

# Pengaruh Strategi *Fan-N-Pick* terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas IV SD

Virda Dwi Erlita<sup>1</sup>, Heri Suwignyo<sup>2</sup>, Sugeng Utaya<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Dasar-Universitas Negeri Malang

<sup>2</sup>Pendidikan Bahasa Indonesia-Universitas Negeri Malang

<sup>3</sup>Pendidikan Geografi-Universitas Negeri Malang

## INFO ARTIKEL

### Riwayat Artikel:

Diterima: 25-04-2019

Disetujui: 21-06-2019

### Kata kunci:

*fan-n-pick strategy;*  
*learning outcomes;*  
*thematic;*  
*strategi fan-n-pick;*  
*hasil belajar;*  
*tematik*

### Alamat Korespondensi:

Virda Dwi Erlita  
Pendidikan Dasar  
Universitas Negeri Malang  
Jalan Semarang 5 Malang  
E-mail: Virdhaerlitha@gmail.com

## ABSTRAK

**Abstract:** This study aims to description the effect of Fan-N-Pick strategies on the results of learning social science of elementary student school. Type this of research is Quasi Exsperimental Design with the form of Nonequivalent control group design, namely the control group and the experimental group with a total of 38 students. Learning outcomes are collected with test instruments in the form of entries and analyzed using Independent Sample T Test parametric statistics and descriptive statistical analysis. The showed results that there was a significant effect of Fan-N-Pick strategy on the results of learning social science with a significance value of 0.048 <math><alpha 0.050</math>.

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh strategi *Fan-N-Pick* terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik pada siswa sekolah dasar. Jenis penelitian ini ialah *Design Quasi Exsperimental* dengan bentuk *design Nonequivalent control grup*, ialah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan jumlah 38 siswa. Hasil belajar yang dikumpulkan dengan instrumen tes berbentuk isian dan dianalisis menggunakan analisis statistik parametrik dan statistik deskriptif *Independent Sample T Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan strategi *Fan-N-Pick* terhadap hasil belajar tematik dengan nilai signifikansi 0,048 <math><alpha 0.050</math>.

Proses kegiatan pembelajaran dan pencapaian hasil ditentukan oleh pendekatan yang digunakan oleh pengajar dan murid. Oleh sebab itu, agar tercapai keberhasilan dalam pembelajaran diperlukan hasil belajar. Jika guru membatasi proses belajar siswa maka akan memengaruhi pula dengan hasil belajarnya dan perlu adanya tindakan guru dalam hal memberikan perbaikan dalam pembelajaran seperti halnya memberikan *treatment* pada siswa dengan memberikan strategi yang sesuai dengan tema yang dirasa sulit untuk diterapkan jika hanya dengan pembelajaran konvensional. Kurikulum 2013 telah dilaksanakan semenjak tahun 2013, kurikulum penerapan baru yang kemudian dikenal dengan kurikulum 2013 ini diharapkan mampu untuk mengembangkan potensi berpikir ilmiah siswa maupun potensi lain yang ada pada siswa. Pada umumnya, pembelajaran tematik membutuhkan kreativitas guru maupun siswa dalam menerapkannya dan diperlukan keaktifan semua alat indra siswa karena pada pembelajaran tematik bersifat menyenangkan dan *scientific* yang artinya menuntut siswa mencari tahu, meneliti, dan mengolah informasi pelajaran secara aktif dengan memanfaatkan alat indra yang dimiliki siswa.

Pembelajaran tematik disebut pembelajaran terpadu dengan pembelajaran, proses dengan mengaitkan atau melibatkan berbagai bidang studi. (Tjalla & Sofiah, 2015) pengalaman bermakna pada hakikatnya dapat tercipta melalui pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif dapat tercapai apabila guru dapat menyusun materi, strategi yang tepat dan sesuai dengan materi ajar, setelah itu mengadakan penilaian untuk mengetahui hasil belajar siswa (Ningsih, Soetjipto, & Sumarmi, 2017). Selain itu, menurut (Kristiana, Ngadiso, & Sujoko, 2012) guru juga harus mengenal karakteristik siswa karena hal tersebut sangat berkaitan dengan bagaimana menata pembelajaran. Semua kegiatan tersebut dilakukan dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar ialah salah satu pengaruh yang disebabkan oleh guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di lapangan pada 23 Maret 2018 di SD Negeri 4 Sidorejo-Malang, guru masih menggunakan strategi pembelajaran yang monoton. Guru juga mengaku kurang begitu bisa menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif. Guru kurang berani memberikan perubahan-perubahan baru dalam kegiatan pembelajaran. Guru seharusnya mampu mengembangkan strategi-strategi pembelajaran yang sudah ada menjadi lebih variatif.

