

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Bamboo Dancing* Berbantuan Media *Flashcard* pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SD IT Insan Mulia

**Siti Aminatun¹, Najme Muhammad Dliya'ul Haq², Umroh Nurus Shobichah³,
Susilo Tri Widodo⁴, Nur Indah Wahyuni⁵**

1,2,3,4,5 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang

e-mail: amiiiatun11@gmail.com¹, najmejepara45@gmail.com²,
umrohshobichah@gmail.com³, susilotriwidodo@mail.unnes.ac.id⁴,
indahnurindah@mail.unnes.ac.id⁵

Abstrak

Permasalahan dalam pembelajaran yang ditemukan berupa minat belajar yang rendah pada mata pelajaran PPKn karena dirasa materi yang membosankan. Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan hasil belajar PPKn an keefektifan menggunakan media pembelajaran Kooperatif tipe *Bamboo Dancing* berbantuan *Flashcard* di kelas IV SD IT Insan Mulia. Penelitian ini menggunakan metode PTK. Setelah dilaksanakan tindakan melalui dua siklus dapat terlihat bahwa penerapan model pembelajaran dapat meningkatkan keefektifan belajar. Uji keefektifan model pembelajaran melalui data pengerjaan soal evaluasi yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan nilai rata-rata seluruh peserta didik kelas IV mengalami peningkatan sebesar 1,5 yaitu dari 77,36 menjadi 78,86 dan ketuntasan klasikal mengalami peningkatan sebesar 21%, dari 74% menjadi 95%. Tingkat keaktifan belajar peserta didik mengalami peningkatan yang dapat terlihat dari hasil analisis instrumen penilaian ketrampilan peserta didik pada siklus I, rata-rata persentase keaktifan peserta didik sebesar 28,47% yang dikategorikan "cukup aktif" dan 34,11% pada siklus II yang dikategorikan "cukup aktif". Adanya variasi di antara keduanya telah meningkatkan jumlah keaktifan belajar pada kedua siklus.

Kata kunci: *Bamboo Dancing, Kooperatif, Flashcard*

Abstract

Problems in learning that are found in the form of low interest in learning in Civics subjects because it is considered boring material. The purpose of this study is to describe the effectiveness of Civics learning outcomes using Bamboo Dancing type cooperative learning media assisted by Flashcards in class IV SD IT Insan Mulia. This research uses the PTK method. After implementing the action through two cycles, it can be seen that the application of the learning model can increase the effectiveness of learning. Test the effectiveness of the learning model through data on the work of evaluation questions which shows that there is an increase in learning outcomes as shown by the average value of all grade IV students has increased by 1.5, from 77,36 to 78.86 and classical completeness has increased by 21%, from 74% to 95%. The level of student learning activeness has increased which can be seen from the results of the analysis of the skills assessment instrument of students in cycle I, the average percentage of student activeness is 28.47% which is categorized as "quite active" and 34.11% in cycle II which is categorized as "quite active". The variation between the two has increased the amount of learning activeness in both cycles.

Keywords : *Bamboo Dancing, Kooperatif, Flashcard*

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah dasar karena mengajarkan tentang kehidupan sosial yang beragam di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat serta mengeksplorasi masalah-masalah yang ada di dalamnya. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah dasar mendorong peserta didik untuk selalu berhubungan dengan guru dan teman sebayanya, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi dan berorganisasi di kalangan peserta didik.

Sesuai dengan Permendikbud No. 22 Tahun 2006, bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan memiliki tujuan utama yaitu mewujudkan terbentuknya sumber daya manusia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945. Tujuan utama pendidikan dasar adalah membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis dan rasional sejak dini, mendorong partisipasi aktif dan tanggung jawab dalam kegiatan bermasyarakat, membentuk perkembangan positif dan karakter berdasarkan nilai-nilai masyarakat Indonesia, serta memfasilitasi interaksi dengan bangsa lain, termasuk optimalisasi pemanfaatan teknologi.

