

## **PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI STRATEGI *GO TO YOUR POST* DIPADUKAN TEKNIK PERMAINAN PAPAN MEMORI**

**\*Wiwik Wiji Astuti<sup>1</sup>**

Pendidikan Biologi, PMIPA STKIP Pembangunan Indonesia, Corresponding Author:

[wiwikwijastuti@gmail.com](mailto:wiwikwijastuti@gmail.com)

**Andi Nurveryani<sup>2</sup>**

Pendidikan Biologi, PMIPA STKIP Pembangunan Indonesia, [andinur.veryani@yahoo.co.id](mailto:andinur.veryani@yahoo.co.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*), yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMA Keristen Pelita Kasih Makassar melalui penerapan strategi *Go To Your Post* dipadu teknik permainan papan memori. Subyek penelitian adalah siswa kelas XI SMA Pelita Kasih Makassar yang berjumlah 35 orang dimana laki-laki berjumlah 15 orang dan perempuan berjumlah 20 orang. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus dan setiap siklusnya dilakukan refleksi untuk mengetahui hasil dari setiap siklus. Teknik pengambilan data yaitu data aktivitas siswa diperoleh dengan menggunakan lembar observasi dan data hasil belajar diperoleh melalui tes hasil belajar yang diberikan sebanyak 20 butir soal pilihan ganda. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis statistik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas XI SMA Pelita Kasih Makassar yang diajar melalui penerapan strategi *Go To Your Post* dipadu teknik permainan papan memori yang dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajarnya pada siklus I yakni 72,29 menjadi 84,14 pada siklus II dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa strategi tersebut cocok dilakukan pada materi Biologi di sekolah.

### **Abstract**

This research is a class action research (*Classroom Action Research*), which aims to improve the learning outcomes of class XI students at Pelita Kasih High School Makassar through the application of the *Go To Your Post* strategy combined with memory board game techniques. The subjects of the study were students of class XI SMA Pelita Kasih Makassar, totaling 35 people, where there were 15 males and 20 females. This research was carried out in two cycles and each cycle was carried out by reflection to find out the results of each cycle. Data collection techniques, namely student activity data obtained using observation sheets and learning outcomes data obtained through learning outcomes tests given as many as 20 multiple choice questions. The data analysis technique was carried out using qualitative and quantitative descriptive statistical analysis. The results showed that there was an increase in student learning outcomes in class XI SMA Pelita Kasih Makassar who were taught through the application of the *Go To Your Post* strategy combined with memory board game techniques which can be seen from the average value of learning outcomes in the first cycle, namely 72.29 to 84.14 in cycle II, the results of the study indicate that this strategy is suitable for use in Biology at school.

**Kata kunci:** *Go To Your Post*, Hasil Belajar, Papan Memori

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu tonggak utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan seseorang dapat memiliki kecakapan dan penguasaan keterampilan terhadap berbagai bidang yang bermanfaat dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari. Kualitas pendidikan suatu bangsa sangat ditentukan oleh roda penggeraknya yaitu para tenaga pengajar atau guru. Seorang guru secara profesional dituntut untuk dapat mentransfer informasi sehingga dengan Pemilihan metode, strategi dan teknik pembelajaran yang tepat juga sangat mempengaruhi kelancaran dalam proses pembelajaran. (Erpanida. 2014); (Nurjamilah, A. S. 2019).

Tujuan pendidikan yang ingin dicapai dapat dikategorikan menjadi tiga bidang yakni kognitif (penguasaan intelektual), bidang afektif (berhubungan dengan sikap dan nilai) serta bidang psikomotor (kemampuan dan keterampilan bertindak/berprilaku). Ketiganya tidak berdiri sendiri, tapi merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan, bahkan membentuk hubungan hirarki. Sebagai tujuan yang hendak dicapai, ketiganya harus nampak sebagai hasil belajar siswa di sekolah dan salah satu faktor pendukungnya adalah metode pembelajaran (Lestari, P. I., Riyanti,

R., Murti, W., Ernawati, E., Nur, R. A., & Ilham, M. 2021); (Yendri. D. 2017)..

Metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan tenaga pendidik (guru dan dosen) dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya proses belajar dan mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran adalah suatu aktivitas pembelajaran yang mesti dikerjakan tenaga pendidik dan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efisien dan efektif. Sedangkan Teknik pembelajaran adalah Langkah-langkah yang ditempuh dalam metode untuk mengelola kegiatan pembelajaran. (Landriany, E. 2014); (Rohani S. 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Keristen Pelita Kasih Makassar, khususnya pada mata pelajaran Biologi, dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran sebagian besar siswa mengalami permasalahan dalam hal motivasi dan aktivitas belajar. Hal ini disebabkan karena penyampaian materi yang bersifat monoton sehingga siswa merasa bosan dan jenuh dalam kegiatan belajar yang tentunya berdampak pula terhadap hasil belajarnya. Dari data yang diperoleh pada kegiatan observasi ini, diketahui bahwa sebagian

besar nilai hasil belajar biologi siswa berada di bawah nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal) untuk mata pelajaran biologi yaitu 80. Sehingga sangat diperlukan adanya keterampilan dan inovasi guru dalam pemilihan strategi dan teknik pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakter peserta didik yang tentunya akan berdampak positif terhadap motivasi dan aktivitas belajar siswa.

Salah satu strategi dan teknik pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di antaranya yaitu strategi pembelajaran *Go To Your Post* dan teknik permainan papan memori. Menurut Yendri Devi (2017), strategi pembelajaran *Go To Your Post* adalah salah satu strategi pembelajaran yang dapat merangsang minat siswa, dalam arti dengan adanya minat siswa dalam proses pembelajaran, maka secara otomatis hasil belajar siswa juga akan dapat meningkat. Model papan memori adalah model pembelajaran yang dilaksanakan dengan menyediakan daftar istilah unsur intrinsik cerpen dan uraian istilah tersebut yang dituliskan di papan tulis. Papan Memori yang dimaksud disini adalah papan tulis. Pembelajaran model ini dilaksanakan dengan bekerja sama, bertukar pikiran. Daftar istilah atau materi tersebut berdasarkan hasil pemikiran para peserta didik yang tentunya atas dasar arahan guru.

Setelah peserta didik memahami isi yang tercantum dalam papan tulis, materi yang diuraikan pada papan tulis akan dihapus dan peserta didik diminta untuk mampu menjelaskan Kembali apa yang tertera pada papan tulis tadi. Hal tersebut bertujuan dalam peningkatan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik para peserta didik.

Hasil penelitian yang terkait yaitu penelitian yang dilakukan oleh Erpanida (2011), bahwa penerapan Strategi *Go To Your Post* dapat meningkatkan minat belajar pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn.) Kelas IV SD Negeri 052 Bukit Raya Kota Pekanbaru yang dapat dilihat melalui peningkatan minat belajar dan data awal ke siklus I dan ke siklus II. Demikian halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Khotimah P. Rita, Tiara dan Dyah (2012), bahwa strategi *Go To Your Post* dapat meningkatkan motivasi, aktivitas dan prestasi belajar matematika siswa kelas VIID SMP Al Islam I Surakarta.

Materi sistem gerak pada manusia adalah salah satu materi pada mata pelajaran biologi yang membahas mengenai kerangka tubuh manusia meliputi jenis tulang, bentuk tulang, susunan tulang, sumsum tulang, sendi, otot, dan gangguan pada sistem gerak, yang membutuhkan pemahaman dan daya nalar yang cukup tinggi. Sehingga sangat dibutuhkan adanya penerapan strategi dan

teknik pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Melihat kondisi tersebut maka peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Pelita Kasih Makassar Melalui Strategi *Go To Your Post* dipadu Teknik Permainan Papan Memori sudah dipahami oleh seluruh peserta didik.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang terdiri atas empat siklus yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi dan evaluasi, 4) refleksi.

Siklus penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan dalam bagan berikut:



Gambar 1. Siklus PTK Model Kurt Lewin

Subyek pada penelitian adalah siswa kelas XI SMA Keristen Pelita Kasih Makassar yang berjumlah 35 orang terdiri

dari 13 orang laki-laki dan 22 orang siswa perempuan.

Faktor yang diselidiki dalam penelitian ini yaitu hasil belajar biologi siswa pada materi sistem gerak pada manusia yang diajar dengan menggunakan strategi *Go To Your Post* dipadu teknik permainan papan memori.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 1) lembar observasi untuk mengukur aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran yang terdiri atas 6 item pengamatan aktivitas siswa meliputi; membentuk kelompok dengan cepat, memperhatikan penjelasan guru, mencari tanda-tanda di sekitar ruang kelas yang dibuat guru dengan baik dan benar, melihat dan memilih tanda-tanda yang dibuat guru, aktif berdiskusi dalam kelompok, aktif dalam presentasi hasil diskusi kelompok, dan 2) tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 20 nomor.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis statistik deskriptif kualitatif digunakan untuk mengetahui aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran dan analisis statistic deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengukur hasil belajar biologi siswa yang dilakukan setiap akhir siklus.

