

## MENINGKATKAN MINAT DAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA PAPER ROLL CHALLENGE PADA MODEL STUDENT TEAM ACIVMENT DIVISIONS

Cahya Windi Lestari<sup>1</sup>, Zakiyah Ismuwardani<sup>2</sup>, Tria Aditia Nugraha<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Institut Prima Bangsa, Indonesia

---

### Article Information

#### Article History:

Received: Desember 15, 2025

Revised : Januari 08, 2026

Published : Februari 18, 2026

DOI:

#### Keyword:

Paper roll challenge media  
STAD model

Learning Interest

Learning Independence

---

### ABSTRACT

*This study aims to determine the effect of using the Paper Roll Challenge learning media, which is a modification of the Gulung Tempel Activity (Alungpel) integrated with the Student Team Achievement Divisions (STAD) learning model, on the learning interest and learning independence of fourth-grade students at SDN 1 Gegesik Wetan, SDN 1 Gegesik Kulon, and SDN 1 Panunggul. The Paper Roll Challenge is a learning activity that emphasizes student collaboration in completing challenges presented on a roll of paper. This study employed a quantitative approach using a pre-experimental method with an Intact-Group Comparison design. The population consisted of 135 fourth-grade students from the three schools, with a sample of 90 students selected using simple random sampling. The data collection instruments consisted of questionnaires measuring students' learning interest and learning independence, which had been tested for validity and reliability. The data were analyzed using simple linear regression with the assistance of SPSS version 19. The results showed differences in the mean scores of learning interest and learning independence between the experimental and control groups. The experimental group that used the Paper Roll Challenge media obtained higher scores than the control group. The results of the simple linear regression analysis indicated that the use of the Paper Roll Challenge media had a significant effect on students' learning interest and learning independence. The novelty of this study lies in the development of the Paper Roll Challenge as a modification of the Gulung Tempel Activity (Alungpel) integrated with the STAD learning model to create a collaborative and participatory learning environment while fostering students' learning independence.*

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



## 1. INTRODUCTION

Pendidikan adalah proses pembelajaran, informasi, dan kebiasaan yang diwariskan oleh satu kelompok dari satu generasi ke generasi selanjutnya melalui metode pengajaran, pelatihan atau riset (Sairiltiata,S., 2024). Pendidikan dapat membentuk seseorang menjadi pribadi yang disiplin, tidak mudah menyerah, rendah hati, menghargai orang lain, taat beragama, cerdas, kreatif, terampil, dan mandiri (Saputri et al., 2021). Pendidikan merupakan suatu proses yang terencana dan sadar untuk mengajarkan peserta didik dengan tujuan membentuk karakter serta mengembangkan sikap kebersamaan dalam keberagaman, gotong royong dan sebagaimana seharusnya di tanamkan kepada peserta didik sejak dini, contohnya dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

Pembelajaran IPAS bertujuan agar siswa memahami dunia tempat mereka tinggal serta memiliki kepedulian terhadap lingkungan sekitar (Hazmiwati, 2021). Namun, dalam pelaksanaannya masih terdapat siswa yang kurang tertarik mengikuti pembelajaran IPAS. Minat belajar dapat tumbuh ketika siswa merasa nyaman dan tertarik terhadap kegiatan pembelajaran. Tingginya minat belajar cenderung mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih baik, sedangkan rendahnya minat belajar dapat menyebabkan hasil belajar kurang optimal (Hariani et al., 2021). Kemandirian belajar merupakan kegiatan belajar aktif yang dibangun berdasarkan pengetahuan atau kompetensi yang dimiliki siswa, termasuk kemampuan dalam menentukan waktu, tempat, cara, dan melakukan evaluasi terhadap kegiatan belajar secara mandiri (Aliyyah et al., 2020).

