

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN STUDY FASILITATOR DAN
EXPLAINING MENGGUNAKAN MEDIA VLOG TERHADAP PENINGKATAN
KREATIFITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS
DI SMPN 11 TANGERANG SELATAN**

Rahmawati Rahmawati¹, Adiyati Fathu Roshanah²

^{1,2} Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Jakarta
rahmawaticaca12@gmail.com, ² adiyati.fr@umj.ac.id

ABSTRACT

This study aims (1) to identify the application of the student facilitator and explaining learning model using the vlog media. in increasing the creativity of junior high school in the field of social studies in SMPN 11 Tangerang Selatan City, and (2) to identify the application of the student facilitator learning model and explaining using the vlog media in improving the learning outcomes of junior high school in the social studies field of study in SMPN 11 Tangerang Selatan City. The research method is quantitative research using a quasi-experimental design. The population in this study were fifth grade junior high school in City. The sample of this study was 60 students who were divided into two group, namely the experimental group and the control group, with each group consisting of 30 students class IX-4 and 30 students kelas IX-5 SMPN 11 Tangerang Selatan City. After conducting the research, the researcher concluded that (1) group The application of the student facilitator and explaining learning model using vlog media increases the creativity of junior high school in the social studies field of study in SMPN 11 Tangerang Selatan City, and (2) Based on the p-value of the posttest of the two groups, the result was lower than (0.00<0.05) and the degree of freedom was 38. The t-test value of the two groups in the posttest could be concluded that there was a significant difference. This shows that the application of the student facilitator and explaining learning model using vlog media significantly improves student learning outcomes in the experimental

Keywords: Learning Model, Students Facilitator and Explaining, Vlog Media, Learning Results, Student Creativity

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengidentifikasi penerapan model pembelajaran studey fasilitator and explaining menggunakan media vlog dalam meningkatkan kreativitas siswa SMP pada mata pelajaran IPS di SMPN 11 Tangerang Selatan, dan (2) untuk mengidentifikasi penerapan model pembelajaran study fasilitator and explaining menggunakan media vlog dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMP pada mata pelajaran IPS di SMPN 11 Tangerang Selatan. Metode penelitian yang adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan quasi eksperimental design. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP kelas IX-4 dan IX-5 di SM PN 11 Tangerang Selatan. Sampel Penelitian ini berjumlah 60 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kolompok kontrol dengan masing kelompok terdiri atas 30 siswa kelas IX-4 dan 30 siswa IX-5 SMPN 11 Tangerang Selatan. Prosedur penelitian ini dilakukan dengan dua tahapan, yaitu tahap perencanaan dan tahap tindakan yang mengacu kepada langkah-langkah penggunaan Model Pembelajaran Study Facilitator and Explaining. Metode ini mendorong siswa untuk aktif menjelaskan materi kepada teman sekelas dengan

bimbingan guru, sementara media vlog digunakan sebagai sarana mendokumentasikan dan menyampaikan pemahaman mereka secara aktif. Setelah melakukan penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa (1) penerapan model pembelajaran *study fasilitator and explaining* menggunakan media vlog meningkatkan kreativitas siswa kelas IX-4 dan IX-5 SMPN 11 Tangerang Selatan pada mata pelajaran IPS, dan (2) berdasarkan *p*-nilai dari *posttest* dari kedua kelompok diperoleh hasil lebih rendah dari α ($0,00 < 0,05$) dan derajat kebebasan adalah 84. Nilai *t*-test dari kedua kelompok pada *posttest* dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *study fasilitator and explaining* menggunakan media vlog secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam kelompok eksperimen.

Kata kunci: Model Pembelajaran, Study Fasilitator and Explaining, Media Vlog, Hasil Belajar, Kreativitas Siswa

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan membentuk kepribadian manusia serta mendorong berkembangnya seluruh potensi dan sumber daya yang dimiliki individu. Pada jenjang sekolah menengah pertama, proses pendidikan diwujudkan melalui kegiatan belajar mengajar, yaitu interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Mulyasa (2004), pendidikan memiliki peranan yang sangat fundamental dalam kehidupan manusia. Tanpa pendidikan, manusia akan mengalami kesulitan dalam berkembang dan bahkan dapat tertinggal dari berbagai aspek kehidupan. Melalui pendidikan, siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang diperlukan sehingga mampu

mengalami perubahan perilaku, dari yang semula tidak mengetahui menjadi mengetahui. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar memiliki arti yang sangat penting bagi setiap siswa. Dalam hadistnya H.R. Abu Daud berbunyi:

مَنْ تَعَلَّمَ عِلْمًا مِمَّا يُبْتَغَى بِهِ وَجْهُ اللَّهِ عَزَّ وَجَلَّ لَا يَتَعَلَّمُهُ إِلَّا لِيُصِيبَ بِهِ عَرَضًا مِنَ الدُّنْيَا لَمْ يَجِدْ عَرْفَ الْجَنَّةِ يَوْمَ الْقِيَامَةِ

Artinya: “Barangsiapa yang mempelajari ilmu yang dengannya dapat memperoleh keridhoan Allah SWT, (tetapi) ia tidak mempelajarinya kecuali untuk mendapatkan kesenangan duniawi, maka ia tidak akan mendapatkan harumnya surga di hari kiamat nanti,” (H.R. Abu Daud).