Menurut (Davoudi & Mahinpo, 2012) adapun hasil belajar yang diharapkan mencakup tiga ranah, namun dari ketiga ranah tersebut terutama pada ranah keterampilan (psikomotorik) dan pengetahuan (kognitif) masih belum mengalami perbaikan yang signifikan. Hal serupa juga dinyatakan oleh Bloom dalam (Taheri, 2014) Disebabkan oleh faktor beberapa baik itu kurang tepatnya pemilihan strategi yang diterapkan saat proses kegiatan belajar, sehingga siswa menjadi bosan ataupun kurang aktif dalam mengikuti proses mengajar belajar, dan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Hasil belajar itu sendiri dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik yang bersifat eksternal maupun internal.

(Marlina, Soetjipto, & Hadi, 2016) menjelaskan dengan menguasai berbagai strategi pembelajaran, guru dapat merancang kegiatan yang menarik dan efektif. Selain itu, strategi pembelajaran disesuaikan isi dengan materi yang akan disampaikan dan karakteristik murid. Penggunaan strategi pembelajaran yang sama secara terus-menerus akan menyebabkan siswa menjadi jenuh. Berdasarkan hasil observasi di beberapa SD di Kecamatan Pagelaran, siswa yang jenuh akan lebih tertarik pada suatu kegiatan yang menurut mereka menarik dan tidak membosankan. Hal ini akan menyebabkan mereka melakukan kegiatan lain seperti mengganggu teman yang lain, melamun dan bermain sendiri. Selain itu, siswa lebih cepat mengantuk apabila diterangkan oleh guru dan ada pula yang lebih senang bercerita dengan temannya. Selanjutnya siswa akan menganggap materi yang diajarkan guru kurang menarik dan kurang penting. Tindakan yang demikian bukanlah sesuatu yang diharapkan. Kejadian tersebut menjadi tanggung jawab guru untuk lebih meningkatkan potensi diri. Kondisi tersebut sejalan dengan (Nurhaniyah, Soetjipto, & Hanurawan, 2015) yang menyatakan bahwa guru hendaknya menggunakan strategi dan pembelajaran yang variatif dan efektif untuk membantu siswa mencapai tujuan belajar dan mengatasi beberapa kondisi yang terjadi di kelas.

Sehubungan dengan hal itu peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan panduan strategi dan pemberian tugas dalam bentuk penerapan strategi pembelajaran *Fan-N-Pick*. Disini siswa belajar memahami materi mata pelajaran lewat pemecahan masalah atau studi kasus yang berkaitan dengan keberagaman budaya dan mempertajam gagasan, melalui pendapat maupun opini sedangkan guru sebagai fasilitator dengan mengarahkan dan mengoreksi pemahaman dan kesimpulan siswa yang salah. *Fan-N-Pick* adalah strategi pembelajaran dengan mempelajari konsep didasarkan kerja otak pada cara menyimpan informasi yaitu bahwa otak manusia tidak menyimpan dalam informasi kotak-kotak sel saraf yang terjejer rapi melainkan dikumpulkan yang bercabang-cabang ke sel-sel saraf apabila sekilas akan tampak dilihat seperti pohon cabang (Riyadi, Soetjipto, & Amirudin, 2016). Teknik petapikiran ini membuat cara mencatat yang menyenangkan dengan membuat gambar dan tulisan yang menarik disertai warna-warna yang menarik sehingga menarik siswa untuk belajar dan mudah mengingatnya. Kelemahan pada strategi ini siswa yang merespon jawaban cenderung hanya satu siswa, jadi siswa yang lainnya tidak mempunyai kesempatan untuk menanggapi atau memberikan pendapat, tentunya peran guru diperlukan dalam mengatasi masalah tersebut.