Minat belajar dalam penelitian ini diukur melalui beberapa indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, keterlibatan siswa, rajin belajar dan giat mengerjakan tugas, serta ketekunan dan kedisiplinan. Perasaan senang ditunjukkan melalui rasa nyaman dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Ketertarikan siswa terlihat dari perhatian dan ketertarikan terhadap materi maupun aktivitas pembelajaran. Keterlibatan siswa ditunjukkan melalui keaktifan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Rajin belajar dan giat mengerjakan tugas ditunjukkan melalui kesungguhan siswa dalam menyelesaikan tugas, sedangkan ketekunan dan kedisiplinan terlihat dari konsistensi siswa dalam mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan tugas.

Kemandirian belajar dalam penelitian ini diukur melalui indikator ketidaktergantungan terhadap orang lain, memiliki kepercayaan diri, berperilaku disiplin, memiliki rasa tanggung jawab, berperilaku berdasarkan inisiatif sendiri, dan melakukan kontrol diri. Ketidaktergantungan terhadap orang lain ditunjukkan melalui kemampuan siswa menyelesaikan tugas tanpa selalu bergantung pada bantuan orang lain. Kepercayaan diri berkaitan dengan keyakinan siswa terhadap kemampuan dirinya dalam belajar. Disiplin ditunjukkan melalui kepatuhan terhadap waktu dan aturan belajar, sedangkan tanggung jawab terlihat dari kesungguhan siswa dalam menyelesaikan tugas. Inisiatif sendiri berkaitan dengan kemauan siswa untuk memulai dan melakukan kegiatan belajar tanpa selalu

diarahkan. Sementara itu, kontrol diri berkaitan dengan kemampuan siswa mengatur perilaku dan aktivitas selama proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan awal pada siswa kelas IV sekolah dasar di Kecamatan Gegesik, diketahui bahwa minat dan kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran IPAS masih rendah. Hal tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan wali kelas IV yang menyatakan bahwa ketika menerima tugas dari guru, sebagian siswa tidak segera mengerjakan tugas dan cenderung menunda penyelesaiannya. Selain itu, siswa juga terlihat kurang fokus ketika guru menjelaskan materi pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya inovatif dalam pembelajaran, khususnya melalui penggunaan media dan model pembelajaran yang menarik, menyenangkan, serta mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa.

Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media *Paper Roll Challenge* melalui model pembelajaran *Student Team Achievement Divisions* (STAD). Arifudin et al. (2021) menjelaskan bahwa prinsip pembuatan media pembelajaran meliputi multifungsi, memanfaatkan lingkungan, terjangkau, dapat dimainkan, memiliki fungsi, dapat digunakan secara individu maupun kelompok, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. *Paper Roll Challenge* merupakan media berbasis permainan edukatif yang menggunakan kertas gulung berisi pertanyaan atau tantangan sesuai dengan materi pembelajaran. Dalam penerapannya, siswa bekerja secara berkelompok untuk menarik gulungan kertas, membaca pertanyaan atau tantangan, kemudian menyelesaikannya bersama-sama.

Penggunaan media *Paper Roll Challenge* dalam penelitian ini memiliki beberapa indikator, yaitu media pembelajaran, keaktifan siswa, kemudahan penggunaan, kemenarikan, dan ketepatan media pembelajaran. Indikator media pembelajaran berkaitan dengan kemampuan media dalam membantu proses penyampaian materi. Keaktifan siswa ditunjukkan melalui keterlibatan siswa dalam menyelesaikan pertanyaan atau tantangan. Kemudahan penggunaan berkaitan dengan kemudahan siswa dalam memahami dan menggunakan media. Kemenarikan berkaitan dengan tampilan dan aktivitas media yang mampu menarik perhatian siswa, sedangkan ketepatan media pembelajaran berkaitan dengan kesesuaian media dengan materi, tujuan pembelajaran, dan karakteristik siswa.