Pengkategorian nilai hasil belajar

siswa dilakukan sesuai tabel berikut;

Tabel 1. Kategori Hasil Belajar Siswa  
Sumber : Arikunto (2010)

Nilai	Kategori
0-49	Sangat rendah
50-54	Rendah
55-69	Sedang
70-84	Tinggi
85-100	Sangat tinggi

Adapun kriteria ketuntasan minimal

(KKM) untuk mata pelajaran biologi

sesuai dengan yang telah ditetapkan oleh sekolah sebagai berikut;

Tabel 2. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Skor	Kriteria
$\geq 80$	Tuntas
$< 80$	Tidak Tuntas

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan penelitian selama 2 bulan maka data yang telah diperoleh dari penelitian tindakan kelas ini, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.

Berikut ini tabel 3 yang menunjukkan data perbandingan hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar Biologi Siswa Siklus I Dan Siklus II

No	Skor	Kategori	Siklus I		Siklus II	
			Jumlah	%	Jumlah	%
1	0-49	Sangat rendah	0	0,00	0	0,00
2	50-54	Rendah	0	0,00	0	0,00
3	55-69	Sedang	12	34,29	1	2,86
4	70-84	Tinggi	21	60,00	12	34,29
5	85-100	Sangat tinggi	2	5,71	22	62,86
Jumlah			35	100	35	100

Dari tabel 3 diatas menunjukkan bahwa pada kategori sangat rendah pada siklus pertama 0 (0,00%) dan pada siklus ke dua juga memperoleh 0 (0,00%), pada kategori rendah memperoleh jumlah 0 (0,00%) dan siklus kedua juga memperoleh 0 (0,00%), pada kategori sedang sejumlah 12 orang atau 34,29% dan pada siklus ke dua 1

orang atau 2,86%, pada kategori tinggi siklus pertama 21 orang (60,00%) dan siklus ke dua sebesar 12 orang (34,29%) dan pada kategori sangat tinggi sebesar 2 orang atau 5,71% sedangkan pada siklus ke dua sebesar 22 orang atau 62,86%. Hasil analisis pada tabel 4

Tabel 4. Hasil Analisis Nilai Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Nilai	
	Siklus I	Siklus II
Rata-rata kelas	72,29	84,14

Persentase perolehan siswa	72,29	84,14
Peningkatan	11,85	
Tertinggi	85,00	95,00
Terendah	55,00	65,00

Terlihat pada tabel 4 diatas dari maka terlihat dari siklus 1 memperoleh rata-rata kelas 72,29 dan siklus kedua sebesar 84,14, persentase perolehan siswa sebesar 72,29 di siklus pertama mengalami peningkatan

disiklus ke dua yaitu 84,14 dengan skor tertinggi yaitu 85 disiklus pertama meningkat disiklus kedua yaitu 95,00. kenaikan nilai dari siklus pertama ke siklus kedua yaitu 11, 85

Tabel 5. Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa Dari Siklus I Dan Siklus II

No	Aspek Yang Diamati	Siklus I		Siklus II	
		F	Rata-rata (%)	F	Rata-rata (%)
1	Siswa membentuk kelompok dengan cepat	52	49,52	85	80,95
2	siswa memperhatikan penjelasan guru	62	59,05	89	84,76
3	Siswa mencari tanda-tanda di sekitar ruang kelas yang dibuat guru dengan baik dan benar	57	54,29	86	81,90
4	Siswa melihat dan memilih tanda-tanda yang dibuat guru	60	57,14	84	80,00
5	Siswa aktif berdiskusi dalam kelompok	60	57,14	87	82,86
6	Siswa aktif dalam presentasi hasil diskusi kelompok	65	61,90	87	82,86
Jumlah		356	339,04	518	493,33
Rata-rata		59,33	56,5	86,33	82,22

Data perbandingan aktivitas belajar siswa dari siklus I dan siklus II tersebut dapat digambarkan pada diagram berikut:



Diagram 2. Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Merujuk data yang diperoleh pada Tabel 3. perbandingan aktivitas belajar siswa dari siklus I dan siklus II dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa yang diajar melalui strategi *Go To Your Post* dipadu teknik permainan papan memori dari siklus I ke siklus II yang dapat dilihat dari persentase rata-rata di siklus I sebesar 56,5% menjadi 82,22% pada siklus II. Berdasarkan data yang diperoleh pada Tabel 3. perbandingan aktivitas belajar siswa dari siklus I dan siklus II, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II dimana persentase rata-rata di siklus I sebesar 56,5% menjadi 82,22% pada siklus II.

Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan strategi *Go To Your Post* dipadu teknik permainan papan memori dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Kondisi ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Wedasuwari Ida Ayu Made dan A.A. (2018), bahwa strategi *go to your post* dapat meningkatkan semangat dan keaktifan mahasiswa dalam pembelajaran *academic writing* dengan nilai rata-rata 72,30 pada siklus I menjadi 92,34 pada siklus II.

Pada Tabel 4. distribusi frekuensi dan persentase hasil belajar biologi siswa siklus I

dan siklus II, menunjukkan bahwa pada siklus I jumlah siswa yang memiliki hasil belajar pada kategori sangat tinggi sebanyak 2 orang dengan persentase 5,71%, kategori tinggi sebanyak 21 orang dengan persentase 60,00%, dan kategori sedang sebanyak 12 orang dengan persentase 34,29%. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan yaitu jumlah siswa yang memiliki hasil belajar pada kategori sangat tinggi sebanyak 22 orang dengan persentase 62,86%, kategori tinggi sebanyak 12 orang dengan persentase 34,29%, dan kategori sedang sebanyak 1 orang dengan persentase 2,86%.

Adapun hasil analisis nilai hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II yang terdapat pada Tabel 5, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas pada siklus I yaitu 72,29 dan siklus II yaitu 84,14. Sehingga diperoleh data peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 11,85.

Data tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan strategi *Go To Your Post* dipadu teknik permainan papan memori dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui strategi *Go To Your Post* yang digunakan dalam pembelajaran mampu meningkatkan kreativitas dan aktivitas belajar siswa yang tentunya berpengaruh

pula terhadap peningkatan hasil belajarnya. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dikemukakan oleh Rohani. S (2020), bahwa pembelajaran sejarah dengan menerapkan strategi *Go To Your Post* mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa karena siswa dihadapkan pada situasi yang mendorongnya untuk memecahkan masalah, melalui kegiatan diskusi kelompok dan diskusi kelas.

Penggunaan strategi pembelajaran yang dipadu dengan teknik pembelajaran papan memori pada penelitian ini, juga memiliki kontribusi dan pengaruh yang sangat besar terhadap hasil belajar siswa. Kondisi ini ditunjang oleh hasil penelitian terkait yang dilakukan oleh Ningsih. W R (2016), bahwa penerapan teknik pembelajaran papan memori dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 013 Kumantan. Hal senada juga dikemukakan oleh Normalita. E (2014) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa penerapan metode diskusi dan permainan papan memori dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X di SMA Muhamadiyah 2 Magelang.

Berdasarkan data yang telah diperoleh di atas, menunjukkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran *Go To*

*Your Post* dipadu teknik permainan papan memori dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan model pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA hendaknya mencakup hal-hal sebagai berikut: (a) Strategi pembelajaran *Go To Your Post* dan teknik permainan papan memori penguasaan materi IPA yang mengacu pada seberapa besar siswa mengalami perubahan dalam pengetahuan dan pemahaman tentang IPA baik berupa fakta, konsep, prinsip, hukum, maupun teori. (b) Penguasaan proses ilmiah atau proses IPA mengacu pada sejauh mana siswa mengalami perubahan dalam kemampuan proses keilmuan yang terdiri atas keterampilan proses IPA (c) Hasil belajar IPA adalah segenap perubahan tingkah laku yang terjadi pada siswa dalam bidang IPA sebagai hasil mengikuti proses pembelajaran IPA Hasil belajar biasanya dinyatakan dengan skor yang diperoleh dari tes hasil belajar yang diadakan setelah selesai mengikuti suatu program pembelajar yang dapat menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, dan nilai. Meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Strategi pembelajaran *Go To Your Post* dan teknik permainan papan memori merupakan salah satu pengajaran dan

pembelajaran kontekstual memiliki peranan dalam meningkatkan hasil belajar IPA sebagai filosofi pendidikan yang mengansumsikan bahwa model pembelajaran berbasis masalah perlu diterapkan dalam pembelajaran IPA yaitu upaya membantu siswa menemukan makna dalam pendidikan dengan caracara menerapkan pengetahuan tersebut didalam dunia nyata. Menurut Murti, W., & Maya, S. (2021) dan Wedasuwari, I. A & Made A.A. (2018) bahwa hal ini dimaksudkan untuk membantu siswa memahami mengapa yang mereka pelajari itu penting. Sedangkan sebagai strategi pengajaran dengan model pembelajaran berbasis masalah memadukan teknik-teknik yang membantu siswa menjadi lebih aktif sebagai pembelajar dan reflektif terhadap pengalamannya.