Karakter strategi pembelajaran *Fan-N-Pick* yang bersifat melatih dan mengarahkan siswa untuk memecahkan pertanyaan-pertanyaan baru dan memahami materi melalui pemecahan masalah yang masih terkait dengan materi yang diajarkan. Strategi pembelajaran *Fan-N-Pick* serupa dengan pernyataan (Nurdianasari, Hanurawan, & Soetjipto, 2017) yang mengemukakan bahwa penggunaan strategi *Fan-N-Pick* memberikan kesempatan siswa agar saling berbagi informasi bersamaan pada saat itu. Karakter pembelajaran strategi *Fan-N-Pick* yang bersifat melatih dan mengarahkan siswa untuk memecahkan pertanyaan-pertanyaan baru dan memahami materi melalui pemecahan masalah yang masih terkait dengan materi yang diajarkan. Serupa dengan pernyataan (Arrasyid, Lasmawan, & Marhaeni, 2018), yang mengemukakan bahwa penggunaan strategi *Fan-N-Pick* pada siswa untuk memberikan kesempatan agar saling pada saat yang bersamaan dan berbagi informasi.

Berdasarkan paparan konteks penelitian, telah ada penelitian yang terkait dengan strategi *Fan-N-Pick* maupun yang berkaitan dengan aktivitas hasil belajar. Namun, belum ada penelitian yang fokus terkait mencari pengaruh strategi *Fan-N-Pick* terhadap aktivitas dan hasil belajar. Selain itu berdasarkan penelitian yang terdahulu, belum dijumpai penelitian yang fokus mencari pengaruh strategi *Fan-N-Pick* utamanya pada aktivitas dan hasil belajar terhadap pembelajaran tematik. Oleh sebab itu, untuk mengatasi permasalahan yang akan diteliti digunakanlah strategi pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran khususnya pada sekolah dasar pembelajaran tematik. Berdasarkan paparan diatas, maka penulis tertarik untuk membuat judul *Pengaruh Strategi Fan-N-Pick Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV di SDN 4 Sidorejo Malang*.

## METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian rancangan *Design Quasi Experimental* bentuk *Design nonequivalent control grup*, dua kelompok yang terdapat yang tidak dipilih secara random baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen. Kedua kelompok akan diberikan *pretest* atau tes awal dan *posttest* dengan soal yang sama. Proses belajar mengajar di kelompok eksperimen akan strategi *Fan-N-Pick* kemudian, di kelompok kontrol pembelajaran menggunakan metode konvensional.

Satu variabel bebas penelitian ini ialah hasil belajar murid dan satu variabel terikat yaitu strategi *Fan-N-Pick*. Subjek penelitian yaitu semua murid kelas IV di SDN 4 Sidorejo yang berjumlah 19 anak pada kelompok eksperimen dan 19 anak pada kelompok kontrol. Penentuan subyek penelitian dilakukan dengan teknik *sampling purposive*. Perangkat yang dipakai untuk mengumpulkan data terdiri atas silabus, RPP, pedoman pengamatan pengelolaan pembelajaran, dokumentasi, dan tes tulis.

Teknik analisis data dilakukan dengan bantuan dengan menggunakan SPSS 20 for windows. Uji prasyarat harus dipenuhi sebelum pengujian hipotesis ialah uji homogenitas, uji normalitas, tingkat kesukaran butir soal dan uji daya beda butir soal. Uji hipotesis digunakan yaitu uji *Independent Sample T Test*. Untuk mencari tahu keberadaan pengaruh strategi *Fan-N-Pick* di kelompok eksperimen.

## HASIL

Data penelitian di kelas IVA dan kelas IVB di SDN 4 Sidorejo yaitu berupa nilai *pretest* yang didapat sebelum diberikan perlakuan dan nilai *posttest* yang didapat setelah diberikan perlakuan pada masing-masing kelompok. Berikut adalah perolehan nilai *pretest* dan *posttest* di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

**Tabel 1. Distribusi Nilai *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar**

| Kelas      | <i>Pretest</i> |                 |           | <i>Posttest</i> |                 |           | $\Sigma$ siswa |
|------------|----------------|-----------------|-----------|-----------------|-----------------|-----------|----------------|
|            | Nilai Terendah | Nilai Tertinggi | Rata-rata | Nilai Terendah  | Nilai Tertinggi | Rata-rata |                |
| Eksperimen | 50             | 70              | 56        | 75              | 100             | 83        | 19             |
| Kontrol    | 50             | 70              | 59        | 60              | 80              | 75        | 19             |

Berdasarkan tabel 1 disimpulkan bahwa kemampuan awal pada kelompok eksperimen dan control adalah sama, hal tersebut dapat dilihat dari nilai *pretest* pada kedua kelompok. Kemudian setelah diberikan perlakuan strategi *Fan-N-Pick* di kelompok eksperimen dan metode konvensional di kelompok kontrol diketahui terdapat perbedaan signifikan dimana pada kelompok eksperimen nilai rata-rata hasil belajar murid lebih tinggi dibanding kelas kontrol.

