

The Influence of Using Sticky Card Media on Writing Skills in Elementary Schools

[Pengaruh Penggunaan Media Tempel Kartu terhadap Keterampilan Menulis di Sekolah Dasar]

Nadhilah Aisyah Amalia¹⁾, Vevy Liansari^{*.2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: vevyliansari@umsida.ac.id

Abstract. *The purpose of this study was to determine how much influence was produced on the ability and writing skills using card-sticking media on class V students at SDN Gempol 2. This study uses a quantitative method, the type of pre-experimental design, the type of One-Group Pretest-Post test or one-class research type. The subjects of the study were 20 fifth grade students of SDN Gempol 2. Data were collected through an essay test consisting of 10 questions before and after treatment. The study uses the t-test analysis data, where the analysis results are obtained by the researcher through pretest and posttest hypothesis testing are $44.25 < 93$ with the paired sample T-Test sig. value. (2-tailed) 0.000 then with a significant criterion of $0.000 < 0.0$, which proves that there is a significant influence of the use of card paste media on students' writing skills. The use of this media helps students become more interested in participating in learning, and student outcomes have increased. This study proves that the use of card paste media is effective in improving students' writing skills and increasing learning motivation and making learning more interactive. The prospect of developing this media can be applied to various materials and levels of education to improve students' language skills. Indonesian is a very important subject in the educational environment, this is because Indonesian is a tool used to communication nationally.*

Keywords - Media; Card sticker; Writing skills

Abstrak. *Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang dihasilkan terhadap kemampuan dan keterampilan menulis yang menggunakan media tempel kartu pada peserta didik kelas V di SDN Gempol 2. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis pr-eksperimental design jenis One-Group Pretest-Post test atau jenis penelitian satu kelas. Subjek penelitian adalah 20 peserta didik kelas V SDN Gempol 2. Data dikumpulkan melalui tes essay yang terdiri dari 10 soal sebelum dan sesudah perlakuan. Penelitian ini menggunakan data analisis uji-t, yang dimana hasil analisis yang didapat oleh peneliti melalui uji hipotesis pretest dan posttest yaitu $44,25 < 93$ dengan uji paired sample T-Test nilai sig. (2-tailed) $0,000$ maka dengan kriteria signifikan $0,000 < 0,0$, yang membuktikan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan media tempel kartu terhadap keterampilan menulis peserta didik. Penggunaan media ini membantu peserta didik menjadi lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran, serta hasil peserta didik mengalami peningkatan. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media tempel kartu efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik serta meningkatkan motivasi belajar dan menjadi pembelajaran lebih interaktif. Prospek pengembangan media ini dapat diterapkan pada berbagai materi dan jenjang pendidikan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa peserta didik. Bahasa Indonesia menjadi pelajaran yang sangatlah penting dalam lingkungan Pendidikan, hal ini dikarenakan Bahasa Indonesia merupakan alat yang digunakan untuk berkomunikasi secara nasional.*

Kata Kunci - Media; Tempel kartu; Keterampilan menulis

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pengantar untuk mendidik dalam generasi penerus bangsa. Kualitas generasi mendatang tergantung pada kualitas pendidikan yang diterimanya (Hakim & Syofyan, 2018). Pendidikan juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kehidupan manusia. Sumber daya manusia harus dikembangkan untuk hidup di masa depan (Zulfira et al., 2019). Selain itu, pendidikan di era milenial ini harus adaptif dan mampu mengoptimalkan perkembangan teknologi yang maju tanpa mengabaikan nilai-nilai peradaban (N. P. Utami & Yanti, 2022). Maju dan mundurnya proses pembangunan di segala bidang sosial, politik maupun budaya dapat ditentukan melalui sektor pendidikan. Pendidikan sangat diperlukan sebagai salah satu upaya untuk masa depan dalam arti memperoleh ilmu pengetahuan, memperoleh keterampilan yang berguna bagi kehidupan, dan menguasai teknologi untuk tetap mengikuti perkembangan zaman. Setiap jenjang pendidikan memegang peranan penting dalam membantu para peserta didik dalam melanjutkan jenjang pendidikannya. Namun, pada tingkatan rendah pendidikan seperti sekolah dasar