Menurut penelitian Murti, W., & Anas, M. (2020) dan Ningsih, W. R (2016) bahwa pengajaran kontekstual tugas utama guru adalah memperluas persepsi siswa sehingga makna atau pengertian itu menjadi muda ditangkap dan tujuan pembelajarannya dapat dimengerti dan hasil belajar IPA menjadi meningkat. Berdasarkan hasil analisis data dan refleksi di atas dan mengacu kepada indikator keberhasilan yang ditetapkan bahwa ketuntasan belajar siswa pada siklus I belum mengacu pada

indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu hanya mencapai rata-rata ketuntasan hasil belajar. Hal ini disebabkan, guru tidak menjelaskan tujuan pembelajaran dan kurang memberi motivasi kepada siswa, sehingga siswa kurang memperhatikan penjelasan guru. Guru juga tidak mengecek pemahaman siswa setelah menjelaskan materi cara menghargai sikap saling menghormati dan menghargai antarsuku bangsa dan budaya di Indonesia. Selain itu, siswa masih malu dan takut untuk bertanya kepada guru. Sehingga guru tidak mengetahui kesulitan-kesulitan yang dialami siswa.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa Kelas XI SMA Keristen Pelita Kasih Makassar melalui Strategi *Go To Your Post* dipadu teknik permainan papan memori. Hal tersebut menunjukkan bahwa strategi tersebut cocok dilakukan pada materi Biologi di sekolah.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berpartisipasi dalam penyusunan hasil

penelitian ini, terkhusus kepada pimpinan STKIP Pembangunan Indonesia yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Erpanida. (2014). Penggunaan Strategi Go To Your Post Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Pada Materi Globalisasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 052 Bukit Raya Kota Pekanbaru. *Skripsi* (Online). Pekanbaru: Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru. [http://repository.uin-suska.ac.id/1766/1/2011\\_2011629.pdf](http://repository.uin-suska.ac.id/1766/1/2011_2011629.pdf),
- Khotimah P. Rita, Tiara dan Dyah. (2012). Implementasi Strategi Go To Your Post untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas dan Prestasi Belajar Matematika. *Skripsi* (Online). Surakarta: Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta. <https://bit.ly/3oqYnxxm>,
- Landriany, E. (2014). Implementasi Kebijakan Adiwiyata dalam Upaya Mewujudkan Pendidikan Lingkungan Hidup di SMA Kota Malang. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*. 2(1), 82-88. Doi: <https://doi.org/10.22219/jkpp.v2i1.1739>
- Lestari, P. I., Riyanti, R., Murti, W., Ernawati, E., Nur, R. A., & Ilham, M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Eco Garbage Enzyme Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Biotek*, 9(1), 60-74. <https://doi.org/10.24252/jb.v9i1.20135>
- Murti, W., & Anas, M. (2020). Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Kancing Gemerincing (Talking Chips) Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Biotek*, 8(2), 80-94. <https://doi.org/10.24252/jb.v8i2.16119>
- Murti, W., & Maya, S. (2021). The Effectiveness Of Environmental Learning Model On Students' Motivation And Learning Outcomes. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 24(2), 255-263. <https://doi.org/10.24252/lp.2021v24n2i8>
- Ningsih, W. R. (2016). Penerapan Teknik Pembelajaran Papan Memori untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 013 Kumantan Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. *Skripsi* (Online). Pekanbaru: Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidai'iyah fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. <https://repository.uin-suska.ac.id/3137/1/FM.pdf>,
- Nurjamilah, A. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Papan Memori Terhadap Kemampuan Memahami Pembacaan Cerpen Pada Siswa Kelas XI MA Negeri Bantarkalong Tasikmalaya. *Jurnal Kreda*. 2(2): 198-208. <http://3342-10391-1-PB.pdf>,
- Rohani. S (2020). Penerapan Strategi

- Pembelajaran Go To Your Post untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di XII IPS 1 SMA Negeri 15 Bandung). *Skripsi* (Online). Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.  
[http://repository.upi.edu/46038/1/S\\_SEJ\\_1506692\\_Title.pdf](http://repository.upi.edu/46038/1/S_SEJ_1506692_Title.pdf)
- Wedasuwari, I. A & Made, A. A. (2018). Pembelajaran Berbasis Academic Writing dengan Strategi Go To Your Post Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis. *Seminar Nasional Riset Inovatif* 3(2): 23-34.  
<http://1536-37-1879-1-10-20190126.pdf>
- Yendri. D. (2017). Penerapan Strategi Pembelajaran Go To Yuor Post untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SDN 024 Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, 1(1): 86-98.  
<https://media.neliti.com/media/publications/258091-penerapan-strategi-pembelajaran-go-to-yu-a6124ef6.pdf>