Persyaratan yang harus dipenuhi sebelum uji hipotesis dilakukan yaitu uji homogenitas data serta normalitas. Berdasarkan data hasil penelitian didapat uji normalitas pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah seluruh data terdistribusi normal. Kemudian untuk hasil pengujian homogenitas pada data hasil belajar pada kelompok eksperimen serta kelompok kontrol disimpulkan bahwa varian antar kelompok sama atau homogen. Uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T Tes* berbantuan SPSS 20. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh strategi *Fan-N-Pick* terhadap Hasil belajar tematik. Hasil pengujian hipotesis disajikan pada tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Belajar Hasil Uji Hipotesis**

|            | T hitung | T tabel (df=36) | Signifikansi | Keterangan |
|------------|----------|-----------------|--------------|------------|
| Gain Score | 2,518    | 2,028           | ,016         | Signifikan |

Berdasarkan tabel 2 hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan bantuan SPSS 20 menyajikan hasil analisis menguji perbedaan nilai hasil belajar antara kelompok kontrol serta kelompok eksperimen terhadap peningkatan nilai (*gain score*) diperoleh nilai t hitung (2,518) > t tabel (2,028) dan nilai signifikansi (0,016) < alpha (0,050) sehingga terdapat perbedaan antara kelompok kontrol serta kelompok eksperimen terhadap peningkatan nilai hasil belajar (*gain score*). Maka dapat disimpulkan strategi *Fan-N-Pick* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar tematik siswa kelas IV di SDN 4 Sidorejo Malang.

## PEMBAHASAN

Hasil pengujian *Independent Sample T Tes* setelah dianalisis menyimpulkan strategi *Fan-N-Pick* berpengaruh signifikan atas hasil belajar pelajar kelas IV di SDN 4 Sidorejo. Pengaruh dapat dilihat dari nilai Sig. 0,016 < 0,050. Pengaruh juga dapat dilihat dari nilai rata-rata kelompok eksperimen yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Kelompok eksperimen nilai rata-rata *posttest* sebesar 100 lebih besar dibanding kelas kontrol yang hanya 80.

Hasil belajar yang diberi perlakuan strategi *Fan-N-Pick* menunjukkan nilai belajar hasil yang lebih tinggi daripada kelas yang diberi perlakuan metode diskusi. Hal ini dapat diartikan bahwa pembelajaran dengan strategi *Fan-N-Pick* cocok untuk digunakan pada pembelajaran tematik indahanya keragaman di negeriku. Strategi *Fan-N-Pick* dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar murid kelas IV SDN 4 Sidorejo. Hal tersebut terlihat pada hasil di kelas eksperimen yang menggunakan strategi *Fan-N-Pick* yang lebih baik dengan frekuensi dibandingkan dengan kelas kontrol. Jadi, pada hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada siswa kelas kontrol. Strategi *Fan-N-Pick* berpengaruh terhadap hasil belajar. (Kartikasari, Roemintoyo, & Yamtinah, 2018) menyatakan bahwa hasil yang diperoleh dari tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu disebut dengan hasil belajar atau keberhasilan tingkat siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor. Dengan adanya hasil belajar melalui tes dan pemberian skor, siswa akan termotivasi untuk bersaing secara akademik dengan teman-temannya.

