

**PENERAPAN TEAM GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN EDUCAPUZZLE
SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS BAHASA
INDONESIA KELAS III SD**

Rahmatika Nur Alawiyah¹, Imaniar Purbasari², Lisa Noorwahyuni³
Pendidikan Profesi Guru PGSD Universitas Muria Kudus, Universitas Muria
Kudus, SD Muhammadiyah Birrul Walidain
rtika731@gmail.com, imaniar.purbasari@umk.ac.id,
caca.noorwahyuni@gmail.com.

ABSTRACT

This study aims to improve student's writing skill through the implementation of the Team Games Tournament (TGT) method assisted by Educapuzzle media in Indonesian language lessons. The background of this research is the low student's writing skill and the lack of active student engagement during the learning process. This is a Classroom Action Research (CAR) conducted in class III of SD Muhammadiyah Birrul Walidain with a total of 27 students. The research follows the Kemmis and McTaggart model, consisting of two cycles, each comprising the stages of planning, action, observation, and reflection. Data were collected through observation, documentation, and learning outcome tests. The results showed a significant increase in student's writing skill, from a pre-cycle average score of 62.9 to 70 in the first cycle, and further increased to 80 in the second cycle. This improvement was also accompanied by an increase in student activity in collaboration, discussion, and problem-solving. Thus, the implementation of the TGT method assisted by Educapuzzle media has proven effective in enhancing the Indonesian language writing skill of third-grade students. This study recommends the use of the TGT method as an alternative teaching strategy that is enjoyable and encourages active student participation in elementary schools.

Keywords: Team Games Tournament, Educapuzzle, writing skill

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa melalui penerapan metode Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Educapuzzle pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya keterampilan menulis dan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas III SD Muhammadiyah Birrul Walidain dengan jumlah peserta didik sebanyak 27 siswa. Metode penelitian mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari dua siklus, masing-masing dengan

tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan tes keterampilan menulis. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menulis yang signifikan dari pra-siklus dengan rata-rata nilai 62,9 menjadi 70 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 80 pada siklus II. Peningkatan ini juga disertai dengan meningkatnya keaktifan siswa dalam bekerja sama, berdiskusi, serta memecahkan masalah. Dengan demikian, penerapan metode TGT berbantuan media Educapuzzle terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Indonesia siswa kelas III. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan metode TGT sebagai alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Team Games Tournament*, Educapuzzle, keterampilan menulis

A. Pendahuluan

Bahasa merupakan salah satu sarana utama dalam komunikasi dan interaksi sosial di tengah kehidupan bermasyarakat. Di Indonesia, Bahasa Indonesia memiliki kedudukan istimewa sebagai bahasa nasional sekaligus bahasa pengantar di dunia pendidikan. Dalam konteks pembelajaran, Bahasa Indonesia diajarkan secara sistematis di seluruh jenjang pendidikan formal, mulai dari tingkat dasar hingga menengah. Pembelajaran Bahasa Indonesia sebaiknya difokuskan pada pengembangan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara lisan dan tulisan dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar (Sukiasih 2018).

Menurut Tarigan (2021:2), pembelajaran Bahasa Indonesia

mencakup empat komponen berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat komponen tersebut saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Di antara keterampilan tersebut, menulis merupakan keterampilan produktif yang membutuhkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan penguasaan kaidah kebahasaan. Tujuan dari pembelajaran Bahasa Indonesia adalah agar siswa dapat mengkomunikasikan secara lisan maupun tulisan yang baik dan benar. Seperti yang dikatakan oleh Ali (2020) bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan untuk memastikan bahwa siswa dapat berkomunikasi dengan lancar menggunakan Bahasa Indonesia, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan,

dengan memperhatikan etika yang berlaku.

Keterampilan menulis pada siswa kelas III merupakan keterampilan menulis pemula. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Inggriyani and Anisa Pebrianti, (2021) bahwa menulis permulaan dimulai dilakukan pada siswa kelas I-III SD. Indikator yang peneliti gunakan dalam penilaian keterampilan menulis yaitu ketepatan jawaban, tata Bahasa, kata yang lengkap dan tulisan yang dapat dipahami (Widodo, dkk. 2020).