memegang peranan paling penting dalam menentukan kesuksesan pelajar menuju jenjang pendidikan selanjutnya. Hal ini juga dikarenakan para pelajar atau peserta didik memperoleh pendidikan yang paling dasar dan akan menjadikan ilmu yang diperoleh di sekolah dasar menjadi suatu pondasi keberhasilannya. Dalam berkomunikasi, setiap orang pasti menggunakan bahasa sebagai perantara dalam menyampaikan pesan, dan bahasa yang paling umum yang digunakan oleh kebanyakan orang ialah Bahasa Indonesia (Arifin et al., 2019). Bahasa baik tradisional maupun nasional menjadi alat komunikasi yang sangatlah penting pada kehidupan manusia agar dapat menambah ilmu pengetahuan menjadi lebih luas dan juga terbuka (Aisyah et al., 2020). Banyak orang yang meremehkan Bahasa Indonesia karena dianggap terlalu sederhana dan seringkali digunakan untuk berkomunikasi sehari-hari. Namun kenyataannya Bahasa Indonesia memiliki cukup banyak peraturan dan juga ketentuan, baik mengenai penulisan maupun pengucapannya. Sebagian besar warga Indonesia dimulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa masih belum begitu memahami dengan baik kaidah dalam penggunaan Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hal tersebut, pemerintah Indonesia telah melakukan upaya dengan cara memasukkan mata pelajaran Bahasa Indonesia ke dalam daftar mata pelajaran dasar juga utama di berbagai sektor pendidikan yang ada di Indonesia (Handayani & Subakti, 2020). Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang mewajibkan pendidik untuk mengajarkannya kepada peserta didik di sekolah dasar. Bahasa Indonesia juga merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk menjembatani percakapan antar sesama manusia dan juga menjadi ciri khas bangsa Indonesia yaitu sebagai dasar Bahasa Nasional (Haryani & Supardi, 2022). Bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran yang memiliki peran penting untuk mempelajari mata pelajaran lainnya, dikarenakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia diajarkan berbagai macam keterampilan mulai dari membaca, menulis, menyimak hingga berbicara. Keterampilan-keterampilan tersebut sebenarnya diperlukan untuk mempelajari mata pelajaran apapun. Kebanyakan orang menganggap mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki materi yang mudah sehingga tidak perlu mempelajarinya dengan serius. Hal tersebut dapat disebabkan oleh seringnya masyarakat dalam menggunakan Bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari, sehingga tidak ada lagi hal baru yang dirasa perlu untuk dipelajari. Namun, sebagian peserta didik merasa kelas bahasa Indonesia sangat sulit untuk dipahami. Dalam pembelajaran, tugas terpenting seorang pendidik adalah merancang lingkungan belajar yang lebih mendukung perubahan perilaku peserta didik. Untuk mencapai hal tersebut, pendidik dapat menggunakan berbagai sumber belajar untuk mendukung proses perubahan perilaku peserta didik. Selain itu, pendidik juga harus menerapkan strategi dan metode pembelajaran yang membuat peserta didik tetap tertarik dan memudahkan mereka memahami apa yang diajarkan. Proses pembelajaran bahasa Indonesia perlu dioptimalkan tidak hanya dari segi materi pendidikan, tetapi juga dari segi hasil belajar di kelas.

Maka materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang digunakan ini adalah Antonim dan Sinonim, Antonim sendiri berasal dari kata '*antonim*' yang berasal dari bahasa Yunani Kuno, yaitu '*onoma*' yang memiliki arti 'makna' dan '*anti*' yang memiliki arti 'melawan'. Sehingga dapat diartikan secara harfiah yakni 'nama lain untuk benda lain pula'. Singkatnya, antonim ialah perlawanan makna atau lawan kata. Sedangkan Sinonim sendiri berasal dari kata '*sinonim*' yang juga berasal dari Yunani Kuno, yaitu '*onoma*' atau yang berarti 'nama' dan '*syn*' atau yang berarti 'dengan'. Sehingga yang dapat diartikan secara harfiah yakni nama lain dari suatu benda atau sifat yang sama. Sinonim memiliki hubungan semantic yang menyatakan bahwa suatu ujaran memiliki kesamaan dengan ujaran lainnya.

Pembelajaran menggunakan media "*Tempel Kartu*" dilandasi oleh teori konstruktivisme media seperti "*Tempel Kartu*" mendukung pendekatan konstruktivisme, dimana peserta didik aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman belajar yang interaktif. Dengan menggunakan media ini, peserta didik diharapkan untuk dapat menghubungkan informasi baru yang didapatkannya dengan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih berarti (Rahayu, 2022). Peserta didik yang mampu aktif dalam proses pembelajaran menjadikan peserta didik mampu untuk memperoleh pengalaman secara langsung dan juga terlatih dalam mendapatkan berbagai pengetahuan yang dipelajarinya secara mandiri. Teori yang mendukung penelitian ini adalah teori belajar konstruktivisme. Model TGT sejalan dengan teori belajar konstruktivisme karena memiliki tujuan yang sama, yaitu mengutamakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan juga menekan peserta didik untuk aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman yang didapatkannya, refleksi diri, dan juga interaksi sosial. Pada prinsipnya belajar tidak hanya seorang pendidik saja yang memberikan pengetahuan kepada peserta didik, namun peserta didik juga harus berperan aktif dalam membangun sendiri pengetahuannya berdasarkan pengalaman-pengalaman yang dimilikinya (JASMINE, 2014).

Salah satu media yang memungkinkan digunakan dalam materi diatas yaitu media tempel kartu. Media tempel kartu ialah suatu media pembelajaran yang memanfaatkan kertas tebal yang berisi beberapa gambar atau tulisan tertentu dalam mengembangkan pembelajaran, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep materi yang disajikan. Media tempel kartu adalah sebuah alat atau media belajar yang dirancang oleh peneliti untuk membantu mempermudah belajar (Masturi et al., 2014). Kelebihan media tempel kartu adalah mudah diingat, menyenangkan, praktis, dan mudah dibawa kemana-mana, sedangkan kekurangan media tempel kartu adalah kurang efektif untuk kelompok besar dan membutuhkan persiapan (Jannah & Hasmawati, 2017). Media tempel kartu dirancang berupa potongan-potongan kartu yang berbentuk persegi yang bertuliskan kata sinonim dan antonim (Rahman & Haryanto, 2014). Media tempel kartu ini sangat mudah digunakan dan juga mudah untuk disimpan

