

STUDI EFEKTIVITAS MODEL TGT TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS HURUF KAPITAL PADA TEKS EKSPOSISI SISWA KELAS V SD 1 JEKULO

Putri Amelia Noviyanti, Sri Utaminingsih, Lintang Kironoratri
Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

Diterima : 14 Mei 2025

Disetujui : 25 Mei 2025

Dipublikasikan : Juli 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil keterampilan menulis huruf kapital siswa sebelum dan sesudah penerapan model *TGT*. Model *TGT* adalah model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan. Model *TGT* sendiri merupakan model pembelajaran yang melibatkan kegiatan permainan dan pertandingan sehingga dapat meningkatkan minat dan semangat peserta didik dalam menerima materi yang diajarkan oleh guru. Penelitian ini dilakukan di SD 1 Jekulo. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif. Menggunakan metode pretest-posttest dengan menggunakan uji *Paired Sample T-test*. Teknik pengambilan sampling yang digunakan pada penelitian ini yakni teknik sampling jenuh dengan jumlah populasi siswa kelas V adalah 30 siswa yang terdiri dari 18 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan adanya perbedaan rata-rata dengan signifikan sebesar $0.000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa 1) Terdapat perbedaan rata-rata skor keterampilan menulis huruf kapital menggunakan model *Teams Games Tournament*.
Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Keterampilan Menulis, Teks Eksposisi

Abstract

This study aims to analyze the differences in the average results of students' capital letter writing skills before and after the implementation of the Teams Games Tournament model. The Teams Games Tournament model is a cooperative learning model that involves the activities of all students without any differences in status, involves students as peer tutors, and contains elements of play. The Teams Games Tournament model itself is a learning model that involves game and competition activities so that it can increase students' interest and enthusiasm in receiving the material taught by the teacher. This research was conducted at SD 1 Jekulo. Data collection techniques include interviews, observations, tests and documentation. The data analysis used is quantitative data analysis. Using the pretest-posttest method using the Paired Sample T-test. The sampling technique used in this study is the saturated sampling technique with a population of 30 fifth grade students consisting of 18 female students and 13 male students. The results of the paired sample t-test showed a significant difference in the average of $0.000 < 0.05$, so H_0 was rejected and H_a was accepted. Based on the research results, it can be concluded that 1) There is a difference in the average score of capital letter writing skills using the Teams Games Tournament model.

Keywords: Teams Games Tournament, Writing Skills, Expository Text.

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia di sekolah dasar mempunyai peranan penting yang sangat

strategis karena memberikan bekal kemampuan baca dasar baca, tulis, hitung. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia

juga memberikan pengetahuan dan ketrampilan dasar yang sangat bermanfaat bagi siswa sesuai dengan tingkat perkembangannya (Kironoratri, 2023). Belajar bahasa Indonesia untuk siswa sekolah dasar pada dasarnya bertujuan untuk mengasah dan membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi dan mampu menerapkan dengan tepat. bahasa salah satu modal seseorang yang digunakan untuk berkomunikasi menyampaikan pesan dalam pembelajaran dan keseharian. Bahasa memiliki empat keterampilan yaitu, menulis, berbicara, menyimak, dan membaca. bahasa adalah hal yang sangat penting karena dengan bahasa memudahkan untuk berinteraksi (Lina nur, 2023)

Penguasaan materi penggunaan huruf kapital sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama bagi siswa di tingkat dasar. Huruf kapital tidak hanya berfungsi sebagai bagian dari tata bahasa yang benar, tetapi juga memiliki peran krusial dalam mengekspresikan makna dan emosi dalam tulisan. Dalam konteks pendidikan, kemampuan siswa untuk menggunakan huruf kapital dengan tepat dapat mempengaruhi kualitas komunikasi mereka. penguasaan huruf kapital menjadi fondasi penting bagi siswa untuk menulis dengan benar dan efektif, satu huruf kapital dapat memberikan arti yang berbeda, sehingga penting bagi siswa untuk memahami penggunaannya dengan baik. Oleh karena itu, pemahaman yang baik tentang penggunaan huruf kapital perlu ditanamkan sejak dini agar siswa dapat menyusun kalimat yang jelas dan efektif. Dengan landasan yang kuat dalam penggunaan huruf kapital, siswa akan lebih siap untuk menghadapi tantangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih kompleks di masa depan (Nadiya Putri Utami, 2022)