Pada praktik di lapangan, menulis masih menjadi tantangan tersendiri bagi banyak siswa, khususnya di jenjang sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi di kelas III Kreatif SD Muhammadiyah Birrul Walidain, ditemukan bahwa siswa cenderung kurang antusias dalam kegiatan menulis. Menulis dianggap sebagai aktivitas yang sulit dan melelahkan, sehingga tidak sedikit siswa yang kurang termotivasi untuk menuangkan ide dan gagasannya dalam bentuk tulisan. Selain itu, kemampuan siswa dalam menulis kalimat yang sesuai dengan kaidah kebahasaan masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan, siswa masih belum

memenuhi tujuan yang peneliti harapkan. Melalui instrument penilaian, peneliti dapat mengetahui metode pembelajaran yang tepat untuk digunakan dan mengetahui apakah sudah dapat mencapai tujuan pembelajaran atau belum (Hikmah, 2021). Pada saat peneliti melaksanakan observasi awal, hasil yang diperoleh yaitu siswa masih kurang aktif dalam pembelajaran karena masih berfokus pada guru sebagai pusat pembelajaran. Guru sebagai pusat pembelajaran memiliki arti bahwa guru menerangkan sedangkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat (Alifa, S., Purbasari, I. & Ristiyan, 2021). Selain itu, hasil dari pra siklus yang peneliti lakukan memperoleh data siswa masih ada yang belum tuntas dan memiliki nilai rata-rata yang masih rendah.

Salah satu materi yang menuntut keterampilan menulis adalah teks naratif. Pada materi ini, siswa diminta untuk membaca dan memahami isi teks naratif agar dapat menulis identifikasi masalah dalam cerita. Namun, semangat menulis siswa masih rendah dan struktur penelitian kalimat yang dihasilkan belum runtut serta belum mencerminkan

pemahaman terhadap unsur-unsur teks naratif. Achmad dalam Afifah (2020), menyatakan bahwa kalimat adalah satuan bahasa yang secara reatif dapat berdiri sendiri, mempunyai pola intonasi final dan secara aktua maupun potensial terdiri dari klausa. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran. Salah satu tugas seorang guru adalah merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan data awal yang telah diperoleh, guru dapat mengevaluasi pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya. Santosa dan Nurhayatin (2023) menyatakan bahwa pembelajaran dapat diperbaiki dengan menerapkan pendekatan inovatif.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang efektif adalah Team Games Tournament (TGT). Model ini mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa melalui kerja sama kelompok dan permainan edukatif yang menyenangkan. Sejalan dengan pendapat dari Amanda dan Suryawan (2023) bahwa siswa pada jenjang Sekolah Dasar menyukai permainan, oleh karena itu peneliti memilih metode pembelajaran berbasis game atau permainan.

Selain penggunaan model pembelajaran, pemilihan media juga menjadi faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Menurut Santosa and Nurhayatin (2023) media dapat membant dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu media yang dapat mendukung keterampilan menulis adalah Educapuzzle, yaitu media berbentuk potongan puzzle bergambar yang memuat permasalahan kontekstual. Dengan menggunakan Educapuzzle, siswa diajak untuk berpikir kritis dan kreatif dalam mengidentifikasi masalah dalam cerita naratif. Hak ini sejalan dengan pendapat dari Baitusasti et al. (2024) bahwa media puzzle bergambar dapat efektif dalam menumbuhkan keterampilan siswa dalam berpikir kritis

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan maka peneliti inisiatif melakkan PTK dengan judul “Penerapan Team Games Tournament Berbantuan Educapuzzle Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia Kelas III SD”. Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah bagaimana penerapan model

Team Games Tournament berbantuan media Educapuzzle dapat meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Indonesia siswa kelas III SD. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Amanda dan Suryawan (2023) memfokuskan pada keterampilan menulis siswa kelas 1 SD khususnya keterampilan membaca. Sehingga penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan instrument penilaian keterampilan menulis siswa pada kelas III sekolah dasar. Harapannya, hasil dari penelitian tindakan kelas ini dapat menjadi masukan bagi guru Bahasa Indonesia, khususnya dalam pembelajaran teks naratif, untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa melalui penerapan metode Team Games Tournament (TGT).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan analisis kuantitatifnya digunakan untuk menganalisis nilai keterampilan menulis, yakni melalui perhitungan rata-rata skor aktivitas secara keseluruhan dan persentase pencapaian hasil belajar. Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral Kemmis-McTaggart (1988) dalam Maliasih,

Hartono, dan Nurani (2017). Pembelajaran dengan model Team Games Tournament (TGT) dilaksanakan melalui dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus didukung oleh penggunaan media pembelajaran berupa puzzle gambar yang memuat contoh-contoh permasalahan. Media ini berfungsi sebagai stimulus bagi siswa untuk menganalisis dan mengidentifikasi isi permasalahan secara kolaboratif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan berpikir kritis mereka. Dalam penelitian ini siswa dibagi menjadi 6 kelompok berisi 4-5 siswa. Penerapan Team Games Tournament (TGT) memberikan alternatif pembelajaran agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran sembari menikmati proses pembelajaran yang dilakukan (Suherman 2022).