apabila tidak digunakan. Media ini memiliki beberapa manfaat lainnya, seperti 1) Memberikan rangsangan pada anak sehingga anak menjadi lebih aktif dan juga senang ketika belajar. 2) Melatih peserta didik dalam memecahkan persoalan. Melalui pembelajaran menggunakan media tempel kartu peserta didik diharapkan mampu memecahkan persoalan yang ada terkait kata sinonim dan antonim. 3) Munculnya rasa persaingan yang sehat antar peserta didik. Dengan menggunakan media tempel kartu, diharapkan dapat menumbuhkan jiwa sportif pada diri peserta didik, dikarenakan dalam pembelajaran menggunakan media tempel kartu, peserta didik diberikan arahan untuk bergantian ketika akan menempelkan kartu, sehingga peserta didik dapat menjadi lebih sportif ketika sedang bersaing atau sedang berlomba. 4) Memunculkan rasa percaya diri pada peserta didik, karena peserta didik diajak untuk berani ketika melakukan pembelajaran menggunakan media tempel kartu. Media tempel Kartu yang diajarkan pada peserta didik diharapkan mampu untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, mengenal kata sinonim dan antonim, menimbulkan sikap aktif dan mampu berkomunikasi dalam lingkungannya (D. B. Utami, 2020).

Penelitian yang relevan adalah dengan menggunakan media tempel kartu untuk keterampilan menulis. Dalam konteks keterampilan menulis, media ini memungkinkan peserta didik untuk berlatih menulis huruf, kata, atau kalimat sederhana secara bertahap sambil tetap termotivasi karena sifat media yang interaktif dan menyenangkan (Prabowo et al., 2021). Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik diharapkan agar mampu untuk menguasai empat keterampilan yang ada, dimulai dari keterampilan menyimak, membaca, berbicara, hingga menulis. Keempat keterampilan ini harus dilatih sejak usia dini, yaitu sejak kelas dasar sekolah dasar (Hamdar et al., 2020). Menulis adalah sebuah aktivitas yang membutuhkan keterampilan yang kompleks. Keterampilan yang dibutuhkan meliputi kemampuan untuk berpikir secara teratur dan logis serta menyampaikan pemikiran dan ide dengan jelas menggunakan bahasa yang tepat (Halimah, 2014). Menulis bagi pemula merupakan suatu keterampilan yang perlu dipelajari sejak dini, karena menulis merupakan keterampilan yang sangat dasar bagi peserta didik sekolah dasar (Safitri & Zaid, 2023). Keterampilan menulis merupakan kemampuan dalam mengungkapkan pendapat, gagasan, dan juga perasaan yang muncul kepada pihak yang dituju melalui bahasa tulis. Indikator penilaian keterampilan menulis mencakup beberapa hal, seperti yang disampaikan oleh Nurgiyantoro adalah terletak pada unsur penggunaan EYD yang tepat, kelengkapan penulisan kata, kesesuaian isi teks, dan penggunaan kalimat yang tepat yang diambil menjadi satu nilai pendidikan indikator penilaian menjadi ukuran keberhasilan menulis topik dalam teks informasi tersebut (Rahmawati, 2015).

Penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh Salawati & Suoth menunjukkan hasil bahwa penggunaan media kartu huruf sangatlah membantu dalam proses belajar para siswa, hal ini dikarenakan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang telah didapatkannya dari guru selama proses pembelajaran. Media kartu huruf memiliki ciri-ciri yaitu kertas yang tebal dan memiliki bentuk persegi panjang yang di atasnya diberikan tulisan unsur huruf atau tanda huruf tertentu. Oleh karena itu, dengan menggunakan media kartu huruf diharapkan mampu untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media kartu huruf, siswa akan mencapai hasil belajar yang positif selama proses pembelajaran. Untuk mencapai hasil yang diinginkan, perubahan dilakukan pada proses belajar mengajar. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan metodologi deskriptif kualitatif atau dapat juga disebut dengan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan sampel jumlah siswa 29 orang yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan, penelitian ini dilaksanakan di kelas II SDN 1 Landungsari Kabupaten Dau Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu huruf mampu meningkatkan kemampuan siswa. Peningkatan ini terlihat dari rata-rata nilai pra-siklus 60,25%, yang kemudian pada siklus I mencapai 76,87% dan pada siklus II mencapai 95,05%. Indikator keberhasilan ini adalah 70%, siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 70%. Pada siklus II, sebanyak 95,05% siswa telah mencapai KKM, yang membuktikan bahwa penelitian ini meningkatkan kemampuan keterampilan siswa (Anwar et al., 2022).

