelajaran memerlukan adaptasi untuk memahami teknologi secara baik.

Proses pembelajaran sebisa mungkin mengikutsertakan para siswa dalam mengatasi sebuah permasalahan serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif mengatur atau membangun pembelajaran supaya menjadi pelajar peserta didik. Sagita dan Sani (2019) “Rendanya hasil belajar siswa dikarenakan dominannya proses pembelajaran konvensional”. Guru dalam pembelajaran konvensional bersifat dominan, tidak berfokus kepada siswa dikarenakan dalam pembelajaran siswa hanya bersifat sebagai pendengar saja (peserta didik menjadi pasif), tidak mempunyai partisipasi untuk merumuskan dan menemukan informasi sebagai bahan pembelajaran tetapi hanya menggantungkan pengalaman belajarnya kepada guru serta tidak memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar.

Hasil belajar yaitu tolak ukur yang utama guna memahami keberhasilan belajar individu. Individu yang memiliki prestasi tinggi bisa dinyatakan bahwasanya ia sudah berhasil dalam pembelajaran. Setiap proses akan senantiasa ada hasil nyata yang bisa dinyatakan dan diukur sebagai prestasi belajar (*achievement*) individu (Abdillah, 2017). Menurut Barus et al., (2017), hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa sesudah memperoleh pengalaman belajarnya. Dalam hal ini, hasil belajar antara lain nilai afektif, psikomotor, serta kognitif siswa yang meningkat sesudah proses pembelajaran berlangsung, hasil pembelajaran siswa ditentukan dari siswa tersebut yang ingin meningkatkan pemahamannya.

Berbagai temuan pra penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti, yakni pembelajaran di SMA N 1 Andong Boyolali masih didominasi dengan ceramah. Di samping itu, pemanfaatan media pembelajaran belum dilakukan secara optimal. Temuan awal pra penelitian hasil belajar mapel ekonomi siswa dibawah KKM di kelas XI IPS tahun ajaran 2022/2023. Penggunaan media *quizlet* belum diterapkan oleh guru khususnya mapel ekonomi untuk meningkatkan hasil belajar.

Dari identifikasi permasalahan dan pembatasan permasalahan sebelumnya maka dalam penelitian ini ditetapkan rumusan permasalahan di bawah ini: Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan diantara kelas kontrol dan kelas eksperimen sesudah mempergunakan media pembelajaran berbasis *Quizlet*?

Dari rumusan permasalahan tersebut, maka tujuan yang dicapai pada penelitian ini yakni meliputi: Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar yang signifikan diantara kelas

kontrol dan kelas eksperimen sesudah mempergunakan media pembelajaran berbasis *Quizlet*.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasi experimental* atau eksperimen semu. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Neonquivalent Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian diselenggarakan di SMA Negeri 1 Andong Boyolali yang beralamat di Jalan Solo – Karanggede Km 30 Andong, Dusun: Suruwoh, Desa/Kelurahan: Andong, Kecamatan: Andong, Kabupaten: Boyolali, Provinsi: Jawa Tengah, Kode Pos: 57384. Penelitian ini dilakukan selama bulan yakni dari bulan 20 Maret 2023 hingga bulan 30 April 2023. Aktivitas penelitian diawali dengan perencanaan hingga laporan dan perbaikan hasil penelitian.

Populasi yang dipergunakan yaitu kelas XI IPS SMA Negeri 1 Andong Boyolali yang berjumlah 144 peserta didik. Maka dari itu, sampel yang dipilih dari populasi diharuskan benar-benar mewakili (representatif). Sehingga, peneliti memilih 72 sample dari kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 yakni dua kelas. Tahapan dalam pengambilan sampel yakni dengan teknik *cluster random sampling*. Cluster random sampling digunakan untuk menentukan sampel bila obyek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas. Variabel bebas (variabel independen) yaitu media *Quizlet* (X) dan variabel terikat atau variabel dependen yaitu hasil belajar (Y). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes. Sebelum dilakukan teknik analisis data uji prasyarat dan uji hipotesis. Penelitian dilakukan terlebih dahulu yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji taraf kesukaran dan uji daya pembeda berikut hasilnya