Pendidikan di sekolah dasar memiliki peran penting untuk memberikan dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada peserta didik. Berbagai upaya dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan

(Kironoratri, 2022), Pendidikan diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan dalam perkembangannya (Puspita et al., 2018), Pemerintah telah melakukan berbagai usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan (Nadiyah et al., 2024). Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan harus dilakukan dengan menggerakkan seluruh komponen dalam pendidikan (Aribawati et al., 2018).

Pembelajaran bahasa Indonesia belum berlangsung seperti yang diharapkan. Guru cenderung menggunakan teknik pembelajaran yang bersifat konvensional, sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung kaku, monoton, dan membosankan. Siswa cenderung menyukai hal-hal yang bersifat menyenangkan, seperti pembelajaran yang ditunjukkan dengan hal yang bersifat menyenangkan (Kironoratri, 2020), untuk itu, guru seharusnya mengetahui kebutuhan model pembelajaran yang cocok untuk siswa. Dalam hal ini, diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Perencanaan suasana kelas juga perlu diperhatikan oleh guru agar dapat merencanakan penggunaan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga dapat menunjang hasil belajar siswa yang optimal (Kironoratri, 2023). mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah merupakan sebuah usaha agar siswa tetap merupakan dan memahami bahasa yang sesuai kaidah sebagai alat komunikasi, dengan begitu diperlukannya model dan metode pembelajaran yang tepat untuk menunjang keberhasilan pembelajaran (Mauliddiyah, 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di Kelas V SD 1 Jekulo pada hari Kamis, 3 Oktober 2024 menunjukkan bahwa dalam pembelajaran guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dan siswa

kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran. diketahui bahwasanya keterampilan menulis huruf kapital siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dapat dibidang masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai belajar siswa masih ada dibawah KKTP terlihat dari rata-rata nilai bahasa Indonesia siswa sebesar 54,55 dan nilai KKTP sebesar 75. Dari total 31 siswa kelas V dalam satu kelas, hanya 11 yang mencapai nilai ketuntasan. Hal tersebut tentunya tidak hanya dipengaruhi oleh penguasaan materi, namun juga karena model pembelajaran yang diterapkan masih kurang tepat.

Berdasarkan uraian masalah diatas, diperlukan solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, salah satunya pemilihan model pembelajaran yang menarik minat belajar siswa agar aktif sangat diperlukan. Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, Karena di Kelas V SD 1 Jekulo tidak pernah menggunakan model pembelajaran tersebut. model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan sesuai dengan pembagian jumlah siswa disetiap kelompok yang di dalamnya terdiri dari berbagai ragam kemampuan, suku/ras dan jenis kelamin yang berbeda. proses pembelajarannya diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran dan penyampaian materi, kemudian dilanjutkan dengan diskusi dan kegiatan tournament kelompok, serta di akhiri dengan pemberian reward. meningkatkan pemahaman siswa tentang penggunaan huruf kapital salah satunya dengan menerapkan model *Teams Games Tournament*, di mana siswa dapat belajar secara aktif melalui permainan yang melibatkan kompetisi kelompok, sehingga mereka dapat saling membantu, berdiskusi, dan berlatih menggunakan huruf kapital dalam konteks yang menyenangkan dan interaktif model pembelajaran kooperatif

tipe *Teams Games Tournament* dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, karena games yang dilakukan membuat siswa menjadi bersemangat dalam proses pembelajaran dan membuat siswa bebas untuk berinteraksi dan bertukar pikiran masing-masing dalam menyelesaikan permasalahan pada saat proses pembelajaran Masrupah et al. (2024).