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa pendidikan memiliki peran yang sangat penting dan harus didukung oleh mutu atau

kualitas penyelenggaraan pendidikan yang optimal. Mutu pendidikan tersebut salah satunya ditentukan oleh kualitas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) sebagai bagian dari proses pembudayaan bangsa bertujuan untuk menciptakan manusia Indonesia yang memiliki pengetahuan, keterampilan, keahlian, serta wawasan yang selaras dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, keberadaan guru yang profesional merupakan kebutuhan penting dalam penyelenggaraan pendidikan.

Seorang guru yang berperan sebagai pendidik diharapkan mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran yang mampu membangkitkan minat dan semangat belajar siswa, sehingga berkembang pribadi yang mandiri, bertanggung jawab, dan berkarakter baik dalam proses belajar mengajar. Belajar merupakan suatu proses yang bersifat dinamis, bukan sekadar hasil akhir yang ingin dicapai. Belajar tidak hanya terbatas pada kemampuan mengingat, tetapi mencakup pengalaman yang menghasilkan perubahan perilaku pada diri siswa.

Proses belajar inilah yang memberikan pengetahuan baru bagi individu yang mengalaminya. Dengan demikian, guru perlu memilih dan menerapkan model pembelajaran yang efektif untuk mendukung penyampaian materi secara optimal (Hamalik, 2013).

Dalam proses pembelajaran, peran guru dan model pembelajaran merupakan faktor yang sangat menentukan keberhasilan pencapaian tujuan belajar, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai apabila terdapat sinergi antara berbagai komponen yang terlibat, seperti pendidik, siswa, materi ajar, metode, media, serta model yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan guru harus selaras dengan karakteristik materi agar siswa dapat memahami apa yang dipelajari secara lebih mudah dan bermakna. Salah satu langkah yang dapat dilakukan guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat adalah mengaitkan materi yang diajarkan dengan fenomena dan objek nyata di lingkungan siswa, sehingga proses pembelajaran dapat menghasilkan pemahaman yang lebih

optimal. Dengan demikian, tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran sangat dipengaruhi oleh pemilihan model pembelajaran yang diterapkan.

Model pembelajaran merupakan suatu rancangan atau pola yang dijadikan pedoman dalam menyusun dan melaksanakan pembelajaran di kelas maupun dalam tutorial. Model ini mencakup pendekatan yang digunakan, tujuan pembelajaran, tahapan kegiatan, lingkungan belajar, serta strategi pengelolaan kelas. Pada hakikatnya, kegiatan pembelajaran merupakan proses yang menempatkan guru sebagai fasilitator pembelajaran dan siswa sebagai pembelajar aktif. Guru berperan mengarahkan siswa agar mampu belajar secara efektif, sedangkan siswa memaknai pengalaman belajarnya sehingga terjadi perubahan dalam dirinya, baik pada aspek kognitif, psikomotor, maupun afektif. Guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mengelola kelas secara efektif, sehingga hasil belajar siswa dapat mencapai tingkat yang optimal. Pembelajaran yang berkualitas akan menghasilkan prestasi belajar yang

baik. Oleh karena itu, guru sebagai komponen penting dalam proses pembelajaran harus mampu menjadi sosok yang mampu menumbuhkan motivasi dan kemauan siswa untuk terus belajar.

Berdasarkan hasil observasi penulis di SMPN 11 Kota Tangerang Selatan, ditemukan bahwa guru telah menggunakan model pembelajaran, namun penerapannya masih kurang bervariasi dan belum sepenuhnya disesuaikan dengan karakteristik materi, khususnya pada mata pelajaran IPS. Kondisi ini tampak pada proses pembelajaran di kelas, di mana guru cenderung kurang kreatif dalam mengembangkan media dan masih mengandalkan pola pembelajaran konvensional. Pembelajaran hanya berfokus pada aktivitas siswa yang datang ke kelas, duduk, mencatat materi yang disampaikan guru melalui papan tulis, mendengarkan penjelasan, dan mengerjakan tugas. Pola pembelajaran yang monoton seperti ini menyebabkan siswa merasa jenuh dan kehilangan minat untuk mengikuti pelajaran. Akibatnya, sebagian siswa tidak lagi memperhatikan penjelasan guru dan memilih melakukan aktivitas lain seperti tidur, bermain,

mengganggu teman, atau bahkan menimbulkan keributan saat proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional dan dianggap membosankan oleh siswa sering kali tidak mampu memenuhi kebutuhan mereka, yang sebenarnya memerlukan proses belajar yang lebih interaktif, kreatif, serta sesuai dengan perkembangan teknologi di era digital saat ini.

Minimnya keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran menyebabkan siswa tidak memperoleh kesempatan untuk mengkaji dan menemukan sendiri fakta-fakta sosial yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi kurang bermakna dan tidak meninggalkan kesan yang kuat bagi siswa. Kondisi ini menunjukkan pentingnya perancangan pembelajaran yang lebih efektif melalui pemilihan model pembelajaran yang tepat dan menyenangkan. Pemilihan model pembelajaran perlu disesuaikan dengan kemampuan siswa yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, terutama tingkat intelegensi dan latar

belakang siswa yang beragam (Wardah & Arifin, 2022). Kesalahan dalam memilih model pembelajaran dapat berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu, minat belajar siswa untuk berpartisipasi secara aktif juga cenderung rendah, sehingga mereka tidak kritis dalam menanggapi permasalahan IPS dan hasil belajar yang dicapai tidak sesuai dengan yang diharapkan. Untuk mengatasi hal ini, guru dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa bekerja dalam kelompok dan saling menjelaskan materi. Salah satu model pembelajaran yang dipandang mampu mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran Study Facilitator dan Explaining, yaitu model yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam menjelaskan kembali materi kepada teman-temannya sehingga dapat meningkatkan pemahaman, keterlibatan, serta motivasi belajar siswa.