Berikut ini merupakan pelaksanaan pembelajaran dengan metode Team Games Tournament (TGT):

- 1) Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok.
- 2) Guru menyampaikan materi pembelajaran secara singkat dan jelas.
- 3) Siswa melakukan diskusi dalam kelompok masing-masing.

- 4) Guru menjelaskan aturan dan cara pelaksanaan permainan dalam pembelajaran.
- 5) Guru membagikan lembar kerja kelompok yang dilengkapi media Educapuzzle, berupa potongan gambar yang harus dianalisis bersama.
- 6) Siswa memulai turnamen dengan bergiliran menyusun potongan puzzle dan memecahkan permasalahan yang ada.
- 7) Setiap kelompok memilih satu perwakilan untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka.
- 8) Kelompok yang paling cepat dan tepat dalam menjawab diberikan poin tambahan sebagai bentuk apresiasi.

Subjek dalam penelitian ini adalah 27 siswa kelas 3 Kreatif SD Muhammadiyah Birrul Walidain. Dalam penelitian ini peneliti melakukan pembelajaran materi teks naratif. Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan Februari 2025.

Perhitungan persentasi aktivitas belajar siswa dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{Persentase (\%)} =$$

Keterangan:

N = Jumlah yang diperoleh siswa

n = Jumlah skor keseluruhan

% = Persentasi yang diperoleh

Pengkategorian tingkat keberhasilan siswa adalah sebagai berikut:

$\text{Skor} \geq 85\% = \text{Baik Sekali}$

$65 \leq \text{Skor} < 85\% = \text{Baik}$

$45\% \leq \text{Skor} < 65\% = \text{Cukup}$

$\text{Skor} < 45\% = \text{Kurang.}$

Siswa dikatakan lulus apabila memperoleh skor $\geq 75\%$. Kemudian, indikator keberhasilan penelitian Tindakan kelas ini adalah:

1. Adanya peningkatan keterampilan menulis
2. Tercapainya nilai rata-rata siswa minimal 75%.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian Tindakan kelas yang peneliti lakukan, diawali dengan kegiatan pra siklus untuk mengetahui kemampuan peserta didik. Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai guru, lalu siswa diberi soal asesmen awal untuk materi Teks Naratif, Topik Hak dan Kewajiban. Teks naratif sendiri berfokus pada penyusunan serta penyampaian cerita secara jelas dan menarik (Ilham, dkk, 2025). Dari hasil asesmen awal yang dilakukan, didapatkan bahwa nilai siswa pada siklus I masih belum memenuhi nilai

No	Nama	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
1	S1	60	80	80
2	S2	80	65	80
3	S3	80	80	85
4	S4	40	55	65
5	S5	100	75	85
6	S6	60	70	75
7	S7	30	65	80
8	S8	60	60	65
9	S9	80	60	90
10	S10	60	70	80
11	S11	60	75	85
12	S12	60	70	60
13	S13	50	55	75
14	S14	60	50	90
15	S15	60	60	85
16	S16	80	80	80
17	S17	40	40	75
18	S18	60	80	90
19	S19	40	70	75
20	S20	60	95	80
21	S21	80	80	85
22	S22	80	90	85
23	S23	60	80	80
24	S24	80	90	80
25	S25	60	65	85
26	S26	60	70	85
27	S27	60	60	80
Jumlah		1700	1890	2160
Rata-rata		62.9	70	80

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Pada tahap pra-siklus, rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 62,9. Nilai ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan. Kemampuan menulis siswa masih perlu untuk ditingkatkan.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Keterampilan Menulis

Dalam pelaksanaan pra siklus, pembelajaran terjadi satu arah. Dimana siswa hanya pasif menerima materi saja sehingga pembelajaran berjalan secara monoton. Akibatnya, siswa menjadi kurang tertarik pada pembelajaran, lalu kesulitan dalam menuangkan ide-ide pembelajaran ke dalam tulisan. Hal ini membuat peneliti berupaya untuk merancang pembelajaran yang menyenangkan dan tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kemampuan menulis termasuk dalam keterampilan produktif yang perlu adanya dukungan dari kemampuan lain, seperti penggunaan bahasa yang komunikatif, pemikiran yang logis, serta penerapan kaidah bahasa secara tepat (Widodo dkk., 2020). Dengan menggunakan metode permainan, pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan rasa senang siswa terhadap pembelajaran (Setianingsih, Afiani, & Mirnawati 2021).