Penerapan *Paper Roll Challenge* melalui model STAD diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif. Model STAD memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dalam kelompok, saling membantu memahami materi, serta bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Dengan demikian, penggunaan media *Paper Roll Challenge* melalui model STAD tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga mendorong keterlibatan siswa dan kemandirian dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan, seperti ular tangga (Hariani et al., 2021), *role play* (Barus et al., 2025), dan Alungpel (Arum et al., 2025),

memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Media tersebut dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Namun, penelitian yang secara khusus menggabungkan media permainan berbasis tantangan *Paper Roll Challenge* dengan model pembelajaran STAD, khususnya dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan minat dan kemandirian belajar siswa, masih terbatas. Oleh karena itu, penggunaan *Paper Roll Challenge* melalui model STAD menjadi alternatif inovatif yang dapat dikaji lebih lanjut.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media *Paper Roll Challenge* sebagai modifikasi dari Aktivitas Gulung Tempel (Alungpel) yang dipadukan dengan model pembelajaran STAD. Media ini menggunakan gulungan kertas berwarna yang berisi pertanyaan atau tantangan pembelajaran sehingga mengintegrasikan unsur permainan, kerja sama, dan aktivitas pemecahan masalah. Kombinasi tersebut diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif, partisipatif, menarik, dan mendorong siswa untuk terlibat secara aktif serta mengembangkan kemandirian dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, rendahnya minat dan kemandirian belajar siswa yang ditunjukkan melalui kurangnya fokus selama pembelajaran serta kecenderungan menunda penyelesaian tugas perlu mendapatkan perhatian. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis pengaruh penggunaan media *Paper Roll Challenge* melalui model pembelajaran STAD terhadap minat dan kemandirian belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran inovatif di sekolah dasar serta menjadi referensi bagi guru dalam menerapkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif.

## 2. METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimen jenis *Intact-Group Comparison*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yaitu eksperimen dan kontrol, dimana Perlakuan diberikan hanya kepada kelompok eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di tiga Sekolah Dasar di Kecamatan Gegesik, yaitu SDN 1 Panunggul, SDN 1 Gegesik Kulon, dan SDN 1 Gegesik Wetan. Masing-masing sekolah memiliki dua rombongan belajar (kelas A dan B). Kelas A ditetapkan sebagai kelompok kontrol dan kelas B sebagai kelompok eksperimen. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik simple random sampling menggunakan Microsoft Excel, dengan jumlah masing-masing 15 siswa per kelas, sehingga total sampel terdiri dari 90 siswa.

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup dengan skala Likert 4 poin (Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju), yang digunakan untuk mengukur dua variabel terikat, yaitu minat belajar dan kemandirian belajar. Data dikumpulkan setelah perlakuan diberikan selama tiga kali pertemuan. Selain itu, data pendukung dikumpulkan

melalui wawancara dengan guru kelas IV serta dokumentasi yang mencakup foto kegiatan, video pembelajaran, hasil kerja siswa, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), daftar hadir, surat resmi sekolah, dan hasil evaluasi siswa.

Data dianalisis secara kuantitatif menggunakan regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap minat dan kemandirian belajar. Selain itu, dilakukan analisis perbandingan skor akhir antara kelompok kontrol dan eksperimen untuk masing-masing variabel. Seluruh analisis dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 16.0.

### 3. RESULT AND DISCUSSION

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh data mengenai pengaruh penggunaan media *Paper Roll Challenge* melalui model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) terhadap minat belajar dan kemandirian belajar siswa. Analisis data dilakukan menggunakan uji regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh media *Paper Roll Challenge* terhadap masing-masing variabel terikat

#### 3.1. Hasil Uji Regresi Linear Variabel Minat Belajar (Y1)

**Table1:** Hasil Uji Regresi Linear Sederhana variabel Y1

| Coefficients <sup>a</sup> |                            |        |            |      |       |      |
|---------------------------|----------------------------|--------|------------|------|-------|------|
| Standardized Coefficients |                            |        |            |      |       |      |
| Model                     |                            | B      | Std. Error | Beta | t     | Sig. |
| 1                         | (Constant)                 | 31.032 | 5.604      |      | 5.538 | .000 |
|                           | media paper roll challenge | .225   | .101       | .320 | 2.218 | .032 |

**Sumber:** Dependent Variable Minat Belajar

Berdasarkan Tabel 1, diperoleh nilai konstanta sebesar 31,032 dan koefisien regresi sebesar 0,225. Dengan demikian, persamaan regresi linear sederhana dapat dirumuskan sebagai  $Y = 31,032 + 0,225X$ . Apabila variabel penggunaan media *Paper Roll Challenge* dikodekan dengan 0 untuk kelas kontrol dan 1 untuk kelas eksperimen, maka nilai konstanta 31,032 menunjukkan nilai prediksi minat belajar pada kelas kontrol. Sementara itu, koefisien regresi sebesar 0,225 menunjukkan bahwa penggunaan media *Paper Roll Challenge* memiliki arah pengaruh positif terhadap minat belajar.

