



Upaya Peningkatan Kreatifitas dan Keaktifan Minat Belajar Melalui Proyek Infografis pada Aplikasi Canva di Kelas X-H SMAN 6 Madiun

Ryo Bintang Azfar, S.Pd ✉, Universitas PGRI Madiun

✉ nobunagaryo@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan keaktifan minat belajar siswa kelas X-H SMAN 6 Madiun dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui proyek infografis menggunakan aplikasi Canva. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan 37 siswa sebagai subjek penelitian. Proses penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dimana terdiri dari dua pertemuan dengan empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang. Instrumen penelitian meliputi tes, lembar observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan proyek infografis pada aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas dan keaktifan minat belajar siswa secara signifikan. Pada post-test siklus I, masih sebanyak 12 siswa (32,4%) yang belum mencapai nilai KKM. Namun, pada post-test siklus II, seluruh siswa berhasil melampaui nilai KKM. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* melalui proyek infografis dengan aplikasi Canva dapat membuat pembelajaran Pendidikan Pancasila lebih menyenangkan dan meningkatkan minat belajar siswa.

Kata kunci: Kreativitas, Keaktifan Minat Belajar, Proyek Infografis, Aplikasi Canva, Pendidikan Pancasila, Penelitian Tindakan Kelas



PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, kreativitas dan keaktifan minat belajar siswa merupakan dua aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Astuti dan Aziz (2019) menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk berpikir dengan cara baru dan menghasilkan solusi baru untuk masalah yang ada. Kreativitas mencakup kemampuan melahirkan solusi atau produk baru dengan proses dan desakan yang ada. Sedangkan keaktifan belajar menurut Achdiyat dan Lestari (2016) menegaskan bahwa keaktifan belajar melibatkan aktivitas sosial, perhatian, dan kerjasama dalam pembelajaran. Keaktifan adalah usaha sadar untuk mengungkapkan sesuatu dengan beberapa aktivitas selama pembelajaran yang mencerminkan tingkat partisipasi dan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Nurhasanah dan Sobandi (2016) menambahkan bahwa minat belajar memberikan pengaruh signifikan dan positif terhadap hasil belajar. Semakin tinggi minat belajar, semakin baik hasil belajar peserta didik. Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran yang mengajarkan nilai-nilai dasar bangsa Indonesia, memerlukan pendekatan yang inovatif untuk meningkatkan aspek kreativitas dan keaktifan minat belajar di kalangan siswa.

Dalam observasi di SMAN 6 Madiun, khususnya di kelas X-H, masalah yang sering dihadapi adalah rendahnya tingkat kreativitas dan keaktifan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini ditandai dengan minimnya partisipasi aktif dan rendahnya hasil belajar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari hasil observasi dapat disimpulkan bahwa metode dan instruksi yang digunakan seringkali tidak sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Akibatnya, banyak siswa yang merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar yang menyebabkan kurangnya kreatifitas, keaktifan, dan minat belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas dan keaktifan siswa. Salah satu pendekatan yang bisa digunakan adalah metode *Project Based Learning (PjBL)*. Hosnan dalam Pratiwi dan Setyaningtyas (2020) menjelaskan bahwa *Project Based Learning (PjBL)* melibatkan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, pencarian informasi, dan presentasi secara berkelompok. *Project Based Learning (PjBL)* melibatkan peserta didik dalam kerja kelompok untuk merancang proyek bersama, membantu guru menyampaikan pengetahuan, dan meningkatkan kreatifitas, keaktifan, serta minat belajar.

Teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan berbagai peluang untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu aplikasi yang populer dan mudah digunakan adalah Canva, yang memungkinkan siswa untuk membuat infografis yang menarik dan informatif. Kharissidqi dan Firmansyah (2022) menggambarkan Canva sebagai aplikasi desain grafis online yang memudahkan pembuatan desain menarik. Dengan berbagai fitur desain grafis yang mudah digunakan, memberikan peluang bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam bentuk infografis. Infografis merupakan media visual yang menyajikan informasi secara ringkas dan menarik, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

Kerangka konseptual penelitian ini didasarkan pada pendekatan *Project Based Learning (PjBL)* melalui proyek infografis dengan aplikasi Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.. Dalam konteks ini, proyek infografis menggunakan Canva dipilih sebagai media untuk meningkatkan kreativitas dan keaktifan minat belajar siswa.

Project Based Learning (PjBL) dengan infografis diharapkan dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan mengkomunikasikan ide-ide mereka secara visual, sehingga meningkatkan kreativitas dan keaktifan minat belajar mereka.