Proses belajar merupakan salah satu bagian dari pendidikan yang didalamnya memuat kegiatan pembelajaran. Aktivitas pembelajaran siswa secara erat terkait dengan rencana pembelajaran yang telah dirancang oleh guru. Tantangan dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh pelaksanaan interaksi belajar-mengajar antara guru dan siswa. Perubahan positif pada diri peserta didik sangat dipengaruhi oleh pendekatan mengajar guru dalam kegiatan belajar mengajar. Pencapaian tujuan pendidikan secara efektif, dengan aktivitas dan hasil belajar menjadi acuan utama yang menjadi tanggung jawab seorang guru. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, peningkatan aktivitas belajar peserta didik menjadi langkah pertama menuju hasil belajar yang diharapkan, sebuah prasyarat untuk menjadi guru yang profesional. Prinsip aktivitas belajar memegang peranan kunci dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing*, sebagai suatu model yang menekankan keterlibatan peserta didik untuk saling berbagi informasi dan bertukar pengalaman. *Bamboo dancing* dijelaskan sebagai model pembelajaran di mana peserta didik saling berbagi informasi secara bersamaan. Aktivitas ini, di mana peserta didik saling berbagi informasi dalam waktu yang sama, adalah esensi dari model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* (Istarani, 2011: 58). Sejalan dengan hal tersebut penerapan model ini sesuai dengan tujuan pembentukan warga negara yang cerdas dan terampil, menciptakan lingkungan belajar yang aktif, dan mempromosikan kolaborasi di antara peserta didik.

Model pembelajaran kooperatif *Bamboo Dancing* tidak hanya mengajarkan peserta didik untuk berbagi informasi satu sama lain, namun juga berubah menjadi semacam tarian intelektual di mana peserta didik diminta untuk mengalirkan pengetahuan mereka tentang materi pelajaran kepada teman sekelas mereka. Selama proses ini, guru memaparkan beberapa konsep yang belum diketahui oleh peserta didik dan mendorong mereka untuk berpikir kritis tentang informasi tersebut. Para peserta didik dalam metodologi ini diizinkan untuk mengeksplorasi dan menyelami setiap aspek pengetahuan yang diperoleh, menghasilkan pengalaman belajar yang dinamis dan berkesan, mirip dengan menari di atas bambu yang lentur.

Media *flashcard* salah satu media yang sering dipakai dalam proses belajar yang praktis dan efisien. Sebuah kartu dapat berisi gambar, teks, symbol atau perpaduan gambar dan teks yang mengarahkan peserta didik untuk memudahkan dalam memahami konsep suatu materi. Menurut Windura (2010) dalam Khalbu, T. T. dk(2018) *flashcard* dapat digunakan untuk mengkaji ulang materi yang telah diajarkan dalam proses pembelajaran. Kesimpulannya, media *flashcard* bisa digunakan sebagai alat bantu bagi guru dalam menjelaskan konsep dan juga sebagai sarana untuk membantu peserta didik mengulas kembali materi.

Bersumber data dari observasi dilapangan, wawancara dengan guru kelas, dokumentasi dan data dokumen hasil belajar peserta didik di SD IT Insan Mulia Ngaliyan Kota

Semarang didapati sejumlah permasalahan dalam proses pembelajaran. Masalah yang ditemui mencakup minat belajar peserta didik yang rendah pada mata pelajaran PPKn karena dirasa materi yang membosankan, tidak semua peserta didik antusias terhadap pemaparan materi dan kegiatan tanya jawab yang disampaikan oleh guru, jam mata pelajaran PPKn terletak di siang menjelang istirahat sehingga energy peserta didik sudah hampir habis. Dari beberapa permasalahan tersebut dapat menyebabkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran kurang optimal.

Berdasarkan permasalahan yang berkenaan pembelajaran PPKn tersebut peneliti ingin menguji penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* berbantuan media *flashcard* terhadap keefektifan belajar PPKn di kelas IV. Model pembelajaran dan media tersebut diharapkan dapat meningkatkan keefektifan peserta didik mencapai hasil belajar yang optimal dan hasil belajar meningkat dalam proses pembelajaran berjalan.