Nilai signifikansi sebesar 0,032 lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05 ( $0,032 < 0,05$ ). Dengan demikian, penggunaan media *Paper Roll Challenge* berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa. Nilai koefisien beta sebesar 0,320 menunjukkan adanya hubungan positif antara penggunaan media *Paper Roll Challenge* dan minat belajar. Artinya, semakin optimal penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran, semakin tinggi pula kecenderungan minat belajar siswa.

### 3.2. Hasil Uji Regresi Linear Variabel Kemandirian Belajar (Y2)

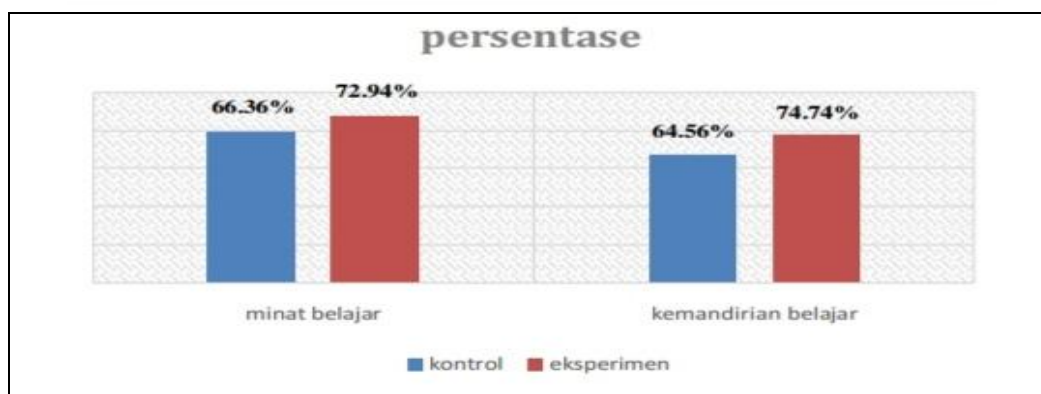
**Table 2:** Hasil Uji Regresi Linear Sederhana variabel Y2

| Coefficients <sup>a</sup> |                            |        |            |      |       |      |
|---------------------------|----------------------------|--------|------------|------|-------|------|
| Standardized Coefficients |                            |        |            |      |       |      |
| Model                     |                            | B      | Std. Error | Beta | t     | Sig. |
| 1                         | (Constant)                 | 24.619 | 5.991      |      | 4.109 | .000 |
|                           | Media paper roll challenge | .266   | .108       | .352 | 2.469 | .018 |

**Sumber:** Dependent Variable Kemandirian Belajar

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh nilai konstanta sebesar 24,619 dan koefisien regresi sebesar 0,266. Persamaan regresi linear sederhana yang diperoleh adalah  $Y = 24,619 + 0,266X$ . Dengan asumsi pengkodean variabel penggunaan media *Paper Roll Challenge* adalah 0 untuk kelas kontrol dan 1 untuk kelas eksperimen, nilai konstanta menunjukkan nilai prediksi kemandirian belajar pada kelas kontrol. Koefisien regresi sebesar 0,266 menunjukkan bahwa penggunaan media *Paper Roll Challenge* memiliki arah pengaruh positif terhadap kemandirian belajar siswa.