Dengan menggunakan jumlah responden sebanyak 30 maka nilai r tabel dapat diperoleh melalui tabel r *Product moment pearson* dengan df (*degree of freedom*) = n - 2, jadi df = 30 - 2 = 28, maka r tabel = 0,312. Butir pertanyaan dikatakan valid jika nilai r hitung > r tabel, jadi 30 soal dinyatakan valid karena r hitung lebih dari 0,312. Kuesioner dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari sama dengan 0,70 (Ghozali, 2016:152). Pada prinsipnya, kuesioner semakin reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* semakin mendekati angka 1. Oleh karena itu, nilai *Cronbach's Alpha* 0,708 menunjukkan kuesioner yang di uji reliabel. Tingkat kesukaran soal diantara $0,31 \leq DI \leq 0,70$ termasuk kriteria soal sedang dan 30 soal dinyatakan diterima. Indeks daya

pembeda soal diantara $0,30 \leq D \leq 0,70$ sampai $0,71 \leq D \leq 1,00$ dan 30 soal dinyatakan diterima.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Uji Normalitas

Dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov untuk Pretest dan Posttest lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel berdistribusi normal.

3.2 Uji Homogenitas

Diketahui nilai signifikansi (Sig) Based on Mean adalah sebesar $0,133 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kelompok post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau tidak homogen. Dengan demikian, maka salah satu syarat (tidak mutlak) dari uji independent sample t test sudah dapat terpenuhi.

3.3 Uji Linieritas

Dapat disimpulkan bahwa nilai Deviation from Linearity menunjukkan nilai signifikansi $0,997 > 0,05$. Oleh karena itu dapat disimpulkan model memiliki hubungan yang linier dan model layak untuk dilakukan uji regresi.

3.4 Uji Multikoloneritas

Berdasarkan hasil coefficient corelations terlihat korelasi antara pretest dan posttest sebesar -0,072 atau -7,2%. Suatu variabel dikatakan memiliki korelasi yang signifikan apabila nilai korelasinya lebih dari atau sama dengan 95%. Oleh karena itu berdasarkan hasil diatas antara variabel pretest dan posttest tidak terjadi multikolonearitas sehingga model regresi dapat digunakan. Selain menggunakan tabel diatas output lain dapat digunakan untuk konfirmasi yaitu tabel coefficient dengan meujuk pada nilai Tolerance dan VIF.

Nilai tolerance sebesar 0,995 atau 99,5%. Nilai tolerance menunjukkan ada multikolonieritas apabila nilai tolerance kurang dari 0.10 oleh karena itu hasil diatas menunjukkan tidak ada korelasi yang signifikan anatara variabel pretest dan posttest. Berbeda dengan tolerance, suatu model dikatakan terjadi multikoloneraitas apabila nilai VIF lebih dari 10, sedangkan nilai VIF hasil perhitungan diatas adalah 1.005 atau kurang dari 10. Oleh karena itu dapat disimpulkan dari ketiga analisis diatas maka tidak

ada multikolonieritas pada model regresi diatas atau tidak ada korelasi yang signifikan antara variabel pretest dan posttest.

3.5 Uji T Test Paired

Dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata masing-masing variabel, pada *pre test* kelas eksperimen dan kelas kontrol rata-rata nilainya adalah 50,28 dan 58,15 mengalami peningkatan sebesar 7,87 sedangkan untuk post test kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 74,54 dan 84,26 mengalami peningkatan sebesar 9,72.

Dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar di kelas eksperimen pada saat sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media quizlet menunjukkan perbedaan hasil belajar yang signifikan dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan kata lain, penggunaan media pembelajaran quizlet efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sebaliknya pada kelas kontrol nilai signifikansi $0,164 > 0,05$ hal ini berarti dengan media pembelajaran konvensional tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3.6 Pembahasan

Berdasarkan hasil tes yang didapat dari hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberi soal *pretest* terdapat nilai terbesar 73, nilai terkecil 27 dan rata-rata nilai peserta didik 58,15. Selanjutnya pada hasil nilai *posttest* terdapat nilai tertinggi sebesar 100, nilai terendah sebesar 77 dan rata-rata nilai sebesar 84,26. Pada nilai rerata juga mengalami peningkatan sebesar yaitu dari 58,15 menjadi 84,26. Untuk membuktikan bahwa benar atau tidaknya hipotesis, maka harus dilakukan uji prasyarat dan uji hipotesis. Dalam uji prasyarat ada uji normalitas data *pretest* dan *posttest*, uji homogenitas, uji linieritas, uji multikolonieritas. Selesai uji prasyarat, selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan memakai rumus korelasi pearson product moment, koefisien determinan, dan uji *t test paired* (sampel related).

Penelitian ini didukung penelitian terdahulu oleh Salsabila (2022) dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *quizlet* pada mata pelajaran ekonomi terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 2 Palembang. Dan hasil dari penelitian ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran *quizlet* ini bisa menjadi salah satu alternatif pendidik untuk mengajar didalam kelas. Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Sodin & Dirgantoro, 2019) dengan hasil yang menyimpulkan bahwa penelitian ini membuktikan adanya respon belajar peserta didik kelas VIIIK dengan materi ajar mata pelajaran IPS dengan menggunakan media aplikasi

quizlet memiliki skor jauh lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang diajar menggunakan pendekatan konvensional.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil tes yang didapat dari hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberi soal, *pretest* kelas eksperimen terdapat nilai terbesar 73, nilai terkecil 27 dan rata-rata nilai peserta didik 58,15. Selanjutnya pada hasil nilai *posttest* kelas eksperimen terdapat nilai tertinggi sebesar 100, nilai terendah sebesar 77 dan rata-rata nilai sebesar 84,26. Pada nilai rerata juga mengalami peningkatan sebesar 26,11 yaitu dari 58,15 menjadi 84,26. Hasil belajar di kelas eksperimen pada saat sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *quizlet* menunjukkan perbedaan hasil belajar yang signifikan dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan kata lain, penggunaan media pembelajaran *quizlet* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sebaliknya pada kelas kontrol nilai signifikansi $0,164 > 0,05$ hal ini berarti dengan media pembelajaran konvensional tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian serta kesimpulan diatas, maka sebagai tindak lanjut dari penelitian ini terdapat saran untuk beberapa hal yakni sebagai berikut: Bagi sekolah perlu memberikan pelayanan pendidikan yang lebih maksimal dalam upaya peningkatan hasil belajar peserta didik. Bagi guru khususnya guru dengan bidang studi Ekonomi untuk selalu mencoba memberikan inovasi serta variasi dalam proses pembelajaran. *Quizlet* sedikit banyaknya dapat menjadi alternatif bagi guru untuk melakukan variasi dalam proses pembelajaran mengingat *quizlet* memiliki berbagai fitur baik digunakan untuk proses berlangsungnya pembelajaran maupun sebagai media evaluasi. Bagi peserta didik untuk memanfaatkan dengan sungguh-sungguh media *quizlet* yang telah dikenalkan oleh guru agar nantinya proses pembelajaran dapat berlangsung secara baik dan terarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A. (2017). *Efektivitas Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Dengan Motivasi Belajar Sebagai Variabel Intervening Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri Dan Swasta Di Jakarta Timur. 1997, 11–25.*
- Pakpahan, A. F. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (Abdul Karim &

Sukarman Purba (ed.)).