Sedangkan, menurut Jians. Media kartu huruf merupakan media pembelajaran yang menggunakan kertas tebal dan berbentuk persegi panjang yang ditulis dengan unsur abjad atau huruf tertentu. Kartu huruf merupakan alat bantu pembelajaran yang termasuk dalam kategori Flash Card. Media pembelajaran ini mengandalkan kartu huruf sebagai syarat utama dalam proses pembelajaran. Kartu huruf juga dapat membantu guru dalam mencapai tujuan instruksional karena selain merupakan media yang murah tetapi juga mudah untuk diperoleh, juga dapat meningkatkan keaktifan siswa. Selain itu, pengetahuan dan pemahaman yang didapatkan oleh siswa menjadi lebih luas, jelas, dan tidak mudah untuk dilupakan. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode penelitian eksperimen yaitu metode penelitian yang menjadi bagian dari metode kuantitatif yang mempunyai ciri khasnya tersendiri, yaitu memiliki kelompok kontrolnya. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk metode penelitian True Eksperimental Design tipe pretest-posttest control group design. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD GMIH Leo-leo Rao yang berjumlah siswa, masing-masing kelas IIA 7 siswa, IIB 8 siswa. Diantara kelas kontrol dan juga kelas eksperimen terdapat 5 perbedaan. Perbedaan ini dapat terlihat pada nilai mean, median, modus kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana hasil nilai mean kelas eksperimen sebesar 84,28 sedangkan kelas kontrol 66,25. Nilai median kelas eksperimen 8, sedangkan kelas kontrol hanya 4,5. Dan angka yang sering muncul (modus) dari kelas eksperimen menunjukkan sebesar 80 sedangkan modus dari kelas kontrol sebesar 60. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas yang diberikan perlakuan dengan kelas yang tidak diberikan

perlakukan. Setelah dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji T-test terhadap variabel media kartu huruf dan keterampilan menulis, menunjukkan bahwa media kartu huruf secara signifikan cukup berpengaruh besar terhadap keterampilan menulis pada siswa kelas II SD GMIH Leo-leo rao Kecamatan Morotai selatan Barat. Perbedaan hasil antara kelas kontrol dan kelas eksperimen secara tidak langsung juga dipengaruhi oleh media yang digunakan. Dengan menggunakan media kartu huruf suasana kelas dalam pembelajaran akan menjadi lebih hidup serta proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dan juga menarik. Media kartu huruf sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran, karena melalui media kartu siswa jadi lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan oleh guru (Salawati & Suoth, 2020).

Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat beberapa model pembelajaran kooperatif, salah satunya yakni model pembelajaran TGT. TGT merupakan model pembelajaran yang menerapkan penekanan pada sistem belajar tim dan juga menggunakan unsur permainan turnamen yaitu dengan memperoleh poin bagi masing-masing tim. Pembagian tim dalam TGT berbeda dengan model pembelajaran kooperatif lainnya, yaitu berdasarkan pada tingkat kemampuan peserta didik. Model pembelajaran TGT pada prinsipnya merupakan penggabungan dari pembelajaran kelompok dengan cara berdiskusi serta bermain dalam kelas (Elektro et al., 2021). TGT merupakan kompetisi pendidikan yang menggunakan sistem tes dan poin yang bertujuan untuk mengukur pertumbuhan peserta didik. Setiap perwakilan tim diminta untuk bersaing melawan perwakilan dari tim lainnya yang ditentukan berdasarkan dengan tingkat kemampuan yang sama (Sulorante, 2023). TGT merupakan model pembelajaran yang memiliki berbagai variasi seperti ceramah, kerjasama tim, permainan, turnamen dan juga penghargaan tim, sehingga hal ini menjadikan TGT menjadi model pembelajaran yang efektif. Dalam model pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat berpartisipasi lebih aktif, sedangkan guru berperan sebagai seorang penasihat dan juga sebagai sumber kritik yang membangun (Saragih & Wedyawati, 2019).

Model pembelajaran TGT dinilai berhasil meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengenal kata sinonim dan antonim, hal ini dikarenakan dalam pembelajaran menggunakan model TGT dapat membangkitkan semangat peserta didik, sehingga peserta didik terlihat bersemangat dan aktif, serta persaingan aktif antar tim menjadi lebih menyenangkan dengan adanya reward/hadiah bagi tiap tim yang dapat memenangkan permainan. Apalagi hal ini disebabkan oleh semakin berkembangnya tutor sebaya yang memungkinkan peserta didik dapat menyerap materi pembelajaran dengan percaya diri dan juga mudah, tentu hal ini juga berdampak pada peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam belajar, dikarenakan mereka mendapatkan bantuan pendampingan/penjelasan dari temannya selama diskusi kelompok berlangsung (Ode et al., 2021).

Teams Games Tournament adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan kuis-kuis, di dalamnya para peserta didik akan berpotensi menjadi wakil dari tim mereka untuk melawan anggota dari tim lain yang memiliki kemampuan akademik yang setara (Wardana et al., 2020). Dengan model pembelajaran kooperatif TGT peserta didik dapat bekerja sama dalam kelompok tanpa memandang status mereka, menggunakan teman sebagai guru sebaya. Model pembelajaran TGT juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks, selain itu tanggung jawab, kerja sama, kompetensi yang sehat dan partisipasi dalam pembelajaran (Supriadi et al., 2019). Penerapan model TGT di dalam kelas diharapkan dapat menghilangkan anggapan peserta didik tentang pembelajaran yang membosankan (Purwandari & Wahyuningtyas, 2017). Berdasarkan uraian diatas, dapat didefinisikan sebagai suatu masalah, apakah penggunaan media tempel kartu terhadap materi sinonim dan antonim dapat meningkatkan keterampilan menulis peserta didik. Melalui penerapan model pembelajaran TGT ini, para peserta didik diharapkan mampu untuk berpartisipasi aktif dan juga mampu mendiskusikan materi pembelajaran yang disajikan. Selain peningkatan keaktifan pada materi sinonim dan antonim dalam media tempel kartu yang akan menjadi tujuan dalam penelitian yang akan dilakukan ini, peserta didik juga diharapkan mampu untuk memperoleh manfaat seperti menjadi acuan guru dalam pembelajaran, meningkatnya aktivitas peserta didik dalam pembelajaran, meningkatnya pemahaman dan juga keterampilan peserta didik dalam pembelajaran, dan juga memberikan informasi yang lebih tentang penggunaan model pembelajaran TGT yang akan dilaksanakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