Nilai signifikansi sebesar 0,018 lebih kecil daripada 0,05 ( $0,018 < 0,05$ ). Dengan demikian, penggunaan media *Paper Roll Challenge* berpengaruh secara signifikan terhadap kemandirian belajar siswa. Nilai beta sebesar 0,352 menunjukkan bahwa pengaruh tersebut bersifat positif. Berdasarkan nilai beta, pengaruh penggunaan media *Paper Roll Challenge* terhadap kemandirian belajar lebih besar dibandingkan pengaruhnya terhadap minat belajar, meskipun kedua variabel sama-sama menunjukkan pengaruh yang signifikan



**Gambar 1.1** Persentase Perbandingan minat dan kemandirian belajar siswa

Berdasarkan persentase skor angket pada Gambar 1.1, terlihat bahwa minat belajar dan kemandirian belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Temuan tersebut sejalan dengan hasil uji regresi yang menunjukkan bahwa penggunaan

media *Paper Roll Challenge* berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar maupun kemandirian belajar siswa.

Peningkatan minat belajar dapat dipengaruhi oleh keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan media *Paper Roll Challenge* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif, baik secara fisik maupun kognitif. Media pembelajaran dapat menjadikan proses belajar lebih dinamis, kreatif, inovatif, dan menyenangkan (Arifudin et al., 2021). Kondisi pembelajaran yang lebih menarik tersebut dapat mendorong perhatian dan ketertarikan siswa terhadap materi. Selain keterlibatan aktif, penerapan media *Paper Roll Challenge* melalui model pembelajaran STAD juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkolaborasi dalam kelompok. Pembagian tugas dan tanggung jawab dalam kelompok mendorong siswa untuk memberikan kontribusi terhadap keberhasilan tim. Pada saat yang sama, siswa tetap dituntut untuk menyelesaikan tugas dan memahami materi secara bertanggung jawab. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Aliyyah et al. (2020) bahwa aktivitas belajar yang aktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki serta mengembangkan kemampuan dalam menentukan proses belajar dan melakukan evaluasi terhadap hasil belajarnya.

Faktor lain yang dapat mendukung minat dan kemandirian belajar adalah adanya ruang bagi siswa untuk berkreasi. Melalui *Paper Roll Challenge*, siswa diberikan kesempatan untuk membuat, menyusun, dan memecahkan permasalahan menggunakan media yang sederhana tetapi menantang. Aktivitas tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta mendorong rasa percaya diri dan tanggung jawab siswa terhadap proses pembelajaran. Siswa yang memiliki antusiasme dalam belajar cenderung berupaya memahami materi dengan sungguh-sungguh, memiliki semangat belajar, dan berusaha menemukan cara untuk meningkatkan ketertarikannya terhadap materi yang dipelajari (Rizqia et al., 2025).

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan teori konstruktivistik Vygotsky yang memandang bahwa perkembangan individu, termasuk kemampuan berpikir, bahasa, dan proses penalaran, terbentuk melalui interaksi sosial (Rizka dkk., 2024:45). Penerapan media *Paper Roll Challenge* dalam model pembelajaran STAD memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar melalui interaksi dengan anggota kelompok, penyelesaian tantangan, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan minat, tanggung jawab, kemandirian, dan kemampuan bekerja sama.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Paper Roll Challenge* melalui model pembelajaran STAD memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar dan kemandirian belajar siswa. Minat belajar yang lebih tinggi dapat menjadi salah satu faktor pendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif, sedangkan kemandirian belajar menunjukkan kemampuan siswa untuk terlibat dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya.

Oleh karena itu, penggunaan media *Paper Roll Challenge* melalui model STAD dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, kolaboratif, dan mendorong kemandirian siswa.

#### 4. CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian tentang peningkatan minat dan kemandirian belajar siswa melalui media *Paper Roll Challenge* pada model *Student Team Achievement Divisions* (STAD) dalam pembelajaran IPAS kelas IV, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Paper Roll Challenge* pada model pembelajaran STAD memberikan pengaruh terhadap minat dan kemandirian belajar siswa. Hal ini ditunjukkan melalui hasil uji regresi linear sederhana yang memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,032 pada variabel minat belajar dan 0,018 pada variabel kemandirian belajar. Kedua nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Paper Roll Challenge* pada model pembelajaran STAD berpengaruh secara signifikan terhadap minat dan kemandirian belajar siswa. Selain itu, berdasarkan persentase skor angket, kelompok eksperimen menunjukkan hasil minat dan kemandirian belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Dengan demikian, media *Paper Roll Challenge* melalui model pembelajaran STAD dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat dan kemandirian belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran IPAS.