Penelitian Tindakan kelas yang dilakukan pada siklus II menggunakan metode TGT dengan bantuan Educapuzzle. Penerapan metode

Teams Games Tournament (TGT) secara bertahap dan konsisten dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan motivasi serta hasil belajar siswa (St. Nurul Fatimah As, Uphy Ameliany, Sirajuddin 2024). Susunan gambar dalam puzzle memudahkan siswa dalam mengidentifikasi masalah yang disajikan, sehingga membantu siswa dalam menuangkan ide dalam bentuk kalimat.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 70. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan metode TGT mulai memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, hasil pada siklus I masih menunjukkan bahwa beberapa siswa belum sepenuhnya menguasai materi. Menulis bukan merupakan kemampuan alamiah tetapi melalui proses belajar (Putri, R.R., Kanzunnudin, M., & Fajrie, N. 2021). Kendala yang dialami pada tahap ini adalah terdapat beberapa siswa menjadi bergantung pada temannya, dan cenderung hanya fokus pada kegiatan menyusun puzzle. Oleh karena itu, masih diperlukan

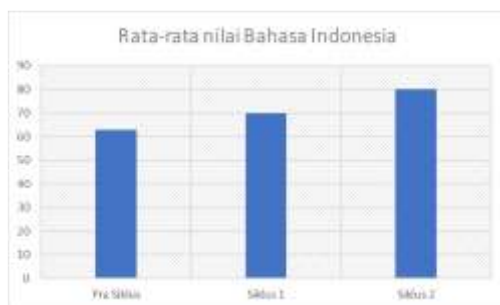
perbaikan strategi pembelajaran pada siklus berikutnya.

Pada siklus II, peneliti masih menerapkan model yang sama, yaitu TGT dengan bantuan Educapuzzle. Penekanan yang dilakukan peneliti adalah pada bagian pendampingan, dimana peneliti yang bertindak sebagai guru memberikan bimbingan penuh pada seluruh kelompok agar aktif dan terlibat pada semua tugas kelompok.

Pada tahap ini, rata-rata nilai siswa kembali mengalami peningkatan menjadi 80. Peningkatan ini menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan pada siklus II, baik dari segi pendekatan, media pembelajaran, maupun aktivitas kelompok, telah berhasil meningkatkan pemahaman siswa secara lebih merata. Nilai tersebut juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai atau bahkan melampaui KKM, yang berarti tujuan pembelajaran telah tercapai secara optimal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT yang dikombinasikan dengan media Educapuzzle terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Kenaikan nilai yang

konsisten dari pra-siklus ke siklus II menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan partisipasi aktif, kerja sama dalam kelompok, serta kemampuan berpikir kritis siswa dalam memecahkan masalah. Sejalan dengan pendapat dari menurut Kusumawati & Dimas (2023), bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar secara efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.



Gambar 1. Diagram batang rata-rata keseluruhan siswa

Berdasarkan data yang diperoleh, penelitian ini sudah mencapai keberhasilan karena terdapat perkembangan positif dalam kemampuan menulis siswa yang ditunjukkan melalui peningkatan keterampilan mereka dalam menyusun tulisan. Selain itu, sebagian besar siswa berhasil mencapai rata-rata nilai minimal 75%, yang menunjukkan tercapainya standar

ketuntasan belajar yang ditetapkan. Nilai rata-rata keseluruhan siswa kelas III meningkat secara bertahap dari 62,9 (pra-siklus) menjadi 70 (siklus I), dan mencapai 80 pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini berhasil meningkatkan keterampilan menulis siswa sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan.

Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap keterampilan menulis siswa setelah diterapkannya model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan bantuan media Educapuzzle. Oleh sebab itu, guru perlu merancang strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif, serta mendorong motivasi siswa melalui beragam strategi, model, pendekatan, metode, dan media pembelajaran yang sesuai (Suardin, Hamiyani & Fazila 2023).

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan melalui dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan bantuan media Educapuzzle efektif dalam

meningkatkan keterampilan menulis siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 62,9 pada pra-siklus, menjadi 70 pada siklus I, dan mencapai 80 pada siklus II. Peningkatan ini memenuhi indikator keberhasilan penelitian, yaitu adanya peningkatan keterampilan menulis secara bertahap dan tercapainya rata-rata nilai siswa minimal 65%. Pembelajaran dengan metode TGT juga mampu meningkatkan partisipasi aktif, kerja sama kelompok, serta kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami materi.