II. METODE

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif yang merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel yang ada kemudian diukur dengan instrumen-instrumen penelitian sehingga data yang terdiri dari angka-angka tersebut dapat dianalisis berdasarkan prosedur-prosedur statistik. Penelitian ini menggambarkan bagaimana upaya dari suatu model pembelajaran diterapkan di kelas dan bagaimana hasil belajar yang diinginkan dapat tercapai. Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan aktivitas peserta didik, mengenal kata sinonim dan antonim. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model TGT merupakan kompetisi pendidikan yang menggunakan sistem tes dan poin untuk mengukur pertumbuhan peserta didik.

Penelitian ini dilakukan di SDN Gempol 2 Pasuruan, dalam penelitian ini yang menjadi populasi yaitu peserta didik kelas V di SDN Gempol 2 Pasuruan dengan total 20 peserta didik. Penelitian ini juga menjadikan peserta didik sebagai objek penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Penelitian dilakukan ini

menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Pada penelitian yang dilakukan ini, peneliti menggunakan salah satu variabel, yaitu pre eksperimental design. Peneliti menggunakan pre eksperimental design jenis One-Group Pretest-Posttest yang terdapat dua perlakuan (Sugiyono, 2013). Sebelum diberi perlakuan (Pretest) dan sesudah diberi perlakuan (Posttest). Dengan demikian dapat diketahui hasilnya bahwa perlakuan yang diberikan kepada siswa lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Design tersebut dapat digambarkan dengan berikut:

Table 1. Desain One-Group Pretest-Posttest Design.

O1	X	O2
Pretest	Perlakuan	Posttest

(Sugiyono, 2021)

Keterangan :

O1 : Nilai pretest sebelum diberikan perlakuan

O2 : Nilai post test sesudah diberikan perlakuan

X : Perlakuan dengan menerapkan model Teams Games Tournament

Populasi dalam penelitian ini adalah kepada 20 peserta didik kelas V SDN Gempol 2 Pasuruan. Sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas V SDN Gempol 2 Pasuruan. Penelitian ini menggunakan sumber data pretest dan posttest. Perangkat pembelajaran yang digunakan untuk melakukan penelitian di SDN Gempol 2 Pasuruan adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Bahan Ajar, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu berupa tes untuk menilai kemampuan peserta didik. Instrument penelitian melibatkan lembar soal tes essay. Analisis data penelitian ini dihitung menggunakan statistik berdasarkan data di lapangan. Selanjutnya, dilakukan uji-t melalui uji pra-syarat yakni uji normalitas. Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah persebaran data yang bersifat normal atau tidak (Khotimah & Liansari, 2022). Analisis yang digunakan uji t, uji hipotesis dengan taraf signifikansi (α) = 0,05 atau 5%. Dengan kriteria HO: tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik sekolah dasar kelas V pada Bahasa Indonesia materi Sinonim dan Antonim di SDN Gempol 2 Pasuruan. HI: terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT kepada peserta didik kelas V pada Bahasa Indonesia materi Sinonim dan Antonim di SDN Gempol 2 Pasuruan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan analisis data dengan metode paired sample test sebagai perbandingan. Penggunaan metode ini dilakukan untuk menentukan perbedaan rata-rata antara nilai pretest dan posttest, serta untuk mengevaluasi apakah ada pengaruh dari penggunaan media tempel kartu dalam pembelajaran. Uji normalitas dilakukan sebelum pemrosesan data, hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh normal atau tidak.

Tabel 1. Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest

Tests of Normality	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.228	20	.008	.932	20	.171
POST TEST	.220	20	.012	.925	20	.124

Pada tabel 1 menunjukkan data yang diperoleh diketahui normal setelah uji Shapiro-Wilk dilakukan dalam perhitungan SPSS untuk pengujian normalitas. Hal ini dikarenakan nilai signifikansi $> 0,05$, khususnya nilai signifikansi pretest menunjukkan hasil $0,171 > 0,05$ serta nilai signifikansi posttest menunjukkan hasil $0,124 > 0,05$. Selanjutnya adalah Uji-T sampel berpasangan akan digunakan untuk pengujian hipotesis setelah data menunjukkan normal. Penelitian ini dilakukan untuk menunjukkan apakah media tempel kartu berpengaruh terhadap keterampilan menulis peserta didik.