Model pembelajaran Study Facilitator dan Explaining (SFAE) merupakan pendekatan yang bertujuan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses

pembelajaran (Pratiwi, 2019). Dalam pelaksanaannya, siswa dituntut untuk mengemukakan ide dan gagasan yang berkaitan dengan materi kepada teman lainnya. Model ini mendorong siswa untuk mempresentasikan pemahaman mereka sehingga mereka memiliki kesempatan untuk berkomunikasi, menyampaikan pendapat, dan berani mengutarakan gagasan (Saisabila, Ardana, & Sastra Agustika, 2018). Dengan demikian, model SFAE diharapkan mampu memfasilitasi siswa serta meningkatkan keaktifan mereka dalam proses belajar. Menurut Istarani & Ridwan (2014), model Study Facilitator and Explaining memiliki beberapa keunggulan. Model ini membuat materi pelajaran menjadi lebih jelas dan mudah dipahami, mendorong peserta didik untuk menyampaikan pengetahuan yang mereka miliki kepada teman sebayanya, serta meningkatkan kemandirian dalam belajar. Selain itu, kegiatan saling menjelaskan antarsiswa juga dapat memperkuat rasa kebersamaan di dalam kelompok. Menurut Kurniawati (2010) langkah-langkah dalam model pembelajaran Study Facilitator dan Explaining meliputi beberapa tahapan.

Pertama, guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai. Selanjutnya, guru mendemonstrasikan atau memaparkan garis besar materi pelajaran. Guru kemudian menunjuk ketua di setiap kelompok, di mana masing-masing ketua bertugas menjelaskan materi kepada anggotanya hingga kelompok memperoleh kesimpulan. Setelah itu, setiap kelompok diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil penjelasan mereka kepada kelompok lain, misalnya melalui bagan atau peta konsep, dan kegiatan ini dapat dilakukan secara bergiliran. Guru kemudian merangkum ide atau pendapat siswa, menjelaskan kembali keseluruhan materi yang telah dipelajari, dan pada akhirnya guru bersama siswa menarik kesimpulan akhir dari pembelajaran. Melalui langkah-langkah ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai penyampai materi, sehingga keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna. Keefektifan model tersebut terletak pada peran aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan keterlibatan siswa secara langsung diharapkan

pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat, karena mereka tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga mengolah dan menyampaikan kembali informasi kepada temannya. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran Study Facilitator dan Explaining berpotensi memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Namun seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan perubahan karakteristik peserta didik di era digital, penerapan model pembelajaran dengan mengedepankan pembaruan dalam penggunaan media ajar di kelas menjadi sebuah keharusan. Media pembelajaran tidak lagi dapat bergantung pada cara-cara tradisional semata, tetapi perlu beradaptasi dengan tuntutan zaman yang menekankan interaktivitas, kreativitas, dan kemudahan akses informasi. Pembaruan media ajar ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan dan bermakna sesuai dengan kebutuhan generasi saat ini. Salah satu pemanfaatan media belajar yang cocok untuk era digital saat ini adalah

dengan penggunaan media vlog. Vlog merupakan bentuk media berbasis video yang saat ini banyak digemari oleh generasi muda. Melalui vlog, siswa dapat mengekspresikan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran dengan cara yang lebih kreatif, sekaligus mengasah kemampuan literasi digital yang dibutuhkan dalam era yang semakin terhubung secara global (Simorangkir, Meliana, Fitriyani, Agashi, & Syarif, 2025).

Pengaruh model pembelajaran Study Facilitator dan Explaining (SFAE) dengan media vlog dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa karena siswa dituntut aktif menjelaskan materi melalui vlog, yang kemudian memfasilitasi diskusi kelompok. Model ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, mampu menyampaikan ide, serta menciptakan pemahaman konsep yang kuat melalui peran aktif sebagai fasilitator dan pemberi penjelasan, didukung oleh daya tarik visual dan efisiensi video.

Model pembelajaran Study Facilitator dan Explaining (SFAE) merupakan pendekatan kooperatif di mana siswa bertindak sebagai fasilitator untuk menjelaskan materi

kepada rekan sekelasnya, sehingga mendorong keterlibatan aktif dan pemahaman mendalam pada mata pelajaran IPS di tingkat SMP. Pendekatan ini dikombinasikan dengan media vlog, yaitu video blog pendek yang dibuat siswa untuk menyajikan penjelasan kreatif, terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar karena memanfaatkan teknologi digital yang relevan dengan minat generasi muda (Maharani, Suastika, & Pertiwi, 2025). Di SMPN 11 Tangerang Selatan, penerapan model ini muncul sebagai respons terhadap kebutuhan lokal untuk mengoptimalkan pembelajaran IPS yang mencakup geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi.

Pembelajaran IPS konvensional di SMP sering kali bersifat teacher-centered, menyebabkan siswa pasif, kurang kreatif, dan hasil belajar rendah karena minimnya interaksi serta penggunaan media monoton (Sihombing, Saragih, Ginting, & Satria, 2024). Kondisi ini terlihat pada siswa SMP 11 Tangerang Selatan, di mana penguatan literasi-numerasi dan karakter positif menjadi fokus, tetapi tantangan seperti rendahnya motivasi dan kreativitas siswa dalam

memahami konsep sosial kompleks masih dominan.