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian dilakukan pada siswa kelas V SD 1 Jekulo. Penelitian dilakukan dengan metode kuantitatif model *Pre-Eksperimental* dengan desain *One-Group-Pretest-Posttest*. Model *Pre-Eksperimental* merupakan perlakuan pada satu kelas atau kelompok tanpa adanya pembandingan atau kelas kontrol (RUKMINI ET AL 2020). Desain *One-Group Pretest-Posttest* merupakan desain yang hanya menggunakan satu subjek penelitian dalam pemberian perlakuan dimana dilakukan penamatan sebelum dan sesudah perlakuan (Seukarelawan et al 2024). Dengan membandingkan hasil sebelum dan setelah perlakuan. Penggunaan satu subjek untuk Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SD 1 Jekulo. Penentuan sampel menggunakan *Non-Probability* sampling dengan teknik sampling jenuh. Sampling jenuh yaitu menggunakan seluruh subjek populasi sebagai sampel penelitian (Junita & Siregar, 2018). Sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SD 1 Jekulo yang berjumlah 31 siswa dengan jumlah 18 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

Data penelitian diperoleh melalui tes. Penelitian ini menggunakan jenis tes subjektif berbentuk uraian. Tes uraian disusun berdasarkan indikator keterampilan menulis huruf kapital dengan tingkat kesulitan yang sudah ditentukan. Dalam tes uraian memuat 4 indikator keterampilan menulis huruf kapital dengan jumlah 4 soal. Sebelum diberikan kepada siswa dilakukan validitas isi untuk mengukur kesesuaian instrument tes. Tes uraian diberikan kepada peserta didik berupa *pretest* (sebelum

perlakuan) dan *posttest* (sesudah perlakuan).

Analisis data dilakukan menggunakan SPSS 26. Data yang diperoleh didengan menggunakan uji *Paired Sampel T-Test*. Uji *Paired T-Test* dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* keterampilan menulis huruf kapital siswa.

Tabel 1. Uji Paired Sample T-Test

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-test	66.0645	31	7.81851	1.40425
	Post-test	92.5484	31	3.83700	.68915

Sumber : Data dari *SPSS Statistic 26*

Tabel 2. Uji Paired Sample T-Test

		Paired Differences				T	Df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pre-test - Post-test	-26.48387	8.33815	1.49758	-29.54233	-23.42541	-17.684	30	.000

Sumber: Data dari *SPSS Statistic 26*

Berdasarkan output *paired sample t-test* tersebut menunjukkan jika N atau banyaknya sampel yaitu 31 siswa dengan nilai *mean* atau rata-rata *pretest* sebesar 66,0645 sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 92,5484 Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada mean atau rata-rata yang diperoleh terdapat perbedaan nilai rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan tabel hasil uji *paired sample t-test* tersebut nilai signifikan yaitu $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* siswa antara sebelum dan sesudah diterapkan model *TGT* pada siswa Kelas V SD 1 Jekulo. Setelah diberi perlakuan hasil nilai rata-rata siswa meningkat dibandingkan sebelum diberi perlakuan, Setelah diberikan perlakuan siswa memperoleh rata-rata 92,54 sedangkan sebelum diberi perlakuan

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Uji *paired sample t-test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat rata-rata dua sample yang saling berpasangan (Sitompul, 2021) Menggunakan hasil nilai *pretest* dan *posttest*.

siswa memperoleh hasil rata-rata 66,06 artinya nilai *pretest* dan *posttest* siswa setelah diterapkan model *TGT*. lebih baik dibandingkan sebelum pemberian perlakuan

Hasil analisis data diperoleh dari hasil instrument tes yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* menunjukkan adanya perbedaan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Hasil *pretest* menunjukkan nilai 66,06 dan *posttest* 92,54, kemudian hasil yang ditunjukkan pada uji *paired T-test*, yang menunjukkan nilai Sig (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* pada pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* terhadap keterampilan menulis

huruf kapital ada teks eksposisi siswa kelas V SD 1 Jekulo.