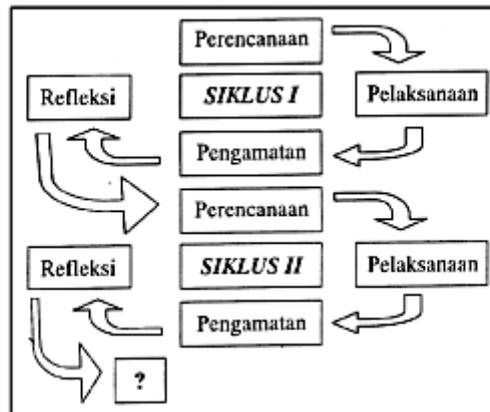
Penelitian ini penting karena memberikan kontribusi praktis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui metode yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi. Dengan meningkatnya kreativitas dan keaktifan minat belajar, diharapkan siswa akan memiliki pemahaman yang lebih mendalam dan aplikatif terhadap nilai-nilai Pancasila. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi guru dan praktisi pendidikan lainnya dalam mengimplementasikan metode pembelajaran PjBL dengan memanfaatkan teknologi yang mampu meningkatkan kreativitas dan keaktifan minat belajar siswa.

Beberapa penelitian terkait menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Pangalila, T., dkk (2024) menemukan bahwa Aplikasi Canva diharapkan dapat memberikan dukungan kepada siswa dan guru dalam proses pembelajaran untuk merangsang minat belajar siswa kelas X-4 SMA Negeri 1 Tondano. Fitriyani, F., Barokah, A., & Kurniati, B. (2023) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva membantu meningkatkan kreativitas dan minat belajar pada materi Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). Namun, penelitian yang secara spesifik mengkaji penggunaan proyek infografis dengan Canva dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila masih terbatas sehingga penelitian ini menjadi relevan untuk mengisi gap tersebut.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kreativitas dan keaktifan minat belajar siswa kelas X-H SMAN 6 Madiun dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui proyek infografis menggunakan aplikasi Canva. Dengan menerapkan *Project Based Learning (PjBL)* dengan Canva, diharapkan kreativitas dan keaktifan minat belajar peserta didik kelas X-H SMAN 6 Madiun meningkat.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan melibatkan siswa kelas X-H SMAN 6 Madiun sebagai subjek penelitian. Menurut Farhana, dkk (2019) Penelitian Tindakan Kelas adalah sebuah penelitian tindakan yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar dikelas untuk memperbaiki proses belajar mengajar serta meningkatkan praktek pembelajaran menjadi lebih efektif. Menurut O'Connor et al dalam Wulandari, dkk (2019), Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu proyek ilmiah yang dilakukan oleh seorang guru atau dosen dengan menggunakan metode tertentu untuk mengungkap fenomena-fenomena di dalam kelas. Jumlah siswa yang berpartisipasi dalam penelitian ini adalah 37 peserta didik. Pemilihan kelas X-H didasarkan pada adanya permasalahan terkait rendahnya tingkat kreativitas dan keaktifan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.



Gambar 1. Bagan Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Prosedur penelitian dilakukan dalam dua siklus, dimana masing-masing siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Farhana, dkk (2019) menambahkan, Penelitian Tindakan Kelas diperkenalkan pertama kali oleh Kurt Lewin, yang menjelaskan bahwa satu siklus terdiri dari empat tahapan: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

- Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mencakup penggunaan proyek infografis dengan aplikasi Canva. Selain itu, instrumen penelitian seperti lembar observasi, tes, dan dokumentasi juga disiapkan untuk mengukur dan memantau perkembangan siswa. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan untuk memastikan tujuan penelitian dapat tercapai.
- Pada tahap tindakan melibatkan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun. Pada setiap pertemuan, siswa diberikan tugas untuk membuat proyek infografis yang berkaitan dengan materi Pendidikan Pancasila menggunakan aplikasi Canva. Guru berperan aktif dalam memberikan bimbingan dan fasilitasi selama proses pembuatan proyek berlangsung.
- Pada tahap observasi, peneliti mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Lembar observasi digunakan untuk mencatat tingkat keaktifan dan kreativitas siswa. Pengamatan ini dilakukan oleh guru untuk menilai sejauh mana siswa terlibat aktif pada kegiatan pembelajaran dan seberapa kreatif mereka dalam menyelesaikan tugas proyek infografis.
- Pada tahap refleksi, hasil tindakan yang telah dilakukan dievaluasi berdasarkan data observasi dan hasil tes. Evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari penelitian yang telah diterapkan. Berdasarkan hasil refleksi, perbaikan dan penyempurnaan dilakukan untuk siklus berikutnya guna mencapai hasil yang lebih optimal.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes, lembar observasi, dan dokumentasi. Tes dilaksanakan pada akhir setiap siklus untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa, khususnya dalam hal kreativitas dan keaktifan minat belajar. Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, sedangkan dokumentasi berupa foto dan video digunakan sebagai bukti pendukung dari aktivitas yang dilakukan siswa serta hasil proyek infografis yang mereka buat.