Beberapa masalah yang disoroti di atas membutuhkan pengembangan model pembelajaran yang berpotensi meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menyelesaikan beberapa masalah yang diangkat. Oleh sebab itu, tujuan peneliti yaitu untuk menarik antusias peserta didik dalam pembelajaran PPKn dengan media *flashcard* dengan tujuan peserta didik tidak mudah bosan karena sistemnya hampir seperti permainan. Selain itu, juga untuk menyelenggarakan pembelajaran PPKn lebih bernovasi dan menarik minat peserta didik. Kemampuan berkomunikasi peserta didik dapat ditingkatkan melalui interaksi dengan teman sekelas, terutama mereka yang biasanya kurang aktif dalam pembelajaran. Dengan menerapkan model ini, peserta didik menjadi lebih aktif karena semua berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dampaknya, keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran meningkat, yang dapat memotivasi peserta didik lain yang kurang fokus untuk lebih terlibat.

Penelitian ini merumuskan masalah yaitu bagaimanakah hasil belajar PPKn dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Bamboo Dancing* berbantuan *flashcard* bagi peserta didik di kelas IV SD IT Insan Mulia dan bagaimana penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Bamboo dancing* berbantuan *flashcard* dapat menciptakan pembelajaran lebih efektif dari sebelumnya?

Dalam penelitian ini memiliki untuk mendeskripsikan hasil belajar PPKn dengan mengimplementasikan media pembelajaran kooperatif tipe *Bamboo Dancing* berbantuan media *flashcard* pada peserta didik kelas IV SD IT Insan Mulia dan menguji keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *Bamboo Dancing* berbantuan media *flashcard* pada pembelajaran PPKn di kelas IV SD IT Insan Mulia Ngaliyan Kota Semarang.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode PTK untuk mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* berbantuan *flashcard*. (Rukmingingsih dkk, 2020) menyatakan bahwa dalam penelitian tindakan kelas terdapat beberapa tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pelaksanaan penelitian dilakukan di kelas IV SD IT Insan Mulia pada semester I Tahun Ajaran 2023/2024. Di kelas IV jumlah peserta didik sebanyak 21 anak, meliputi 11 peserta didik perempuan dan 10 peserta didik laki-laki.

Dalam penelitian tindakan kelas, prosedur merupakan langkah yang harus dijalankan setiap siklus penelitian tindakan dilakukan (G. Samsudin, 2021). Penelitian ini terdiri dari dua pertemuan, di mana setiap pertemuan terdiri dari empat tahapan, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan pertemuan pertama dan kedua dilakukan pada tanggal 1 dan 6 November 2023.

Data penelitian menggunakan sumber data yang mencakup tes, observasi, wawancara, dan catatan lapangan. Setelah proses pengumpulan data, analisis dilakukan melalui beberapa langkah. Pertama, mengonversi skor menjadi nilai. Kedua, merumuskan nilai berdasarkan rata-rata dan KKM PPKn sebesar 75. Ketiga, mengkategorikan nilai berdasarkan pertemuan I dan II. Keempat, membuat diagram hasil belajar pada kedua pertemuan. Kelima, melakukan uji normalitas dan homogenitas. Keenam, melakukan uji hipotesis terkait dampak

implementasi model *bamboo dancing* dengan *flashcard* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV. Ketujuh, menyajikan kesimpulan dan pembahasan dari data yang dikumpulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

