



Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Pembelajaran Kooperatif TGT dengan Media Lapbook di Kelas I SD

Zulfa Zakiyya

Universitas PGRI Ronggolawe, Indonesia

E-mail: zulfazakiyya06@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-06-10 Revised: 2025-07-20 Published: 2025-08-07 Keywords: <i>TGT (Teams Games Tournament); Lapbook; Classroom Action Research.</i>	The academic performance of first graders at SD Negeri Sumurgung 1 in Tuban Regency for the 2024/2025 academic year requires enhancement, particularly in grasping the concepts of question marks and exclamation marks during Indonesian language classes. To address this issue, a classroom research (PTK) was implemented utilizing the Teams Games Tournament (TGT) instructional model along with Lapbook materials. This research comprised two cycles that involved stages of planning, execution, monitoring, and evaluation, and demonstrated notable advancements in student performance. The researcher gathered data through direct observations and tests. The overall mastery rate in the first cycle was 33%, which improved to 75% by the second cycle. These findings suggest that the TGT instructional model with Lapbook materials effectively enhances student performance in Indonesian language lessons.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-06-10 Direvisi: 2025-07-20 Dipublikasi: 2025-08-07 Kata kunci: <i>TGT (Teams Games Tournament); Lapbook; Penelitian Tindakan Kelas.</i>	Prestasi akademik siswa kelas 1 SD Negeri Sumurgung 1 di Kabupaten Tuban untuk tahun ajaran 2024/2025 perlu ditingkatkan, terutama dalam memahami konsep tanda tanya dan tanda seru dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Untuk mengatasi masalah ini, sebuah penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan media Lapbook. Penelitian ini terdiri dari dua siklus yang melibatkan tahap perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan evaluasi, dan menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam kinerja siswa. Peneliti mengumpulkan data melalui pengamatan langsung dan tes. Tingkat penguasaan secara keseluruhan pada siklus pertama adalah 33%, yang meningkat menjadi 75% pada siklus kedua. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dengan bahan ajar Lapbook secara efektif meningkatkan kinerja siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

I. PENDAHULUAN

Guru memainkan peran sentral dalam pendidikan dengan melaksanakan proses pembelajaran yang efektif. Untuk mencapai hasil yang optimal, guru perlu menguasai berbagai model dan media pembelajaran yang inovatif. Menurut Roestiyah (dalam Ika et al., 2023), pendidik profesional harus memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang profesional, serta mampu mengembangkan diri dan berkolaborasi dengan profesi lain. Saefullah (dalam Sari et al., 2024) menekankan peran utama guru dalam membimbing dan mengembangkan potensi peserta didik untuk mencapai kedewasaan melalui pembelajaran yang efektif penguasaan model pembelajaran yang kreatif. Dengan demikian, guru memiliki kedudukan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan membantu peserta didik menjadi sumber daya yang berpengetahuan luas.

Dalam pelaksanaan tugasnya, guru memiliki tanggung jawab untuk membekali peserta didik dengan kemampuan dasar, termasuk kemampuan berbahasa yang efektif. Seperti yang dikemukakan oleh Tarigan (dalam Wardianti, 2024), ada empat aspek kunci dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar yang perlu dikuasai oleh peserta didik, yaitu aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek ini memiliki keterkaitan yang erat dan berperan penting dalam membentuk kemampuan berbahasa peserta didik secara menyeluruh. Khususnya, kemampuan menulis memegang peranan penting dalam pengembangan kemampuan berbahasa yang komprehensif bagi peserta didik.

Menulis merupakan suatu proses kreatif yang melibatkan pengungkapan pikiran dan perasaan seseorang melalui tulisan, baik untuk kepentingan pribadi maupun untuk dikomunikasikan kepada orang lain, sebagaimana pendapat Nurdjan (dalam Wardianti, 2024). Untuk

mencapai efektivitas dalam menulis, diperlukan kemampuan untuk menyusun tulisan dengan baik memilih bahasa serta tanda baca yang tepat, sehingga pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan jelas oleh pembaca, seperti yang dikemukakan oleh Salpanti et al., (2023). Penguasaan keterampilan menulis yang baik sangat penting bagi peserta didik, karena mereka perlu memahami dan menerapkan ejaan yang benar, termasuk penggunaan tanda baca yang sesuai dengan standar kurikulum sekolah dasar, sebagaimana dinyatakan oleh Lasiratan, (2019).