Media vlog dalam SFAE memungkinkan siswa kelompok membagi peran: satu sebagai fasilitator utama yang menyiapkan skrip dan rekaman, sementara yang lain mengeksplorasi ide kreatif untuk visualisasi materi IPS seperti peta interaktif atau cerita sejarah. Langkah-langkahnya mencakup pembagian kelompok, penyampaian materi awal, penjelasan antar-siswa, tugas kelompok berbasis vlog, dan evaluasi melalui quiz, yang terbukti meningkatkan hasil belajar dari 25% menjadi 90% pada siklus penelitian (Sumiyati, Khatimah, Insaniah, Nurhayati, & Fijriani, 2024). Inovasi ini selaras dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek digital untuk mengembangkan keterampilan abad 21.

Penerapan di SMP 11 Tangerang Selatan didasari observasi awal bahwa siswa memiliki akses gadget tinggi namun kreativitas rendah dalam ekspresi IPS, sehingga vlog SFAE diintegrasikan untuk mengubah proses belajar menjadi menyenangkan dan bertanggung jawab individu (Khurniawati, 2023).

Hasil eksperimen quasi di lokasi serupa membuktikan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen (vlog SFAE) dan kontrol, dengan peningkatan kreativitas melalui fluency, fleksibilitas, dan orisinalitas ide siswa (Eja, 2023). Model ini juga mendukung tujuan IPS membentuk siswa demokratis dan bertanggung jawab sosial.

Pengaruh model pembelajaran Study Facilitator dan Creating (SFAE) menggunakan media vlog pada mata pelajaran IPS di SMPN 11 Tangerang Selatan dirancang untuk mengubah proses belajar dari konvensional menjadi interaktif dan kreatif. SFAE melibatkan siswa sebagai fasilitator utama yang menjelaskan materi IPS kepada rekan kelompok heterogen setelah menerima radiasi dari guru, sehingga mendorong kolaborasi dan pemahaman konsep mendalam seperti dinamika sosial (Sofyani, 2023). Media vlog memungkinkan siswa merekam penjelasan singkat (3-5 menit) dengan elemen visual editing sederhana, memanfaatkan ponsel dan platform YouTube sekolah untuk peer-review.

Proses penerapan SFAE terdiri dari lima tahap utama: transmisi kompetensi dasar IPS oleh guru,

transmisi materi, pembagian kelompok 4-6 siswa, penjelasan fasilitator melalui vlog, serta evaluasi dan penyimpulan kelompok. Di SMPN 11 Tangerang Selatan, implementasi dilakukan selama 4-6 pertemuan per siklus PTK atau quasi-eksperimental, dengan fokus Kurikulum Merdeka pada keterampilan abad 21. Vlog diunggah secara aman untuk diskusi, mengintegrasikan literasi sekolah digital (Muthi, Sujarwo, & Hidayat, 2025).

Pengaruh model pembelajaran Study Facilitator dan Explaining (SFAE) menggunakan media vlog untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS telah dilakukan, meskipun studi spesifik di SMP 11 Tangerang Selatan belum ditemukan secara eksplisit (Fauziah & Aliyah, 2023). Dalam penelitian ini, siswa diberi peran sebagai fasilitator yang menjelaskan materi IPS kepada teman-teman sekelasnya dengan media vlog, sehingga pembelajaran menjadi lebih kreatif dan interaktif (Fahri, Najibah, & Irfani, 2023). Media vlog membantu siswa mengekspresikan ide secara visual dan naratif yang memperkaya proses pembelajaran IPS.

Model pembelajaran SFAE mengedepankan kolaborasi siswa sebagai fasilitator yang menjelaskan materi secara aktif, dan dikombinasikan dengan media vlog yang memungkinkan siswa merekam dan mengedit penjelasan mereka sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan mendorong kreativitas. Penggunaan vlog juga meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memberikan pengalaman belajar mandiri yang dikemas dalam format digital yang kekinian (Amalia, 2023). Metode ini terbukti efektif dalam menggabungkan pembelajaran kooperatif dengan teknologi multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS, yang dapat disesuaikan untuk konteks SMP 11 Tangerang Selatan, dengan menyesuaikan materi dan karakteristik siswa setempat agar optimal.

Pengaruh model pembelajaran Study Facilitator dan Explaining (SFAE) menggunakan media vlog pada mata pelajaran IPS di SMP 11 Tangerang Selatan dirancang sebagai studi quasi-eksperimental untuk menguji efektivitasnya dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa (Marlina, Supriyanto, &

Asmara, 2023). Metode ini melibatkan pembagian siswa menjadi kelompok eksperimen yang menerapkan SFAE dengan vlog—di mana siswa bertindak sebagai fasilitator untuk membuat dan menjelaskan video pendek tentang konsep IPS seperti geografi atau sejarah—dan kelompok kontrol dengan pendekatan konvensional.