Hal ini diperkuat dengan proses sintaks atau tahapan model pembelajarn *Teams Games Tournament* dengan penelitian yang relevan. Proses pembelajaran dilakukan berdasarkan tahapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dimana tahapan pertama yaitu penyajian materi. Pada tahap penyajian materi ini siswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga siswa dapat memahami tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan pembelajaran berjalan dengan baik. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Firmansyah & Triwahyuni, 2022) bahwa dengan adanya tujuan pembelajaran maka kegiatan proses pembelajaran akan lebih terarah. Kegiatan selanjutnya yaitu penyampaian materi.

Tahap kedua yaitu belajar dalam kelompok, dalam tahap ini siswa berkelompok dengan kelompoknya masing-masing. Pada tahap ini siswa melakukan kegiatan berdiskusi kelompok yaitu mengerjakan LKPD yang telah diberikan oleh guru. Menurut (Tiyahamitasari, 2020) kegiatan berdiskusi bertujuan agar siswa saling bertukar pikiran untuk memecahkan sebuah masalah tertentu.

Tahap ketiga yaitu *game* atau permainan. Pada tahap ini siswa melakukan kegiatan pembelajaran dengan permainan. Pembelajaran dengan menggunakan permainan merupakan solusi yang inovatif untuk meningkatkan motivasi siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Khairani et al., 2023) Bahwa pembelajaran berbasis permainan menggabungkan tujuan pendidikan dengan elemen permainan, yang membuat kelas menjadi interaktif, menantang, dan menyenangkan.

Tahap keempat yaitu pertandingan atau *tournament*. Pelaksanaan pertandingan ini dilakukan secara berkelompok. Setiap kelompok saling bekerja sama untuk mendapatkan jawaban yang benar agar mendapatkan skor yang maksimal. Dengan adanya pertandingan ini akan mampu meningkatkan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Tahap kelima yaitu penghargaan kelompok atau *reward*. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung terdapat papa bintang yang diletakkan didepan, hal ini bertujuan untuk menambah motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Papan bintang tersebut merupakan salah satu media untuk memberi penghargaan kepada kelompok. Kelompok yang mendapatkan bintang paling banyak adalah pemenangnya. Menurut (Waqiah & Dj, 2021) Pemberian reward membantu siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar karena mereka merasa pekerjaan mereka dihargai oleh guru atau orang yang memberikan reward.

Adapun kelebihan model tipe teams games tournament yaitu (1) pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) pembelajaran menjadi lebih jelas dan bermakna, sehingga dapat dipahami oleh peserta didik, (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata mata komunikasi verbal atau ceramah melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh, bosan, dan guru tidak kehabisan tenaga, (4) peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, memerankan, dan mendemostrasikan (Mukminah et al., 2020)

Dari hasil perolehan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* siswa, diketahui terdapat perbedaan skor rata-rata *pretest* dan *posttest*. Hal ini membuktikan bahwa keterampilan menulis huruf kapital pada teks eksposisi siswa lebih baik setelah diberi perlakuan daripada sebelum diberi perlakuan berupa model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Nilai rata-rata *posttest* lebih baik dari pada *pretest* terjadi karena adanya pembelajaran yang menyenangkan berupa efektifitas model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Dalam pemberian perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dilaksanakan secara berkelompok untuk

saling bertukar pikiran dan berkompetisi antar kelompok. Pada perlakuan model *Teams Games Tournament* ini guru menyediakan papan bintang untuk memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut lah yang menciptakan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan menjadikan siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh pendapat (Aristiyo & Rizki, 2021) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan siswa lebih aktif.

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu (Hamidah et al., 2024) hasil penelitian menyimpulkan bahwa Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pelajaran Bahasa Indonesia di SD Muhammadiyah 9 Ngaban telah menunjukkan pengaruh positif terhadap keterampilan menulis peserta didik. Dengan adanya pendekatan TGT, peserta didik menjadi lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran, sehingga keterampilan menulis mereka mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan nilai rata-rata pretest sebesar 77 dan posttest sebesar 79, yang menunjukkan adanya peningkatan dalam pemahaman dan pencapaian peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran TGT.