#### REFERENCES

- Aliyyah, R., Puteri, F., & Kurniawati, A. (2020). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa The Influence Of Independence Learning To Natural Sciences Learning Outcomes. *Jurnal Sosial Humaniora*, 8(2), 126–143.
- Arifudin, O., Setiawati, E., Chasanah, D. N., Jalal, N. M., Suwenti, R., & Puspitasari, D. (2021). *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Widina Bhakti Persada Bandung.
- Arum, S., Khotimah, N., & Widayati, S. (2025). Pengaruh Alungpel (Aktivitas Gulung Tempel) Menggunakan Kertas Kokoru Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Kelompok A Sekar. *Jurnal Mahasiswa Tarbawi: Journal On Islamic Education*, 9(1), 57–73.
- Barus, N., Sari, S. E., Chintya, R., & Lubis, H. Z. (2025). Meningkatkan Minat Anak Usia Dini Dalam Belajar Bahasa Arab Melalui Metode Bermain Di Tk. Ayuni. *Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, 11(01), 247–250.
- Diana, P. Z., Wirawati, D., Rosalia, S., & Dahlan, U. A. (2020). Blended Learning Dalam Pembentukan Kemandirian Belajar. *Jurnal Bahasa Sastra Dan Pengajaran*.
- Eriza, R., & Selaras, G. H. (2023). Literature Review: Pengaruh Model Pembelajaran Student Teams

- Achievement Divisions (Stad) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 285–292. <https://doi.org/10.33387/Bioedu.V6i2.6259>
- Hariani, P. P., Wiranda, A. S., & Mulyani, I. (2021). Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dengan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Pipit. *Liabilities (Jurnal Pendidikan Akuntansi)*, 4(1), 38–49. <https://doi.org/10.30596/Liabilities.V4i1.7496>
- Hazmiwati. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 7(April), 178–184.
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar. *Jambura Guidance And Counseling Journal*, 1(1), 40–48.
- Kurahman, O. T., Muttaqin, V. P., & Muttaqin, V. P. (2024). Al-Hasanah : Jurnal Pendidikan Agama Islam Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Rasa Bersyukur Siswa Smp It Yaspida Sukabumi The Use Of Learning Media On Students Sense Of Al-Hasanah : Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Hasanah : Jurnal Pendidikan Agama I. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 9(C), 555–573.
- Kurniawan, A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Ict Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Smp Pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel. *Jurnal Riset Pendidikan Inovatif*, 2(1), 31–40.
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., & Tangerang, U. M. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3, 377–386. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/Bintang>
- Nurhidayati, S. R., Sumbawati, M. S., Kholis, N., & Zuhrie, M. S. (2024). Analisis Kemandirian Belajar Siswa Dalam Penyelesaian Soal Mata Diklat Dasar Teknik Elektronika Kelas X Di Smk Negeri 7 Kota Bekasi Santi Rosyidah Nurhidayati Meini Sondang Sumbawati Nur Kholis Muhamad Syarifuddin Zuhrie Abstrak Pendahuluan Pandemi Covi. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 13(03), 189–199.
- Rizqia, N., Suriadi, & Syaifudin. (2025). Upaya Guru Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas Iii Di Sdn 04 Tanjung Putat. *Jurnal Salome: Multidisipliner Keilmuan*, 3(2), 51–60.
- Sairiltiata, S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Divisions (Stad) Pada Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Kristen Bebar Timur. *Jurnal Indopedia (Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan)*, 2, 729–750.
- Saputri, B. A., Rais, R., & Setianingsih, E. S. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar Melalui Variasi Model Dan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sd Negeri Karangmoncol 05 Pemalang Belia Ayu Saputri \* Rahmat Rais Eka Sari