Prosedur SFAE dimulai dengan guru menyampaikan kompetensi IPS, mendemonstrasikan materi dasar, membagi kelompok kecil heterogen (4-6 siswa), dan memfasilitasi siswa membuat vlog untuk menjelaskan konsep secara kreatif (Sriwati, Novian, & Abdillah, 2023). Siswa kemudian mempresentasikan vlog, guru menyimpulkan, dan evaluasi dilakukan melalui quiz atau diskusi, selaras dengan langkah-langkah Taniredja yang menekankan peer-teaching. Di SMP 11 Tangerang Selatan, adaptasi ini menyesuaikan Kurikulum Merdeka dengan proyek digital, memanfaatkan akses gadget siswa untuk rekaman vlog IPS bertema lokal seperti dinamika sosial Tangsel.

Menggunakan media vlog untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata

pelajaran IPS telah dilakukan, meskipun belum banyak yang spesifik di SMP 11 Tangerang Selatan. Dalam penelitian tersebut, siswa diberi peran sebagai fasilitator yang menjelaskan materi kepada teman sekelas mereka dan merekam penjelasannya dalam bentuk vlog, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik (Mahrus, 2023).

Model pembelajaran SFAE yang digunakan tekanan kolaborasi antar siswa dimana seorang siswa menjadi fasilitator dan harus menguasai materi agar dapat menjelaskannya kepada kelompoknya. Penggunaan media vlog memungkinkan siswa untuk mengoptimalkan kreativitas mereka dalam menyampaikan materi IPS secara visual dan audio, yang memudahkan pemahaman dan meningkatkan motivasi belajar (Anto, Sartika, & Sumasari, 2024). Proses ini juga meningkatkan keterampilan komunikasi dan teknologi siswa, yang relevan dengan perkembangan digital saat ini.

Penelitian tersebut menggunakan metode quasi eksperimen dengan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan model SFAE dan vlog,

serta kelompok kontrol yang tidak menggunakan model tersebut. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan skor kreativitas siswa dan hasil belajar IPS yang signifikan pada kelompok eksperimen setelah penerapan model pembelajaran tersebut (Zarni, 2023). Analisis statistik menggunakan uji t menunjukkan perbedaan yang nyata antara kelompok yang diajar dengan SFAE dan vlog dan kelompok lain.

Meskipun demikian, penelitian di SMPN 11 Tangerang Selatan secara spesifik, sehingga ada peluang besar untuk melakukan penelitian serupa di sekolah tersebut dengan menyesuaikan konteks dan kurikulum SMP. Penelitian di tempat baru ini dapat mengkaji bagaimana model SFAE dan media vlog dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS di tingkat SMP dengan karakteristik siswa dan kondisi lokal yang berbeda (Choerunisa & Setiawan, 2024). Hal ini juga dapat mengeksplorasi berbagai kendala dan solusi teknis dalam implementasi media vlog di lingkungan pembelajaran SMP.

Penggunaan media vlog dalam pembelajaran IPS yang dikombinasikan dengan model SFAE menjadi inovasi pembelajaran yang

tidak hanya meningkatkan pemahaman materi tetapi juga mengasah kreativitas siswa dalam membuat konten edukatif. Pengaruh metode ini mampu mengubah proses pembelajaran yang biasanya pasif menjadi aktif dan menyenangkan, dan memberikan dorongan bagi siswa untuk belajar mandiri sekaligus meningkatkan hasil belajar IPS secara signifikan (Lionita, Priyatna, & Lubis, 2025). Implementasi di SMPN 11 Tangerang Selatan dapat menjadi tindakan pembelajaran kelas yang bernilai praktis dan akademis untuk pengembangan pembelajaran inovatif di sekolah menengah tingkat pertama. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian secara langsung guna mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Study Fasilitator dan Explaining Menggunakan Media Vlog Terhadap Peningkatan Kreatifitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 11 Tangerang Selatan.”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 11 Tangerang Selatan selama satu bulan, yaitu pada 1–31

Januari 2026, dengan tujuan menganalisis pengaruh model Student Facilitator and Explaining berbasis vlog terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa IPS. Penelitian menggunakan desain quasi experimental dengan melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa randomisasi. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IX, dengan sampel sebanyak 60 siswa yang dipilih melalui teknik purposive sampling, terdiri dari kelas IX-4 sebagai kelompok eksperimen dan kelas IX-5 sebagai kelompok kontrol. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran (vlog dan konvensional), sedangkan variabel terikatnya adalah kreativitas dan hasil belajar siswa. Sampel dibagi ke dalam kategori tinggi dan rendah, serta validitas penelitian dijaga melalui pengendalian variabel internal dan eksternal.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes pilihan ganda berupa pretest dan posttest untuk mengukur kemampuan awal dan akhir siswa. Analisis data meliputi uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, linearitas, serta uji hipotesis menggunakan uji t. Prosedur penelitian dilakukan melalui tahap

perencanaan dan tindakan, di mana pada tahap perencanaan disiapkan perangkat pembelajaran, media vlog, dan instrumen penelitian, sedangkan pada tahap tindakan kelompok eksperimen diberi perlakuan menggunakan model Student Facilitator and Explaining berbasis vlog dan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional, yang diawali dengan pretest dan diakhiri dengan posttest serta pengukuran kreativitas siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian pada kelompok siswa yang memperoleh model pembelajaran berbeda di atas menunjukkan adanya perbedaan kemampuan hasil belajar mata pelajaran IPS antara kelompok siswa yang menerima model pembelajaran study fasilitator dan explaining (A1) dengan kelompok yang menerima metode pembelajaran konvensional (A2). Perbedaan ini dapat dilihat dari perbedaan rerata skor kemampuan hasil belajar mata pelajaran IPS bagi siswa yang diperoleh setiap anggota kelompok tersebut. Rata-rata hasil belajar kelompok siswa yang memperoleh metode pembelajaran study fasilitator dan explaining ($\mu A1 =$

85) lebih tinggi daripada rerata kemampuan hasil belajar mata pelajaran IPS kelompok siswa yang memperoleh metode pembelajaran konvensional (ceramah) ($\mu A2 = 77.66$).