Tabel 2. Uji Hipotesis menggunakan Paired Sample T-Test

	n	Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper			
Pair 1 PRETEST POSTTEST	-48.750	14.857	3.322	-55.703	-41.797	-14.675	19	.000	

Pada tabel 2 menunjukkan bahwa hasil dari analisis Uji Paired Sample T-test pada data pretest dan posttest, diperoleh data yaitu nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang artinya data yang diperoleh menunjukkan bahwa $< 0,05$, yang berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa media tempel kartu berpengaruh terhadap keterampilan menulis peserta didik.

Tabel 3. Hasil Uji Deskriptif Nilai Pretest dan Posttest

Keterampilan menulis	Pretest	Posttest
N	20	20
Mean	44.25	93
Minimum	20	60
Maximum	60	100

Pada tabel 3 menunjukkan bahwa dari 20 sampel penelitian rata-rata nilai pretest peserta didik yaitu 44,25 sedangkan nilai rata-rata posttest peserta didik adalah 93. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan peserta didik dalam keterampilan menulis mengalami peningkatan setelah digunakannya media tempel kartu dalam pembelajaran (Sudimahayasa, 2015). Media tempel kartu yang menggunakan model pembelajaran TGT, model pembelajaran merupakan strategi atau pola yang digunakan untuk mengarahkan pembelajaran dikelas. Tujuan dari penerapan media tempel kartu dalam pembelajaran adalah untuk memastikan bahwa pembelajaran berjalan dengan baik dan mencapai hasil yang optimal.

Penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 20 responden yang merupakan peserta didik kelas V di SDN Gempol 2. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pre eksperimental design jenis One-Group Pretest-Post test. Pada pertemuan pertama dilakukan pretest untuk mengetahui seberapa awal peserta didik, dilanjutkan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi sinonim dan antonym yang belum menggunakan media tempel kartu dengan model TGT. Pertemuan selanjutnya, peneliti melanjutkan pembelajaran dengan perlakuan media tempel kartu yang menggunakan model TGT. Di akhir penelitian, peneliti memberikan posttest. Setelah pemberian pretest – posttest diketahui hasil tes peserta didik mengalami peningkatan, interaksi guru dengan peserta didik lebih baik dan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran. Terlihat dari perlakuan rata-rata penelitian pretest 44,25 dan posttest 93.

Penelitian ini dilakukan di SDN Gempol 2, dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari penggunaan media tempel kartu terhadap keterampilan menulis peserta didik, dalam penelitian ini peneliti menggunakan materi sinonim dan antonym dengan menggunakan media tempel kartu. Hasil data dari penelitian ini diperoleh dari nilai pretest dan posttest peserta didik. Rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini yaitu “adakah pengaruh media tempel kartu terhadap keterampilan menulis peserta didik?”. Adapun tahapan dari penelitian ini yaitu tahap pertama peserta didik diberikan soal pretest sebanyak 10 butir soal essay untuk mengetahui keterampilan awal peserta didik dalam keterampilan menulis, sebelum diberikan treatment tahapan kedua yaitu memberikan treatment berupa penggunaan media tempel kartu dengan model pembelajaran TGT. Model TGT termasuk metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan permainan untuk belajar dalam kelompok, tahapan ketiga yaitu peserta didik diberikan soal posttest dengan tujuan untuk mengetahui keterampilan menulis peserta didik setelah digunakannya media tempel kartu dalam pembelajaran.

Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media tempel kartu terhadap keterampilan menulis peserta didik kelas 5 di SDN Gempol 2 khususnya dalam materi sinonim dan antonym.

Hal ini terbukti melalui hasil analisis data pretest dan posttest yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya penggunaan media tempel kartu dengan model pembelajaran TGT. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa hipotesis nol (H_0) memiliki hasil ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) memiliki hasil diterima, hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media tempel kartu dengan menggunakan model TGT memiliki pengaruh nyata terhadap keterampilan menulis peserta didik (Sukiasih, 2018).. Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000 ($<0,05$) hal ini menegaskan bahwa adanya hubungan positif antara penggunaan media tempel kartu terhadap keterampilan menulis. Data deskriptif statistika juga menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest peserta didik adalah 44,25, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 93. Peningkatan rata-rata tersebut yang menggunakan media tempel kartu dengan model TGT menunjukkan bahwa adanya perubahan pada keterampilan menulis peserta didik.

Media ini membantu peserta didik dalam memahami sinonim dan antonim dengan cara yang lebih mudah untuk dipahami dan menyenangkan. Dengan menyajikan sinonim dan antonim melalui media tempel kartu dengan model TGT pada proses pembelajaran. Hal ini menjadi lebih menarik bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk lebih fokus pada pembelajaran. Selain itu, metode kooperatif ini juga menciptakan suasana belajar yang interaktif, bekerja sama dengan kelompok yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif (Dewiyanti, 2018). Penggunaan media tempel kartu tidak hanya membantu meningkatkan keterampilan menulis tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang kreatif dapat mendukung pengembangan keterampilan berpikir secara kritis. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat bukti bahwa media pembelajaran interaktif seperti tempel kartu dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dalam berbahasa.