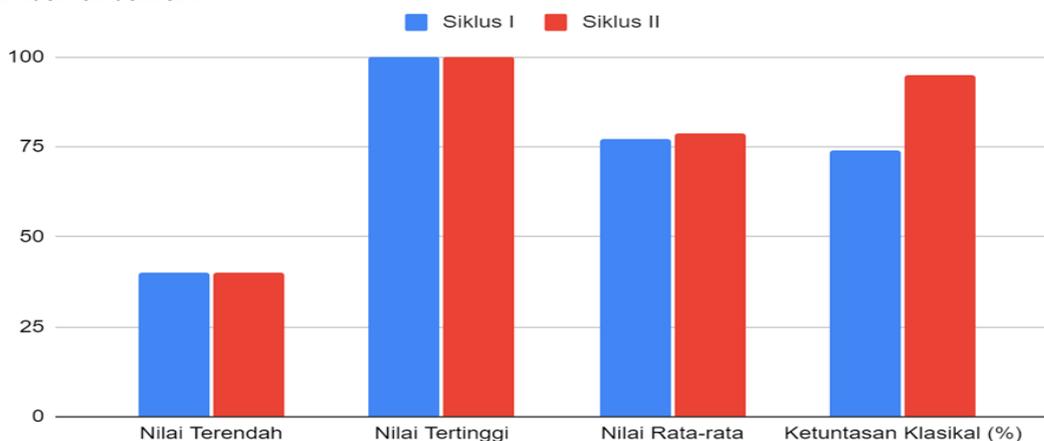
Hasil Belajar

Setelah dilakukan analisis terhadap kedua pertemuan, dapat diamati bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Bamboo Dancing* dengan bantuan *Flashcard* berhasil meningkatkan efektivitas pembelajaran. Peneliti melakukan dua pertemuan untuk tercapainya tujuan penelitian. Hasil dari pengujian keefektifan model pembelajaran dapat dilihat dari perbandingan keefektifan kegiatan pembelajaran yang bisa didapatkan melalui data hasil evaluasi di Kelas IV SD IT Insan Mulia. Pada pertemuan pertama dan kedua yang dapat menentukan apakah peserta didik efektif dalam memahami konsep dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat diamati berdasarkan tabel dibawah ini.

Tabel I Keefektifan Belajar Pertemuan I dan II

No	Keterangan	Pertemuan I	Pertemuan II
1	Nilai Terendah	40	40
2	Nilai Tertinggi	100	100
3	Nilai Rata-rata kelas	77,36	78,86
4	Ketuntasan Klasikal (%)	74%	95%

Dari data tabel diatas, dapat diperjelas perbandingan antara nilai PPKn materi cara menghargai keberagaman suku bangsa pada pertemuan I dan materi cara menghargai keberagaman budaya pada pertemuan II menggunakan diagram seperti yang terlihat pada gambar di bawah.



Gambar 1. Diagram Perbandingan Hasil Belajar pada Pertemuan I dan II

Berdasarkan temuan pada Tabel I dan Gambar I pemahaman peserta didik terhadap materi tentang cara menerima keragaman etnis dan budaya di kelas IIV SD IT Insan Mulia meningkat dari siklus I dan II. Peningkatan nilai PPKn pada peserta didik kelas IV dapat disimpulkan bahwa pemahaman terkait materi cara menghargai keberagaman suku dan kebudayaan di Indonesia dapat dikatakan telah meningkat yang terjadi dalam beberapa hal yaitu:

1. Nilai terendah berada pada posisi stagnan di kedua siklus.
2. Nilai tertinggi juga pada posisi stagnan di kedua siklus yaitu berada pada nilai 100.

3. Nilai rata-rata seluruh peserta didik kelas IV mengalami peningkatan sebesar 1,5 yaitu dari 77,36 menjadi 78,86.

4. Ketuntasan klasikal mengalami peningkatan sebesar 21%, dari 74% menjadi 95%

Penggunaan media pembelajaran tidak dapat dipungkiri signifikan dalam meningkatkan hasil belajar. Teknik pembelajaran kooperatif tari bambu dipasangkan dengan media *flashcard* dalam penelitian ini. Dalam tujuannya penggunaan media ini adalah untuk menyajikan suatu informasi dengan visual berupa media *flashcard* yang jelas dan ringkas. Ini membantu peserta didik untuk dengan cepat menangkap dan mengingat konsep-konsep penting dalam PPKn. Hasil belajar peserta didik kemungkinan akan meningkat karena kejelasan dan kekompakan presentasi informasi.