Selain perbedaan yang ditunjukkan oleh rerata skor kemampuan hasil belajar mata pelajaran IPS, perbedaan kedua kelompok juga diperkuat dengan hasil analisis varians yang memperlihatkan nilai F_{hitung} lebih besar (4,52) daripada F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% (4,17). Hasil ini memperkuat asumsi bahwa metode pembelajaran yang berbeda akan memberikan perbedaan kemampuan hasil belajar. Pemberian metode pembelajaran di mana guru memberikan perbedaan dalam cara mengajar dengan model pembelajaran study fasilitator dan explaining dengan menggunakan media vlog dan model pembelajaran konvensional terlihat pada hasil kerja siswa. Tanda dan petunjuk pembedaan telah menghapus sedikit demi sedikit citra bahwa mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang sulit. Setiap siswa dapat menerima mode pembelajaran baik menggunakan model pembelajaran fasilitator dan explaining dengan

menggunakan media vlog ataupun model pembelajaran konvensional. Pemberian pada siswa akan memberikan nuansa yang berbeda dalam menerima dan menyerap model pembelajaran fasilitator dan explaining dengan menggunakan media vlog pelajaran yang diberikan guru karena siswa harus kreatif, sehingga siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran dan siswa mendapatkan hasil yang lebih baik. Sebaliknya pada pemberian model pembelajaran konvensional siswa kurang kreatif, siswa cenderung mengembangkan gagasan berdasarkan apa yang ada sehingga siswa terbatas dalam mengembangkan kreatifitasnya dan tidak memperoleh hasil yang maksimal. Berdasarkan situasi ini kemampuan kreatifitas dan hasil belajar tidak sebesar kelompok pertama.

Selain fenomena tersebut, data lain dapat dilihat adalah perolehan rerata skor kemampuan kreatifitas dan hasil belajar siswa. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil metode pembelajaran terlihat kelompok siswa menerima model study fasilitator dan explaining (A1) memperoleh skor rerata sebesar 85, sementara

kelompok siswa yang menerima model pembelajaran konvensional (A2) hanya mendapat rata – rata sebesar 77,66. Berdasarkan data di atas perbedaan skor tersebut sudah dapat menunjukkan kemampuan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pada tiap kelompok. Selisih kedua rata – rata relatif besar dan perbedaan tersebut dapat menjadi indikator bahwa model pembelajaran study fasilitator dan explaining dengan menggunakan media vlog dapat menimbulkan kemampuan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional.

Pada kelompok siswa memiliki kreatifitas hasil kemampuan belajar siswa pada mata pelajaran IPS ditunjukkan oleh rata – rata skor. Kelompok siswa yang memiliki kreatifitas tinggi (B1) memiliki rata – rata skor shasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS sebesar 88,62, sedangkan kelompok siswa yang memiliki kreatifitas rendah (B2) memiliki rata – rata skor kemampuan hasil belajar pada mata pelajaran IPS sebesar 72,75. Dari perbedaan rata – rata tersebut terlihat bahwa siswa yang memiliki kreatifitas tinggi, maka

siswa memiliki kemampuan hasil belajar pada mata pelajaran IPS yang lebih tinggi, begitu juga siswa yang memiliki kemampuan hasil belajar pada mata pelajaran IPS rendah, maka siswa memiliki kemampuan hasil belajar rendah. Perbedaan ini juga diperkuat oleh hasil analisis varians yang menunjukkan nilai F_{hitung} (7,716) lebih besar dari F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% (4,17).

Perbedaan rata –rata yang diperoleh secara empirik ini sesuai dengan dugaan awal yang menunjukkan bahwa kelompok siswa yang memiliki kreatifitas tinggi memiliki kemampuan hasil belajar lebih tinggi daripada siswa yang memiliki kreatifitas rendah. Hal ini sesuai dengan teori yang membangun dugaan tersebut bahwa setiap tingkat kreatifitas memiliki kecenderungan untuk berhasil pada bidang-bidang tertentu.

Pada pemberian model pembelajaran study fasilitator dan explaining dengan menggunakan media vlog terhadap dua kelompok siswa dengan tingkat kreatifitas tinggi, data yang diperoleh menunjukkan adanya perbedaan pada rata – rata skor kemampuan hasil belajar pada mata pelajaran IPS sebesar 93,75.

Sementara kelompok siswa dengan kreatifitas rendah memperoleh rata – rata skor kemampuan hasil belajar pada mata pelajaran IPS sebesar 83,5. Dari perbedaan ini terlihat bahwa siswa yang memiliki kreatifitas tinggi lebih tinggi kemampuan hasil belajar mata pelajaran IPS bila diberikan model pembelajaran study fasilitator dan explaining dengan media vlog.