Pembelajaran menggunakan media "*Tempel Kartu*" dilandasi oleh teori konstruktivisme media seperti "*Tempel Kartu*" mendukung pendekatan konstruktivisme, dimana peserta didik aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman belajar yang interaktif. Dengan menggunakan media ini, peserta didik diharapkan untuk dapat menghubungkan informasi baru yang didapatkannya dengan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih berarti (Rahayu, 2022). Pada penelitian ini memberikan dampak positif pada peserta didik. Penggunaan media tempel kartu dengan model pembelajaran TGT ini memberikan pengalaman belajar yang menarik kepada peserta didik dan juga bekerja sama sesama kelompok. Dengan menggunakan media tempel kartu ini dalam pembelajaran hal ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk lebih fokus. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini juga memberikan wawasan baru bagi pendidik tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan menarik untuk proses belajar mengajar.

Adapun penelitian terdahulu yang sesuai dengan penelitian ini, yaitu menurut (Salawati & Suoth, 2020) media kartu huruf ini sangatlah membantu dalam proses belajar peserta didik yang dimana dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan oleh guru melalui media kartu huruf. Sehingga melalui penggunaan media kartu huruf diharapkan untuk dapat membantu dan juga memudahkan dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media tempel kartu dalam pembelajaran mampu untuk meningkatkan kemampuan siswa. Peningkatan ini terlihat dari rata-rata nilai pra-siklus 60,25%, yang kemudian pada siklus I mencapai 76,87% dan pada siklus II mencapai 95,05%. Indikator keberhasilan ini adalah 70%, siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 70%. Pada siklus II, sebanyak 95,05% siswa telah mencapai KKM, yang membuktikan bahwa penelitian ini meningkatkan kemampuan keterampilan siswa. Selanjutnya, penelitian lain menurut Jians media kartu huruf, bahwa media kartu huruf secara signifikan dapat berpengaruh terhadap keterampilan menulis pada Siswa Kelas II SD GMIH Leo-leo rao Kecamatan Morotai selatan Barat.

Pada penelitian ini juga telah membuktikan bahwa peserta didik dapat meningkat setelah penggunaan media tempel kartu dengan model TGT dalam pembelajaran, dengan hasil yang diperoleh pembelajaran dengan menggunakan media tempel kartu dapat memberikan efek positif tidak hanya pada hasil belajar tetapi juga pada suasana pembelajaran itu sendiri, karena menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan terlihat aktif. Selain itu, media tempel kartu membantu mengatasi kebosanan yang sering terjadi dalam pembelajaran berbasis teks atau metode ceramah. Media tempel kartu tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran saja, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk menumbuhkan rasa antusiasme peserta didik. Media tempel kartu yang menggunakan model TGT sebagai salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik serta memberikan hasil belajar yang lebih baik. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat diimplementasikan secara lebih luas di berbagai sekolah dengan karakteristik peserta didik yang sama.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang dihasilkan terhadap kemampuan dan keterampilan menulis yang menggunakan media tempel kartu pada peserta didik kelas V di SDN

Gempol 2. Maka analisis data yang didapatkan melalui observasi yang telah dilakukan sebelumnya oleh peneliti, dapat ditarik kesimpulan bahwa peneliti menemukan pengaruh yang signifikan terhadap peserta didik, dengan menggunakan media tempel kartu dalam keterampilan menulis, karena hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan menulis peserta didik meningkat secara signifikan setelah digunakannya media tempel kartu dengan model TGT, sebagaimana ditunjukkan oleh perbedaan rata-rata nilai pretest 44,25 dan posttest 93 dan hasil uji paired sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Penelitian ini memberikan pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi sinonim dan antonim, dengan memberikan pembelajaran kooperatif kegiatan belajar dapat dilakukan dan kemampuan peserta didik dapat berkembang baik secara kemampuan akademis maupun keterampilan sosialisasi. Dengan demikian, media tempel kartu tidak hanya menjadi alat bantu yang relevan di kelas, tetapi juga memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang mendukung keterlibatan dan perkembangan pada peserta didik.