- Setianingsih Pendidikan Guru Sekolah Dasar ., *Dwijaloka Jurnal Pendidikan Dasar & Menengah*, 2(2), 168–173. <https://Jurnal.Unw.Ac.Id/Index.Php/Dwijaloka/Index>
- Septian, A., Agustina, D., & Maghfirah, D. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division ( Stad ) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *Mathema Journal*, 2(2), 10–22.
- Sihombing, J. S., Purnawan, P. E., Sababalat, K. Z., & Tafonao, T. (2024). Analisis Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 106–118. <https://doi.org/10.62282/Juilmu.V1i2.106-118>
- Soesilo, T. D., Kristin, F., & Setyorini. (2021). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Terhadap Kemandirian Belajar Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Peserta Didik Di Sma Dan Smk Kota Salatiga*. *Xxxvii*(2), 79–92.
- Wea, L. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Media Kertas Lipat Menggunakan Model Inkuiri Terbimbing Pada Siswa Kelas V Sdk Ruto. *P-Issn : 2745- 7141 E-Issn : 2746-1920 Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(05), 459–474.
- Viqri, D., Gesta, L., Rozi, M. F., Syafitri, A., Falah, A. M., Khoirunnisa, K., & Risdalina, R. (2024). Problematika Pembelajaran Ips Dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (Jiepp)*, 4(2), 310-315.
- Nisa, B. S. H., & Nisa, B. S. H. (2023). Pengaruh Metode Fun Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Kelas 2 Mi Nw Semaya Tahun Ajaran 2023 (Doctoral Dissertation, Universitas Hamzanwadi).
- Mukti, F. H., & Sudarmiani, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran E-Portofolio Berbasis Artificial Intelligence (Ai) Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas V Di Kecamatan Siman Kabupaten Ponorogo. *Promag Ips: Prosiding Magister Pendidikan Ips*, 1, 1-12.
- Rahayu, S. A. K. (2024). Peningkatan Profil Pelajar Pancasila Aspek Sikap Kemandirian Belajar Dalam Pembelajaran Ips Melalui Model Guided Inquiry Based Learning Berbantuan Media Chromebook Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 4 Tamanwinangun.
- Syahrir, N. (2024). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Group Investigation Terhadap Hasil Belajar Siswa Ditinjau Dari Kemandirian Belajar. *Jurnal Penalaran Dan Riset Matematika*, 3(1), 01-10.
- Lakoro, A., Napu, D. D., & Anwar, H. (2024). Penerapan Model Kooperatif Tipe Stad Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Kelas V Sdn 21 Limboto. *Akselerasi: Jurnal Pendidikan Guru Mi*, 5(2), 176-187.
- Ramadhanti, N. H., & Astriani, D. (2024). Pengaruh Kooperatif Tipe Stad Berbasis Socio- Scientific Issues Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*,

1(4), 6144-6150.

- Lathifa, N. N., Anisa, K., Handayani, S., & Gusmaneli, G. (2024). Strategi Pembelajaran Kooperatif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 69-81.
- Wijayanti, P. T., Rhamadani, N., Oktadika, U., Adiputra, M. J., & Sari, M. Y. (2025). Analisis Pemahaman Guru Terhadap Teori Konstruktivisme Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 10(1), 32-37.
- Bustomi, B., Sukardi, I., & Astuti, M. (2024). Pemikiran Konstruktivisme Dalam Teori Pendidikan Kognitif Jean Piaget Dan Lev Vygotsky. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (Jrpp)*, 7(4), 16376-16383.
- Ariningsih, N. L. T., Fitriani, H., & Safnowandi, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (Stad) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Educatoria: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(4), 248-261.
- Hermayanti, M., Rondli, W. S., & Riswari, L. A. (2023). Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Pembelajaran Stad Berbantuan Media Roda Putar Pada Siswa Kelas Iv. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2453-2461.
- Rahman, F., Oktafia, N., Agatin, A. R., & Saputri, N. E. (2024). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Partisipasi Siswa Dalam Menyampaikan Pendapat Di Kelas 9/B Smpn 14 Mataram. *Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif*, 5(12).
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas And Reliabilitas. *Journal On Education*, 6(2), 10967-10975.