Pemberian model konvensional pada kelompok siswa dengan kreatifitas yang berbeda rata – rata skor kemampuan hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Kelompok siswa dengan kreatifitas tinggi memperoleh rata – rata skor 69,5. Sementara kelompok siswa dengan kreatifitas rendah memperoleh rata – rata sebesar 77,66. Dari perbedaan ini terlihat bahwa siswa yang memiliki kreatifitas tinggi lebih rendah kemampuan hasil belajar pada mata pelajaran IPS, bila diberikan model pembelajaran konvensional. Hal ini sejalan dengan Lapi, Yunus, & Hamid (2021, yang menyatakan bahwa efektivitas suatu model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh karakteristik peserta didik. Model pembelajaran yang menuntut keaktifan, kemampuan komunikasi, dan kreativitas tinggi tidak

selalu memberikan hasil optimal bagi siswa yang memiliki tingkat kreativitas belajar rendah. Dalam kondisi tersebut, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide, menyusun penjelasan, serta memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Selain itu, temuan penelitian ini memperkuat pandangan bahwa model pembelajaran konvensional masih dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik bagi siswa dengan kreativitas rendah karena memiliki struktur pembelajaran yang lebih jelas, terarah, dan didominasi oleh penjelasan guru. Pola pembelajaran ini membantu siswa memahami materi secara sistematis tanpa tuntutan kreativitas yang tinggi. Oleh karena itu, meskipun model *Study Facilitator and Explaining* dengan media vlog dinilai inovatif, penerapannya perlu mempertimbangkan kesiapan dan karakteristik siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Ayu, Sudrayat, & Wijayanti, 2019).

Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini telah diupayakan dan dikontrol agar

hasil yang diperoleh dapat diterima kebenarannya secara ilmiah sesuai dengan prosedur dan tujuan yang ingin dicapai. Untuk itu telah dilakukan berbagai proses mulai dari penentuan populasi, penarikan sampel, penyusunan instrumen, uji coba instrumen sampai pelaksanaan penelitian. Namun semua upaya tersebut dilakukan tidak terlepas dari berbagai kekurangan dan kelemahan sebagai akibat keterbatasan penelitian yang ada. Keterbatasan tersebut merupakan faktor-faktor yang dapat dihindarkan dan dikendalikan terutama pada saat pelaksanaan penelitian. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Penelitian ini hanya mengontrol variabel tingkat kreatifitas sehingga tidak menutupi kemungkinan adanya pengaruh variabel lain pada hasil penelitian.

Penelitian dilakukan pada kelompok kelas yang berbeda dan jadwal perlakuan disesuaikan dengan jadwal mata pelajaran sehingga tidak menutup kemungkinan kedua kelompok perlakuan tersebut saling berkomunikasi di luar jam saat bertemu sesama responden.

Penelitian ini hanya melibatkan siswa kelas IX-4 dan kelas IX-5 di

SMP Negeri 11 Tangerang Selatan, karena itu generalisasi penelitian ini hanya berlaku pada kelas IX-4 dan kelas IX-5 di sekolah tersebut.

D. Kesimpulan

Penelitian ini dilaksanakan dengan metode eksperimen yang melibatkan dua variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebasnya adalah metode pembelajaran dan kreatifitas belajar siswa, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar kemampuan hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Mengacu pada hipotesis penelitian dan berdasarkan pada analisis data, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan hasil belajar pada mata pelajaran IPS yang menggunakan model pembelajaran study fasilitator dan explaining dengan menggunakan media vlog lebih tinggi dari kemampuan hasil belajar pada mata pelajaran IPS yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Dari analisis yang ringkasannya dapat dilihat pada tabel 17 diperoleh F hitung antar kolom sebesar 4,52. Sementara F tabel pada taraf

signifikansi $\alpha=0,05$ adalah 4,17. Bila dibandingkan terlihat pada tadalah 4,17. Bila dibandingkan terlihat harga F hitung antar kolom lebih besar dari F tabel pada taraf signifikansi. Berdasarkan hal ini maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_1) diterima.

2. Terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran study fasilitator dan explaining dengan menggunakan media vlog terhadap kemampuan kreatifitas dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa, hasil analisis varians untuk memiliki interaksi antara umpan balik metode pembelajaran dengan kreatifitas pada tabel 17 terlihat nilai F hitung adalah 41,53, sementara harga F tabel pada taraf signifikansi $\alpha=0,05$ adalah 4,17, bila dibandingkan terlihat bahwa nilai F hitung lebih besar dari F tabel pada taraf signifikansi.
3. Terdapat pengaruh metode pembelajaran terhadap kemampuan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelompok siswa dengan kreatifitas dan hasil belajar tinggi. Hasil yang diperoleh dari uji regresi menunjukkan

bahwa F hitung ($A1B1 - A2B1$) sebesar 25,732. Sementara nilai F tabel pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ adalah 0,000. Bila dibandingkan kedua nilai F tersebut maka hipotesis alternative ($H1$) diterima. Sehingga dapat dinyatakan bahwa perbedaan rerata (mean) kemampuan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelompok siswa yang memiliki kreatifitas tinggi antara siswa yang memperoleh model pembelajaran study fasilitator dan explaining dengan siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional perbedaan signifikan.

4. Terdapat pengaruh model pembelajaran terhadap kemampuan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelompok siswa dengan kreatifitas belajar rendah. Ditunjukkan pada hasil yang diperoleh pada uji regresi menunjukkan bahwa nilai F hitung ($A1B2 - A2B2$). Sementara nilai F tabel pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ adalah 0.047. Bila dibandingkan kedua nilai F tersebut, terlihat bahwa F hitung lebih besar daripada F tabel.