REFERENSI

- [1] Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto, T. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka : Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia*, 2(1), 62–65. <https://doi.org/10.33751/jsalaka.v2i1.1838>
- [2] Anwar, M. F. N., Wicaksono, A. A., & Pangambang, A. T. (2022). Penggunaan Metode SAS Berbantuan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan. *Musamus Journal of Primary Education*, 5(1), 57–64. <https://doi.org/10.35724/musjpe.v5i1.4367>
- [3] Arifin, S., Yahya, M., & Siddik, M. (2019). Strategi Komunikasi Siswa Dan Guru Kelas XI SMAN 2 Sangatta Utara Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 15–38. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v2i1.15>
- [4] Dewiyanti, N. K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 29–37. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13977>
- [5] Elektro, J. E., Setiawan, Z., & Lastya, H. A. (2021). Penerapan TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro*, 05(2), 131–137.
- [6] Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Ipa Di Kelas Iv Sdn Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12966>
- [7] Halimah, A. (2014). Metode Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan di SD/MI. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(2), 190–200.
- [8] Hamdar, E., Hasmah, C., & M. Faqih, A. (2020). Peningkatan Keterampilan Belajar Bahasa Indonesia Tentang Membaca Nyaring Dengan Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas III SD. *JURNAL HURRIAH: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian*, 1(1), 28–37. <https://doi.org/10.56806/jh.v1i1.5>
- [9] Handayani, E. S., & Subakti, H. (2020). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>
- [10] Haryani, R., & Supardi, S. (2022). Meningkatkan Kecerdasan Berbahasa Dan Bercerita Aud Melalui Metode Bernyanyi Pada Kelompok B Di Tk Advent Bekasi. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 225. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11243>
- [11] Jannah, M., & Hasmawati, H. (2017). Penggunaan Media Kartu Bergambar Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Segeri Kabupaten Pangkep. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(1). <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i1.2985>
- [12] JASMINE, K. (2014). 濟無No Title No Title No Title. *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu*.
- [13] Khotimah, K., & Liansari, V. (2022). *The Effect of Survey , Question , Read , Recite , and , Review (SQ3R) Learning Method based on Pop-Up Book on Reading Comprehension Ability of Elementary School Students [Pengaruh Metode Pembelajaran Survey Question , Read , Recite , and Review (SQ3R . 1–8.*
- [14] Masturi, Fakhriyah, F., Roysa, M., & Faturrohman, I. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Mendeskripsikan Daur Hidup Organisme Dilihat Dari Tingkat Kemandirian Belajar Siswa Di SD 5 Dersalam Kudus. *Jurnal Sosial Dan Budaya*, 7(Vol 7, No 1 (2014)), 39–44. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/sosbud/article/view/542>
- [15] Ode, W., Andriani, L., & Buton, U. M. (2021). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Studi Komparatif Model Problem Solving dengan Model Teams Games Tournament (Tgt) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar Abstrak*. 3(1).

- [16] Prabowo, A., Indrawadi, J., & Amrii, U. (2021). Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Menggunakan Media Gambar Flash Card dengan Pendekatan Saintifik Kelas II. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 3219–3228. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i2.1376>
- [17] Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. (2017). Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas Ii Sdn Saptorenggo 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 163. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.11717>
- [18] Rahayu, R. (2022). Implementasi Teori Pembelajaran Konstruktivistik Di Sekolah Dasar. *Pendidikan Nilai Kajian Teori Dan Praktik Di Sekolah*, II(3), 1–8. <http://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/7061>
- [19] Rahman, B., & Haryanto, H. (2014). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas I Sdn Bajayau Tengah 2. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 127. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2650>
- [20] Rahmawati, A.; H. S. (2015). Penggunaan Media Gambar Kegiatan Sehari-Hari Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Buku Harian Siswa Kelas Ii Sdn Balongwono Mojokerto. *Jpgsd*, 03(02), 701–710.
- [21] Safitri, A., & Zaid, E. (2023). Pinisi : Journal of Teacher Professional. *Global Journal Teaching Professional*, 2(November), 193–208.
- [22] Salawati, J. B., & Suoth, L. (2020). Pengaruh Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *International Journal of Elementary Education*, 4(1), 100. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i1.24383>
- [23] Saragih, E., & Wedyawati, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Peningkatan Hasil Belajar Materi Bilangan Romawi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar the Application of the Tgt Learning Model in Improving Learning Outcomes of Roman Numerals Grade Iv Elementary School Students. *RIEMANN Research of Mathematics and Mathematics Education*, 1(1), 14–24.
- [24] Sudimahayasa, N. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, Dan Sikap Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 48(1–3), 45–53. <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v48i1-3.6917>
- [25] Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. ALFABETA. https://digilib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43_1652079047.pdf
- [26] Sugiyono, S. (2021). The evaluation of facilities and infrastructure standards achievement of vocational high school in the Special Region of Yogyakarta. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 25(2), 207–217. <https://doi.org/10.21831/pep.v25i2.46002>
- [27] Sukiasih, M. (2018). Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Dalam Menulis Puisi Pada Siswa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 319. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i3.16230>
- [28] Sulorante, L. T. (2023). Koloid Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Bagi Kelas Xi Ipa Di Sma Yppkk Moria Kota Sorong Tahun 2020 Improving Activities and Learning Outcomes of Colloidal Material Through the Teams Games Tournament (Tgt) Cooperative. *Jurnal Sosced*, 6(1).
- [29] Supriadi, A., Alfiah, F., & ... (2019). Learning Model of Cooperative Learning Type Team Games Tournament Based on E-Learning in Smk Nusajaya Tangerang. ... and Information ..., 16(2),105–112. <http://ejournal.nusamandiri.ac.id/index.php/techno/article/view/398%0Ahttps://ejournal.nusamandiri.ac.id/index.php/techno/article/download/398/568>
- [30] Utami, D. B. (2020). Penerapan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SD Negeri 1 Sumilir Purbalingga tahun pelajaran 2020/2021. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 1(3), 1–8. <https://doi.org/10.51651/jkp.v1i3.1>
- [31] Utami, N. P., & Yanti, P. G. (2022). Pengaruh Program Literasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8388–8394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3825>
- [32] Wardana, M. K. K., Adi, I. P. P., & Suwiwa, I. G. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Passing Control Sepakbola. *Jurnal Penjakora*, 7(2), 126. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v7i2.26403>
- [33] Zulfira, V., Anggereini, E., & Sadikin, A. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di SMA Negeri 1 Batang Hari. *Biodik*, 5(3), 273–285. <https://doi.org/10.22437/bio.v5i3.8418>

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.