Berdasarkan hasil penelitian di atas peneliti menyimpulkan terdapat perbedaan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* keterampilan menulis huruf kapital pada teks eksposisi siswa melalui efektifitas model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa Terdapat efektifitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap Keterampilan Menulis Huruf Kapital Pada Teks Eksposisi Siswa Kelas V SD 1. Jekulo sebagai berikut. Hasil analisis data menggunakan

uji Paired Sample T-Test yang menunjukkan nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil nilai pretest sebelum diberikan perlakuan memperoleh rata-rata 66,06, sedangkan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* nilai posttest rata-rata 92,54. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* setelah menggunakan model *Teams Games Tournament*

DAFTAR PUSTAKA

- Aribawati, D., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 3 Sd. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(1), 70. <https://doi.org/10.31764/justek.v1i1.407>
- Aristiyo, D. N., & Rizki, A. (2021). Analisis Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Dialektika Program Studi ...*, 8(1), 530–542.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Firmansyah, I., & Triwahyuni, H. (2022). Definisi Pembelajaran Nasution. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(1), 31–38.
- Junita, J., & Siregar, M. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Diskusi Dalam Peningkatan Prestasi Belajar Pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Makna Kedaulatan Rakyat Siswa Kelas Viii Smp Negeri 2 Kota Pinang Kabupaten Labuhanbatu Selatan Tahun Pelajaran 2014/2015. *Civitas (Jurnal Pembelajaran Dan Ilmu*

- Civic*, 1(1), 36–45.
<https://doi.org/10.36987/civitas.v1i1.1499>
- Khairani, P., Khadavi, M., & Salsyabillah, M. (2023). Pembelajaran Berbasis Game: Manfaat, Tantangan, dan Strategi Implementasi dalam Konteks Pendidikan Tinggi Pada Akademi Keuangan Perbankan Nusantara (AKUBANK). *Jurnal Pendidikan Penggerak*, 1(1), 1–6.
- Kironoratri, L. (2020). Buku Kumpulan Puisi Anak Berbasis Kearifan Lokal Daerah Sebagai Penunjang Pembelajaran Muatan Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Bahterasia*, 1(2), 55–60.
- Kironoratri, L. (2022). Penggunaan Modul “Aksi Sekolah” sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Baca Tulis Peserta Didik SD. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(2), 71–76.
<https://doi.org/10.21831/didaktika.v5i2.51693>
- Kironoratri, L. (2023). *Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Modul Bahasa Indonesia*. 08(September).
- Kironoratri, L. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Think Pair Share (TPS) Berbantuan Mystery Pics. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 20–24.
<https://doi.org/10.24176/wasis.v4i1.9660>
- Mauliddiyah, N. L. (2021). *EXPERIMEN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH PADA MATERI STATISTIKA DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR SISWA*. 9(2020), 6.
- Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, M., & Syaharuddin, S. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 1.
<https://doi.org/10.31764/justek.v2i2.3533>
- Nadiyah, H. R. I., Syaharuddin, S., & ... (2024). Building students’ self-directed learning through problem-based learning approach. ... *Seminar On Student ...*, 562–571.
<https://journal.ummat.ac.id/index.php/issrectec/article/view/22379%0Ahttps://journal.ummat.ac.id/index.php/issrectec/article/download/22379/pdf>
- Puspita, M., Slameto, S., & Setyaningtyas, E. W. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 Sd Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(1), 120.
<https://doi.org/10.31764/justek.v1i1.416>
- Tiyahamitasari. (2020). *Penyimpangan Prinsip Kesantunan Berbahasa pada Kegiatan Diskusi Siswa Kelas VII C SMP Muhammadiyah 1 Surakarta*.
- Waqiah, W., & Dj, M. Z. (2021). Penerapan Reward Dan Punishment Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Di Smkn 4 Bone. *AL-QAYYIMAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 71–84.
<https://doi.org/10.30863/aqym.v4i1.1571>