Oleh sebab itu, diambil kesimpulan berdasarkan teori dari para ahli dan kajian hasil penelitian sebelumnya. Pada penelitian ini terbukti jika penggunaan strategi *Fan-N-Pick* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada tema indahny keragaman di negeriku. Hal ini jika kelas yang diperlakukan strategi *Fan-N-Pick* menunjukkan hasil belajar siswanya lebih baik apabila dibandingkan dengan kelas yang hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional (diskusi). Strategi *Fan-N-Pick* terhadap hasil belajar siswa dapat memberikan pengaruh kelas IV SDN 4 Sidorejo. Hal tersebut terlihat pada hasil belajar di kelas eksperimen yang menggunakan strategi *Fan-N-Pick* dengan frekuensi yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Jadi, strategi *Fan-N-Pick* berpengaruh terhadap hasil belajar pada hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada murid kelas kontrol.

Dari penelitian dapat diketahui nilai hasil untuk kelompok kelas eksperimen rata-rata hasil belajar *postest* adalah 83, sedangkan hasil belajar *postest* untuk kelompok kelas kontrol adalah 75. Dari hasil *postest* tersebut, dapat diketahui jika hasil jika dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar *posttest* siswa kelas kontrol belajar kelas eksperimen lebih rendah. Oleh sebab itu, dari rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa kedua kelas hampir sama kemampuan awal. Dalam pelaksanaan strategi penelitian eksperimen kondisi awal kedua kelas harus memenuhi syarat, yaitu kedua kelas tidak memiliki perbedaan signifikan dan mempunyai karakteristik yang hampir sama. Oleh sebab itu, harus dilakukan uji normalitas dan homogenitas. Uji homogenitas dan uji normalitas dilakukan dengan bantuan program *SPSS 20 for windows*.

Mendukung penelitian terdahulu adalah penelitian yang dilakukan (Taylor, Tracy, Renard, Harrison, & Carroll, 1995) pada penelitiannya menyimpulkan bahwa hasil belajar lebih efektif diajarkan kepada peserta didik melalui permainan. (Rohani & Pourgharib, 2013) dalam penelitian yang dilakukan juga menyimpulkan bahwa penerapan permainan pada pembelajaran strategi *Fan-N-Pick* memberikan pengaruh yang positif dan signifikan. Selanjutnya, melalui penelitian yang dilakukan oleh (Derakhshan & Davoodi Khatir, 2015) diperoleh hasil bahwa dengan menggunakan strategi *Fan-N-Pick* dalam pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi lebih komunikatif, menarik, dan efektif. Strategi *Fan-N-Pick* yang diberikan di kelas eksperimen memberikan pengaruh yang positif dibandingkan dengan peserta didik yang tidak menerima strategi *Fan-N-Pick* sehingga penguasaan materi pada peserta didik sekolah dasar dapat berkembang dan meningkat sesuai dengan indikator yang harus dikuasai oleh peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Hasil belajar berupa *pretest* kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 59 dan rata-rata nilai hasil belajar berupa *postest* yaitu 83. Berdasarkan data pada analisis uji - t (uji beda) menggunakan *independent sample t test* terhadap nilai hasil belajar siswa untuk kedua kelompok kelas dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan hasil yang signifikan (2tailed) sebesar 0,005. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari data tersebut dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil yang signifikan antara kelompok kelas eksperimen diberi perlakuan strategi *Fan-N-Pick* dan kelompok kontrol yang hanya diberi perlakuan metode diskusi. Hasil belajar yang diberi perlakuan strategi *Fan-N-Pick* menunjukkan nilai hasil belajar lebih tinggi daripada kelas diberi perlakuan metode diskusi. Hal ini dapat diartikan bahwa pembelajaran dengan strategi *Fan-N-Pick* cocok untuk digunakan pada pembelajaran tematik indahny keragaman di negeriku.

Oleh sebab itu, dapat diambil kesimpulan berdasarkan teori dari para ahli dan kajian hasil penelitian sebelumnya, dapat dikatakan penelitian ini sudah relevan. Pada penelitian ini terbukti jika penggunaan strategi *Fan-N-Pick* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada tema indahny keragaman di negeriku. Hal ini menunjukkan jika kelas yang diperlakukan strategi *Fan-N-Pick* hasil belajar siswanya lebih baik apabila dibandingkan dengan kelas hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional (diskusi).