Keaktifan Belajar

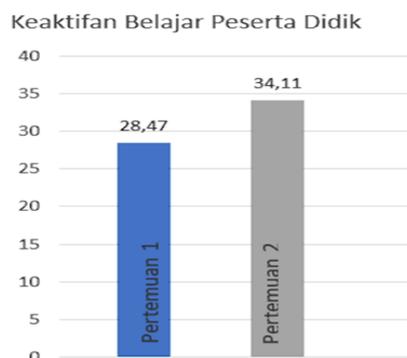
Peneliti mengimplementasikan model pembelajaran Kooperatif tipe *Bamboo Dancing* berbantuan *flashcard* melalui dua pertemuan yaitu pertemuan I dan II. Materi pertemuan pertama difokuskan pada cara menikmati keberagaman suku bangsa Indonesia, sedangkan materi pertemuan kedua difokuskan pada cara menghargai keberagaman budaya Indonesia. Untuk meningkatkan partisipasi peserta didik pada pertemuan pertama, gunakan media pembelajaran *flashcard* atau kartu sikap. Pada pertemuan pertama, dalam satu kelas peserta didik dibagi menjadi dua kelompok. Sedangkan pada pertemuan kedua pembentukan kelompok satu kelas dibagi menjadi empat, hal ini dilakukan karena setelah di evaluasi proses pembelajaran lebih efektif dengan membagi beberapa kelompok. Peserta didik mudah dikondisikan dengan cara ini. Tabel di bawah ini sebagai perbandingan keaktifan belajar pada kedua siklus yang diukur dengan instrumen keterampilan peserta didik.

Tabel 2. Perbandingan keaktifan belajar Pertemuan I dan II

Pertemuan I			
Tingkat	Kategori	Jumlah	Presentase
75%-100%	Sangat Aktif	3	16%
50%-74,99%	Aktif	6	31%
25%-49,99%	Cukup Aktif	7	37%
0%-24,99%	Kurang Aktif	3	16%
Rata-Rata Kelas		28,47%	
Keterangan		Cukup Aktif	

Pertemuan II			
Tingkat	Kategori	Jumlah	Presentase
75%-100%	Sangat Aktif	3	16%
50%-74,99%	Aktif	8	42%
25%-49,99%	Cukup Aktif	7	37%
0%-24,99%	Kurang Aktif	1	5%
Rata-Rata Kelas		34,11%	
Keterangan		Cukup Aktif	

Untuk memperjelas perbandingan tingkat keaktifan belajar peserta didik di setiap siklus, data dapat ditunjukkan dengan diagram batang dibawah ini.



Gambar 2. Diagram Peningkatan Keaktifan Belajar Pertemuan I dan II

Dari tabel II dan gambar II terjadi kenaikan tingkat keaktifan yang terlihat dari presentasi yang mendapati peningkatan dari pertemuan I ke II. Pada pertemuan I yang terlihat dari tabel, peserta didik yang dikategorikan “sangat aktif” sebesar 16%, “aktif” sebesar 31%, “cukup aktif” sebesar 37%, dan kurang aktif sebesar 16%. Kemudian pada pertemuan II diperoleh data peserta didik yang dikategorikan “Sangat aktif” sebanyak 16%, “Aktif” sebesar 42%, “Cukup aktif” sebesar 37% dan “Kurang Aktif” sebesar 5%. Pada siklus I, rata-rata persentase keaktifan peserta didik sebesar 28,47% yang dikategorikan "Cukup Aktif" dan 34,11% pada siklus II yang dikategorikan "Cukup Aktif". Tingkat keaktifan belajar peserta didik pada siklus I dan II masih berkategori "Cukup Aktif", namun adanya variasi di antara keduanya telah meningkatkan jumlah keaktifan belajar pada kedua pertemuan.

Keaktifan belajar yang terdiri dari aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik akan berkembang secara signifikan selama proses pembelajaran. Variabel internal (berasal dari peserta didik itu sendiri), faktor eksternal (berasal dari lingkungan peserta didik), dan faktor pendekatan belajar (*approach to learning*) merupakan tiga kategori faktor yang menentukan tingkat keaktifan belajar peserta didik. Selama kegiatan belajar mengajar, peserta didik yang aktif belajar dapat ditunjukkan dengan perilaku seperti bertanya secara teratur, mengerjakan tugas dengan senang hati, berani berinisiatif sendiri, mencari pendekatan mandiri untuk mengetahui materi, dan berusaha memahami materi secara mandiri.