Analisis data dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu analisis deskriptif, komparatif, dan refleksi. Analisis deskriptif melibatkan penghitungan persentase siswa yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) berdasarkan hasil tes. Analisis data kualitatif dari lembar observasi dan dokumentasi dilakukan untuk mengidentifikasi peningkatan kreativitas dan keaktifan minat belajar siswa. Analisis komparatif dilakukan dengan membandingkan hasil belajar dan tingkat keaktifan serta kreativitas siswa antara siklus I dan siklus II. Langkah terakhir adalah refleksi, dimana peneliti menyimpulkan hasil penelitian berdasarkan analisis data dan menyusun rekomendasi untuk implementasi lebih lanjut dalam proses pembelajaran. Untuk menghitung presentase aktivitas siswa, menggunakan rumus dari Anas dalam Saputra (2020) di bawah ini.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P = persentase ketuntasan siswa

F = frekuensi persentase keaktifan siswa

N = jumlah seluruh siswa

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas dan keaktifan minat belajar peserta didik kelas X-H SMAN 6 Madiun melalui proyek infografis pada aplikasi Canva. Hasil penelitian ini dipaparkan dalam dua siklus yang melibatkan berbagai instrumen pengumpulan data seperti tes, lembar observasi, dan dokumentasi.

Siklus I

Pada siklus I, pembelajaran dilakukan melalui penerapan proyek infografis menggunakan aplikasi Canva. Setelah pelaksanaan siklus I, dilakukan *post-test* untuk mengukur peningkatan kreatifitas dan minat belajar peserta didik. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa terdapat 12 peserta didik (32,4%) yang belum mencapai nilai KKM. Dari hasil observasi, ditemukan bahwa peserta didik mulai menunjukkan peningkatan dalam hal kreatifitas dan keaktifan, meskipun masih ada beberapa yang belum optimal dalam memanfaatkan aplikasi Canva untuk membuat infografis.

Siklus II

Berdasarkan refleksi dari siklus I, dilakukan perbaikan pada siklus II. Pada siklus ini, strategi pengajaran diperbaiki dan lebih difokuskan pada pemahaman mendalam tentang penggunaan aplikasi Canva dan pembuatan infografis yang lebih kreatif. Hasil post-test pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana seluruh peserta didik kelas X-H telah berhasil mencapai dan melampaui nilai KKM. Dari hasil observasi selama pembelajaran, terlihat bahwa peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam membuat infografis. Hal ini juga ditunjukkan oleh peningkatan perhatian dan minat belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test pada setiap siklus, sementara analisis kualitatif dilakukan melalui observasi langsung dan refleksi hasil pembelajaran. Peningkatan signifikan pada hasil post-test menunjukkan bahwa penerapan metode *Project Based Learning (PjBL)* melalui proyek infografis menggunakan aplikasi Canva efektif dalam meningkatkan kreatifitas dan keaktifan minat belajar peserta didik.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa model *Project Based Learning (PjBL)* melalui proyek infografis menggunakan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreatifitas dan keaktifan minat belajar peserta didik kelas X-H SMAN 6 Madiun. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan teknologi digital dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif, serta mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas dan keaktifan minat belajar siswa kelas X-H SMAN 6 Madiun melalui penggunaan proyek infografis pada aplikasi Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pembahasan ini akan mengevaluasi temuan penelitian dan membandingkannya dengan teori serta penelitian lain yang relevan.

Analisis Aktivitas Belajar Peserta Didik

Pada siklus I, penerapan model *Project Based Learning* melalui proyek infografis menggunakan aplikasi Canva mulai menunjukkan dampak positif terhadap kreatifitas dan keaktifan peserta didik. Sebelum penerapan metode ini, kreatifitas dan keaktifan siswa dalam pembelajaran masih kurang. Hal ini tercermin dari kurangnya antusiasme dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran.

Hasil post-test siklus I menunjukkan bahwa 73% siswa berhasil memenuhi KKM, sementara 27% siswa masih belum mencapai KKM. Beberapa siswa seperti Aurel, Aurora, Calvin, Hestu, Jehan, Jonathan, Krisnazha, Marvell, Sindy, dan Vegi belum mencapai standar yang ditetapkan. Pada siklus II, terdapat peningkatan signifikan dengan seluruh siswa berhasil mencapai dan melampaui KKM, menunjukkan persentase ketuntasan 100% dan rata-rata nilai meningkat dari 78,11 pada siklus I menjadi 86,1 pada siklus II.