Bagi Guru, disarankan untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif seperti Team Games Tournament (TGT) sebagai salah satu alternatif dalam mengatasi rendahnya keterampilan menulis siswa, terutama pada materi yang membutuhkan pemahaman dan kerja sama aktif.

Sedangkan bagi pihak sekolah dapat mendukung penerapan model pembelajaran inovatif dengan menyediakan media pembelajaran kreatif, seperti Educapuzzle, guna menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Bagi Peneliti Selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan

penelitian ini dengan ruang lingkup yang lebih luas atau pada jenjang pendidikan yang berbeda, serta mengeksplorasi media pembelajaran lain yang dapat dipadukan dengan metode TGT untuk hasil yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Uci Ulfa Nur. 2020. "Pengaruh Penggunaan Pendekatan Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Bahasa Indonesia." *Jurnal Pendidikan Modern* 6 (1): 1–12. <https://doi.org/10.37471/jpm.v6i1.115>.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Alifa, S., Purbasari, I. & Ristiyan. (2021). Media Waraga Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa Sekolah Dasar Dalam Mengidentifikasi Keragaman. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*. Volume 2 Nomor 1, Mei 2021, hlm. 15-20
- Amanda, R. A. & Suryawan, A. (2023). Pengaruh Model Teams Games

- Tournament (TGT) Berbantuan Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I. Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(3), 982. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10764>
- Baitusasti, Alif Naufal, Aan Widiyono, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, Universitas Islam, Nahdlatul Ulama, Dosen Pendidikan, Guru Sekolah, Universitas Islam, and Nahdlatul Ulama. 2024. "Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Puzzle Ragam Budaya Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Di Sekolah Dasar" 9 (2): 106–19.
- Ilham, Jiddan & Ratnaningsih. 2025. Menulis narasi adalah proses menyusun dan menyampaikan cerita atau kejadian secara teratur, dengan tujuan untuk memberikan penjelasan yang jelas dan menarik kepada pembaca. Jurnal Riset Pendidikan Dasar, 6(1). 21-28. <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/jrpd>
- Inggriyani, Feby, and Nur Anisa Pebrianti. 2021. "Analisis Kesulitan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 7 (01): 1–22. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.175>.
- Kusumawati, E. D., & Dimas, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Di SD Negeri Tempuran 1. GLOBAL EDUCATION, 1(3), 17– 26.
- Maliasih, Hartono, and P Nurani. 2017. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Tournaments Dengan Strategi Peta Konsep Pada Siswa SMA." Jurnal Profesi Keguruan 3 (2): 222–26.
- Nurul Fatimah As, Uphy Ameliany, Sirajuddin, Abdullah St. 2024. "PENERAPAN TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA KELAS VI B SD NEGERI BONTOKAMASE." *Biogenerasi Jurnal Pendidikan Biologi* 10:437–43.
- Putri, Reza Rizkiani, Moh Kanzunnudin, and Nur Fajrie. 2021. "Analisis Keterampilan

- | | |
|--|---|
| <p>Menulis Kemampuan Kognitif Siswa Kelas 1 SD 3 Piji Kudus.” <i>Jurnal Educatio</i> 7 (4): 1394–1402. https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1398.</p> <p>Setianingsih, Dewi, Kunti Dian Ayu Afiani, and Lilik Binti Mirnawati. 2021. “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI PERKALIAN SISWA KELAS III SD MUHAMMADIYAH 8 SURABAYA.” <i>ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar</i> 5 (1): 24–37.</p> <p>Suardin, Hamiyani & Fazila, N. 2023. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Konstruktivisme Di Sekolah Dasar.” <i>Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar</i> 3:400–407.</p> <p>Suherman, Achmad. 2022. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Menggunakan Metode Akrostik (Penelitian Tindakan Kelas) Abstrak Efforts to Improve Poetry Writing Skills Using the Acrostic Method (Classroom Action Research)</p> | <p>Abstract Digunakan , Kosa Kata , Gramatikal , Dan,” 33–48.</p> <p>Sukiasih, Made. 2018. “Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Dalam Menulis Puisi Pada Siswa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt.” <i>Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran</i> 2 (3): 319. https://doi.org/10.23887/jipp.v2i3.16230.</p> <p>Tarigan, H. G. 2021. Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: CV Angkasa</p> <p>Widodo, Arif, Vivi Rachmatul Hidayati, Asri Fauzi, MUhammad Erfan, and Dyah INdraswarti. 2020. “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Siswa Sekolah Dasar.” <i>Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar</i> 6 (1). https://doi.org/10.29408/didika.v6i1.2050.</p> |
|--|---|