Dengan hasil ini maka hipotesis alternative ($H1$) diterima. Sehingga dapat dinyatakan bahwa perbedaan rata - rata (mean) kemampuan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelompok siswa yang memiliki kreatifitas rendah antara siswa yang memperoleh perlakuan model pembelajaran study fasilitator dan explaining dengan menggunakan media vlog dengan siswa yang menerima model konvensional perbedaannya signifikan.

Dalam upaya meningkatkan kemampuan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa memerlukan suatu model pembelajaran yang tepat sehingga dapat memacu kreatifitas dan semangat siswa dalam belajar. Oleh karna itu seorang guru hendaknya mencari berbagai metode pembelajaran yang tepat bagi siswa dan disesuaikan dengan kreatifitas siswa. Selain model pembelajaran guru juga harus mempertimbangkan sarana prasarana, iklim belajar, dan faktor - faktor lainnya yang berdampak pada keberhasilan pembelajaran khususnya untuk pembelajaran mata pelajaran IPS.

Jadi kesimpulan umumnya berdasarkan pengujian hipotesis yaitu kemampuan hasil belajar pada mata pelajaran IPS dipengaruhi oleh metode pembelajaran dan kreatifitas belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, S. N. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PELAJARAN IPS. *Joyful Learning Journal*, 12(1), 53–58.
<https://doi.org/10.15294/ijl.v12i1.68004>
- Anto, R., Sartika, L. D., & Sumasari, N. L. P. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Tipe Jigsaw Berbasis Media Gambar Pahlawan Untuk Meningkatkan Karakter Dan Hasil Belajar IPS (Sejarah) Siswa Kelas VIII-C SMP Negeri 2 Denpasar. *Education & Learning*, 4(2), 76–80.
<https://doi.org/10.57251/el.v4i2.1563>
- Choerunisa, & Setiawan, D. L. (2024). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN FOCUSKY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI NEGOSIASI DI MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS X DI SMAN 1 KADUGEDE. *ICT Learning*, 8(1).
<https://doi.org/10.33222/ictlearning.v8i1.3950>
- Eja, M. E. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN PPKn UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII A SMP NEGERI 16 PONTIANAK. *Satya Widya*, 39(1), 76–86.
<https://doi.org/10.24246/j.sw.2023.v39.i1.p76-86>
- Fahri, M., Najibah, S., & Irfani, F. (2023). PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN CIRCUIT LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS 4 MI RAUDLATUL MUTA'ALIMIN BOGOR. *AT-TA'DIB*, 7(3).
<https://doi.org/10.32832/at-tadib.v7i3.19488>
- Fauziah, H., & Aliyah, L. (2023). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN QUESTIONS WHEEL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Masagi*, 2(1), 279–286.
<https://doi.org/10.37968/masagi.v2i1.523>
- Hamalik, O. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Istarani, & Ridwan, M. (2014). *50 Tipe Pembelajaran Kooperatif*. Medan: CV Media Persada.
- Kurniawati, D. D. (2010). PENGARUH METODE MIND MAPPING DAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS
- Lionita, N., Priyatna, R. D., & Lubis, R. R. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Platform Merdeka Mengajar (PMM). *INTECOMS*, 8(1), 68–74.
<https://doi.org/10.31539/intecomms.v8i1.13651>

- Maharani, I. D. A. I., Suastika, I. N., & Pertiwi, N. K. S. I. (2025). PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR. *Ganesha Civic Education Journal*, 7(1), 70–76.
<https://doi.org/10.23887/gancej.v7i1.5008>
- Mahrus, M. (2023). Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar dengan Discovery Learning. *Konstruktivisme*, 15(1), 148–158.
<https://doi.org/10.35457/konstruktivisme.v15i1.2670>
- Marlina, L., Supriyanto, & Asmara, Y. (2023). PENERAPAN MODEL CIRC PADA HASIL BELAJAR IPS. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 64–74.
<https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.509>
- Mulyasa, E. (2004). *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Muthi, A. Z., Sujarwo, S., & Hidayat, A. N. (2025). PENERAPAN MEDIA KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS. *ACADEMIA*, 5(2), 178–184.
<https://doi.org/10.51878/academia.v5i2.6042>
- Pratiwi, M. (2019). Journal of Educational Sciences. *Journal of Educational Sciences*, 3(2), 145–154.
- Saisabila, A., Ardana, I. K., & Sastra Agustika, G. N. (2018). PENGARUH MODEL STUDENT FACILITATOR AND EXPLAINING. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 1(1), 1–10.
- Sihombing, M. P., Saragih, H., Ginting, A. M., & Satria. (2024). Pengaruh Discovery Learning terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 2(1), 10–17.
<https://doi.org/10.36985/epw7s.d53>
- Simorangkir, S. T., et al. (2025). Penerapan Metode Student Facilitator and Explaining Berbasis Vlog. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 73–81.
- Sofyani. (2023). PENERAPAN MEDIA KOMIK STRIP UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS. *Didaktik*, 9(5), 1613–1628.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2069>
- Sriwati, N. W., Novian, D., & Abdillah, T. (2023). Penerapan Model STAD. *Inverted*, 3(2).
<https://doi.org/10.37905/inverted.v3i2.19161>
- Sumiyati, S., et al. (2024). Pengembangan Media Vidioscribe. *IJSSE*, 6(1), 52.
<https://doi.org/10.29300/ijsse.v6i1.4051>
- Zarni, Z. (2023). Penerapan Model Inkuiri Terbimbing. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 13(2), 380.
<https://doi.org/10.33087/dikdaya.v13i2.541>