- Anjaniputra, A. G., & Salsabila, V. A. (2018). the Merits of Quizlet for Vocabulary Learning At Tertiary Level. *Indonesian EFL Journal*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.25134/ieflj.v4i2.1370>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. 8, 261–272.
- Dizon, G. (2016). Quizlet In The EFL Classroom: Enhancing Academic Vocabulary Acquisition Of Japanese University Students. *Teaching English with Technology*, 16(2), 40–56.
- Rusydiyah, E. F. (2019). *Teknologi Pembelajaran Implementasi Pembelajaran Era 4.0* (Vol. 4, Issue 1).
- Ismail, M. I. (2020). *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*.
- Yaumi, M. (2018). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*.
- Nasehudin, T. S. & Gozali, N. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Styaningrum, F. Sulistyowati, N. W. & Pramusti, W. C. T. E. M. (2019). Media Quizlet Live dalam Pembelajaran Ilmu Sosial untuk Meningkatkan Kerjasama Mahasiswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran 2019*, 256–262.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017*, 96–102. <http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/sntepnpdas/article/view/849/521>
- Hikmah, D. (2017). *Penggunaan Quizlet Sebagai Media Pengenalan Informatics Terms. 2013*, 1–6.
- Hikmah, D. (2019). *Quizlet : A Digital Media for Learning Informatics Terms. 01(01)*, 1–9.
- Julaeha, S. (2019). Problematika Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Karakter. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 157. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i2.367>
- Syah, M. F. J. (2018). *Analisis Data Kuantitatif Dengan SPSS V.21*.
- Sagita, N. & Sani. R. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Training Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Pokok Momentum Dan Impuls Sma Negeri 2 Percut Sei Tuan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika*, 1(1), 7–16. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/inpafi/article/view/9122/8268>
- Prihantiwi, O. & Djazari, M. (2017). *Analisis Butir Soal Ujian Akhir Mata Pelajaran Ekonomi Akuntansi*. 1–13.

- Harsono, (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Untuk Pemula*.
- Ghozali, I. (2016). *Desain Penelitian Kuantitatif & Kualitatif Untuk Akuntansi, Bisnis Dan Ilmu Sosial Lainnya*.
- Salsabila, S. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Quizlet Pada Mata Pelajaran Ekonomi DI SMA Negeri 2 Palembang*.
- Sani, B. E. L. dan R. A. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Latihan Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Usaha Dan Energi Di Kelas X Semester II*.
- Sani, R. A. & Handayani, S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Training Berbantu Media Pembelajaran Audio Visual Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Ikatan Alumni Fisika Universitas Negeri Medan*, 4(2).
- Sanosi, A. B. (2018). The Effect of Quizlet on Vocabulary Acquisition. *Asian Journal of Education and E-Learning*, 6(4), 4–11. <https://doi.org/10.24203/ajeel.v6i4.5446>
- Sari, D. E. (2019). Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1).
- Setiawan, M. R., & Wiedarti, P. (2020). *The Effectiveness of Quizlet Application towards Students Motivation in Learning Vocabulary*. 7(1), 83–95.
- Aidah, S. N. & Tim Penerbit KBM Indonesia. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Karakter*.
- Studi, P. & Pendidikan, T. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di SMK Negeri 1 Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara*. 5.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.
- Sunariah, K. (2016). *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*.
- Utama, R. A. (2017). *Peningkatan Hasil Belajar Melalui Metode Problem Solving Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SD Negeri 9 Metro Pusat*. 1–14.
- Wardana, Z. (2019). Information Technology-Based Learning (Media Development Applications Quizlet on students in MI DDI Seppange Bone). *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 37. <https://doi.org/10.33477/alt.v4i1.781>
- Yana, D. (2019). *Efektivitas Penggunaan Platform LMS Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa The Effect Of Using LMS Platform As Learning Media Based Blended Learning Toward Students*. 8(1), 1–12.
- Purba, Y. O. (2021). *Teknik Uji Instrumen Penelitian Pendidikan*.
- Zurtina. (2016). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Strategi*

*Pembelajaran Index Match Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas IV MIN 10
Bandar Lampung.*

Studi and Pendidikan (2016)