Analisis Hasil Belajar

Tabel 1. Data Hasil Belajar Peserta Didik

No.	Indikator	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II
1.	Rata-rata	78,11	86,1
2.	Nilai Maksimal	80	90
3.	Nilai Minimal	75	80
4.	Presentase Ketuntasan	73%	100%

Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I ke siklus II mencerminkan efektivitas penggunaan proyek infografis dalam pembelajaran. Pada siklus I, nilai maksimal siswa adalah 80 dan nilai minimal 75, dengan rata-rata 78,11. Pada siklus II, nilai maksimal meningkat menjadi 90 dan nilai minimal 80, dengan rata-rata 86,1. Hal ini menunjukkan bahwa proyek infografis mampu meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa secara signifikan.

Perbandingan dengan Penelitian Lain

Penelitian ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran PjBL dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Pangalila, T., dkk (2024) menunjukkan bahwa aplikasi Canva mampu membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, penelitian oleh Fitriyani, F., Barokah, A., & Kurniati, B. (2023) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva mampu meningkatkan kreativitas dan minat belajar pada materi Pendidikan Kewarganegaraan (PKN).

Implikasi Teoretis dan Praktis

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) melalui proyek infografis menggunakan aplikasi Canva efektif dalam meningkatkan kreatifitas dan keaktifan minat belajar siswa. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pembelajaran yang bermakna melalui keterlibatan aktif dan kolaborasi siswa dalam proses pembelajaran. Penerapan proyek infografis melalui aplikasi Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terbukti efektif dalam meningkatkan kreatifitas dan keaktifan minat belajar siswa kelas X-H SMAN 6 Madiun. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pengembangan model pembelajaran serupa di berbagai konteks pendidikan lainnya.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Project Based Learning* (PjBL) melalui proyek infografis menggunakan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas dan keaktifan minat belajar peserta didik di kelas X-H SMAN 6 Madiun. Hal ini terlihat dari peningkatan signifikan pada hasil post-test peserta didik pada siklus I sampai siklus II. Pada siklus I, terdapat 12 peserta didik (32,4%) yang belum mencapai nilai KKM. Namun, pada siklus II, seluruh peserta didik berhasil mencapai dan melampaui nilai KKM. Dengan demikian, metode ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan minat peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Namun, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Penelitian ini hanya dilakukan dalam dua siklus dan hanya pada satu kelas, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasikan untuk konteks yang lebih luas. Selain itu, penelitian ini belum mengeksplorasi secara mendalam faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi hasil belajar, seperti dukungan teknologi dan variasi metode pengajaran lainnya.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran sebagai berikut: Pertama, guru hendaknya membagi kelompok peserta didik sesuai dengan karakteristik dan tingkat kemampuan mereka untuk memastikan setiap peserta didik dapat berpartisipasi secara optimal dalam proyek infografis. Kedua, guru perlu memastikan bahwa peserta didik memiliki penguasaan terhadap TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) yang akan digunakan dalam pembelajaran agar mereka dapat memanfaatkan aplikasi Canva secara efektif.

Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan melibatkan lebih banyak kelas dan siklus untuk mendapatkan hasil yang lebih komprehensif. Selain itu, eksplorasi metode pengajaran lainnya dan faktor-faktor pendukung pembelajaran juga dapat dilakukan untuk memahami lebih baik bagaimana meningkatkan kreativitas dan minat belajar peserta didik. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui inovasi penggunaan teknologi dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Achdiyat, M., Lestari, K. D. 2016. Prestasi Belajar Matematika di Tinjau dari Kepercayaan Diri dan Keaktifan Siswa di Kelas. *Jurnal Formatif*, 6(1), 50-61. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/752/661>
- Astuti, R., Aziz, T. 2019. Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 294-302. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/99>
- Farhana, Husna and Awiria, Awiria (2019) *Penelitian tindakan kelas*. In: PENELITIAN TINDAKAN KELAS. HARAPAN CEDAS, JAKARTA, pp. 1-134. <http://repository.ubharajaya.ac.id/6098/>
- Fitriyani, F., Barokah, A., & Kurniati, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran PKN Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(2), 540-552.
- Kharissidqi, M. T., Firmansyah V. W. 2022. Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran yang Efektif. *Indonesian, Journal of Education and Humanity* 2(4), 108-113. <https://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34/62>
- Nurhasanah, S., Sobandi, A. 2016. Minat Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1(1), 128. https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=minat+belajar&btnG=#d=gs_qabs&t=1715443044460&u=%23p%3D52MGJ7_xyoMJ
- Pangalila, T., Paka, N., Pombaile, E., Abdul, A., & Sampel, F. L. (2024). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa Kelas X-4 SMA Negeri 1 Tondano. *Academy of Education Journal*, 15(1), 415-420.

- Pratiwi, E. T., Setyaningtyas, E. W. 2020. Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD dengan Model Pembelajaran Problem-Based Learning dan Model Pembelajaran Project-Based Learning. *Jurnal Basicedu* 4(2), 379-388. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/362/pdf>
- Saputra, A. D. (2020). *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Tema 6 dengan Menggunakan Metode Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Kelas V SD N 1 Sumberagung* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).