### SIMPULAN

Ada pengaruh penggunaan strategi *Fan-N-Pick* terhadap hasil belajar tema indahny keberagaman di negeriku pada siswa kelas IV di SDN 4 Sidorejo Malang. Hal ini dibuktikan dengan kelas yang menggunakan strategi *Fan-N-Pick* memperoleh hasil belajar lebih tinggi daripada ng efisien dalam artian hendaknya memperhatikan kelompok secara terbimbing dan dapat mengoptimalkan waktu secara efektif kelas yang menggunakan metode konvensional dalam hal ini metode diskusi. Berdasarkan hasil penelitian diberikan dua saran. *Pertama*, bagi guru dapat menjadi sebuah alternatif menggunakan strategi *Fan-N-Pick* untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa sekolah dasar. *Kedua*, bagi peneliti lain referensi dari peneliti terdahulu yang terbatas. Waktu yang dihabiskan dalam penelitian ini kura agar pelaksanaan pembelajaran tercapai sesuai waktu yang ditentukan.

### DAFTAR RUJUKAN

- Arrasyid, H., Lasmawan, I. W., & Marhaeni, A. A. I. N. (2018). Pengaruh Strategi Card Sort terhadap Hasil Belajar IPS ditinjau dari Sikap Sosial. *International Journal of Elementary Education*, 2(2), 101–107.
- Davoudi, A. H. M., & Mahinpo, B. (2012). Kagan Cooperative Learning Model: The Bridge to Foreign Language Learning in the Third Millennium. *Theory and Practice in Language Studies*, 2(6), 1134–1140. doi:10.4304/tpls.2.6.1134-1140
- Derakhshan, A., & Davoodi Khatir, E. (2015). The Effects of Using Games on English Vocabulary Learning. *Journal of Applied Linguistics and Language Research*, 2(3), 39–47.

- Kartikasari, A., Roemintoyo., & Yamtinah, S. (2018). The Effectiveness of Science Textbook Based on Science Technology Society for Elementary School Level. *Internasional Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 7(2), 127–131.
- Kristiana, V., Ngadiso., & Sujoko. (2012). The Effectiveness of Fan-N-Pick Method in Teaching Reading Comprehension Viewed from Students' Self-Confidence. *English Teaching*, 1(1), 121–131.
- Marlina, L., Soetjipto, B., & Hadi, S. (2016). The Implementation of Rally Coach and Find Someone Who Models to Enhance Social Skills and Social Studies Learning Outcomes. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*, 6(3), 86–92.
- Ningsih., Soetjipto, B. E., & Sumarmi. (2017). Improving the Students' Activity and Learning Outcomes on Social Sciences Subject Using Round Table and Rally Coach of Cooperative Learning Model. *Journal of Education and Practice*, 8(11), 30–37.
- Nurdianasari, N., Hanurawan, F., & Soetjipto, B. (2017). The Implementation of Quiz-Quiz-Trade and Fan-N-Pick Learning Model to Enhance Social Skills and Cognitive Learning Outcome of Social Studies. *International Journal of Humanities and Social Science Invention*, 6(6), 81–85.
- Nurhaniyah, B., Soetjipto, B., & Hanurawan, F. (2015). The Implementation of Collaborative Learning Model Find Someone Who and Flashcard Game to Enhance Social Studies Learning Motivation for the Fifth Grade Students. *Journal of Education and Practice*, 6(17), 166–172.
- Riyadi, A., Soetjipto, B., & Amirudin, A. (2016). The Implementation of Cooperative Learning Model Fan-N-Pick and Quick on the Draw to Enhance Social Competence and Cognitive Learning Outcome for Social Studies. *IOSR Journal of Humanities and Social Science (IOSR-JHSS)*, 21(4), 90–96.
- Rohani, M., & Pourgharib, B. (2013). The Effect of Games on Learning Vocabulary. *International Research Journal of Applied and Basic Sciences*, 4(11), 3540–3543.
- Taheri, M. (2014). The Effect of Using Language Games on Vocabulary Retention of Iranian Elementary EFL Learners. *Journal of Language Teaching and Research*, 5(3), 544–549. <https://doi.org/10.4304/jltr.5.3.544-549>
- Taylor, M., Tracy, K., Renard, M., Harrison, J., & Carroll, S. (1995). Due Process in Performance Appraisal: A Quasi-Experiment in Procedural Justice. *Administrative Science Quarterly*, 40(3), 495–523. DOI: 10.2307/2393795
- Tjalla, A., & Sofiah, E. (2015). Effect of Methods of Learning and Self Regulated Learning toward Outcomes of Learning Social Studies. *Journal of Education and Practice*, 6(23), 15–21.