SIMPULAN

Setelah dilaksanakan tindakan melalui dua siklus dapat terlihat bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Bamboo Dancing* berbantuan *Flashcard* dapat meningkatkan keefektifan belajar. Peneliti melakukan dua siklus pertemuan untuk tercapainya tujuan penelitian. Hasil analisis dari uji keefektifan model pembelajaran melalui data pengerjaan soal evaluasi yang dilakukan di setiap akhir pertemuan. Soal evaluasi mencakup materi cara menghargai keberagaman suku pada pertemuan pertama atau siklus I dan materi cara menghargai kebudayaan di Indonesia pada pertemuan kedua atau siklus II. Hasil analisis bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan nilai terendah dan tertinggi berada pada posisi stagnan di kedua siklus, nilai rata-rata seluruh peserta didik kelas IV mengalami peningkatan sebesar 1,5 yaitu dari 77,36 menjadi 78,86 dan ketuntasan klasikal mengalami peningkatan sebesar 21%, dari 74% menjadi 95%.

Penerapan model pembelajaran tersebut yang berbantuan *flashcard* dapat menciptakan pembelajaran lebih efektif dari sebelumnya dengan menguji tingkat keaktifan belajar peserta didik. Dilakukan melalui dua siklus yaitu siklus I pada pertemuan pertama dan II pada pertemuan kedua. Untuk meningkatkan partisipasi peserta didik pada pertemuan pertama, menggunakan media pembelajaran *flashcard* dan membagi kelas menjadi dua kelompok. Sedangkan pada pertemuan kedua pembentukan kelompok satu kelas dibagi menjadi empat, dan tetap menggunakan media yang sama. Hasil analisis menunjukkan terjadi kenaikan tingkat keaktifan belajar yang terlihat dari presentasi yang mendapati peningkatan

dari siklus I ke II. Pada siklus I yang terlihat dari tabel, peserta didik yang dikategorikan “sangat aktif” sebesar 16%, “aktif” sebesar 31%, “cukup aktif” sebesar 37%, dan kurang aktif sebesar 16%. Kemudian pada siklus II diperoleh data peserta didik yang dikategorikan “sangat aktif” sebanyak 16%, “aktif” sebesar 42%, “cukup aktif” sebesar 37% dan “kurang aktif” sebesar 5%. Pada siklus I, rata-rata persentase keaktifan peserta didik sebesar 28,47% yang dikategorikan "cukup aktif" dan 34,11% pada siklus II yang dikategorikan "cukup aktif". Tingkat keaktifan belajar peserta didik pada siklus I dan II masih berkategori "cukup aktif", namun adanya variasi di antara keduanya telah meningkatkan jumlah keaktifan belajar pada kedua siklus.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada pembaca atas perhatian terhadap artikel kami berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Bamboo Dancing dengan Media Flashcard pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Siswa Kelas IV di SD IT Insan Mulia." Ucapan terimakasih ini adalah bentuk penghargaan atas kontribusi yang diberikan kepada penelitian kami. Kami berharap artikel ini dapat memberikan inspirasi kepada orang lain dalam mengembangkan model dan media pembelajaran yang efektif. Terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas.
- Hardani, M. (2017). Pengaruh Model Kooperatif Bamboo Dancing terhadap Keterampilan Menulis Eksposisi Siswa SMP. *GERAM*, 5(1), 17-23.
- Khalbu, T. A., Amalia, T., dkk (2018). VALIDITAS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD PADA MATERI PENCEMARAN LINGKUNGAN KELAS VII SMP/MTs. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN BIOLOGI*, 77.
- Nurvita, S. A., Slameto, S., & Setyaningtyas, E. W. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Pkn Melalui Model Pembelajaran Picture And Picture Berbantuan Flash Card Siswa Kelas 2 SD Negeri Kenteng 01. *Efektor*, 5(2), 134-145.
- Payon, F. F., Andrian, D., & Mardikarini, S. (2021). Faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik kelas III SD. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 2(02), 53-60.
- Rohmah, H., & Rondli, W. S. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA DAN MENULIS HURUF JAWA DI SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 178-188.
- Samsuddin, G., Irman, R., & Khaedar, M. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Bamboo Dancing Kelas VI SD Inpres Manggala Kecamatan Manggala Kota Makassar. *EDULEC: Education, Language and Culture Journal*, 1(1), 9-19.
- Yeni, M., Warneri, W., & Rosyid, R. PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BAMBOO DANCING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DI SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 9(9).