Temuan lapangan menunjukkan bahwa banyak guru yang masih mengalami kesulitan dalam memilih model dan media yang tepat untuk mengajarkan kemampuan menulis, khususnya materi tanda tanya dan tanda seru, sehingga diperlukan solusi untuk mengatasi masalah ini. Pendapat Putri (2020) memperkuat temuan ini, bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih banyak mengandalkan metode konvensional yang berpusat pada guru, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efektif sehingga peserta didik kurang memahami materi dan berdampak pada hasil belajar yang rendah. Pandangan ini didukung oleh Yusita et al., (2021) yang menekankan pentingnya kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran untuk mencapai keberhasilan proses belajar Bahasa Indonesia dan hasil belajar yang optimal. Peneliti mendapati bahwa peserta didik kelas 1 menunjukkan hasil belajar Bahasa Indonesia yang rendah, terutama pada materi tanda tanya dan tanda seru. Dari hasil observasi, peneliti mencatat ada 9 peserta didik atau 25% yang tidak memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran. Situasi ini disebabkan oleh minimnya penggunaan model dan media pembelajaran yang menarik, sehingga pemahaman siswa mengalami penurunan. Penelitian Ni et al., (2023) juga menemukan bahwa banyak peserta didik merasa Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan karena pembelajaran yang monoton. Untuk mengatasi hal ini, peneliti mengimplementasikan model pembelajaran inovatif Teams Games Tournament (TGT) dengan media Lapbook untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar.

Menurut Wirawan (2022), model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah pendekatan kooperatif yang mendorong peserta didik untuk berkolaborasi dalam tim guna mencapai tujuan bersama. Melalui diskusi

dan kerja sama, peserta didik dapat berbagi pengetahuan, meningkatkan interaksi, motivasi, dan hasil belajar. Model ini dipilih karena dapat memfasilitasi partisipasi aktif, pengembangan kemampuan sosial, kognitif, dan emosional. Seperti yang dikemukakan oleh Slavin (dalam Tukiran et al., 2013) dan Gunarta, (2018), model TGT memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi dalam turnamen akademik dan kuis dengan sistem skor yang berbasis pada kemajuan individu, sehingga mereka dapat berkompetisi dengan peserta didik lain yang memiliki kemampuan akademik yang setara. Dengan demikian, model pembelajaran ini menekankan pentingnya kerja sama kelompok dan kompetisi sehat untuk mencapai tujuan bersama.

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) melibatkan pembagian peserta didik menjadi kelompok kecil yang heterogen, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi dan kolaborasi yang efektif (Hasanah et al., 2020). Menurut Slavin (dalam Muhamad et al., 2019), implementasi model pembelajaran TGT meliputi beberapa tahapan, yaitu:

1. Presentasi kelas oleh guru
2. Kerja sama tim untuk menguasai materi.
3. Partisipasi dalam turnamen akademik dengan kemampuan yang setara.
4. Penghargaan tim berdasarkan skor turnamen.

Setelah memahami tahapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), penting untuk mempertimbangkan kelebihan dan kekurangannya guna mengoptimalkan efektivitasnya. Berikut adalah beberapa kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT):

1. Kelebihan
 - a) Meningkatkan peran aktif peserta didik dalam proses belajar
 - b) Mengembangkan kemampuan sosial melalui kerja sama
 - c) Berfokus pada penyelesaian tugas oleh peserta didik
 - d) Menekankan toleransi dan keterbukaan
 - e) Menanamkan sikap peduli dan kolaboratif
 - f) Meningkatkan kualitas hasil belajar
2. Kekurangan
 - a) Kesulitan dalam mengelompokkan peserta didik berdasarkan kemampuan akademik
 - b) Perlu pengelolaan yang efektif dari guru untuk memastikan diskusi kelompok berjalan lancar

Untuk meningkatkan efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), pemanfaatan media pembelajaran yang tepat sangatlah penting. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik, sehingga dapat memperjelas dan meningkatkan pemahaman materi. Menurut Tasya et al., (2022), media Lapbook adalah salah satu contoh media visual yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Dengan menyajikan gambar dan penjelasan, media Lapbook dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik (Gilang & Ani, 2020). Melalui media Lapbook, murid dapat belajar dengan lebih santai dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka.

Menurut Mustika & Nurul, (2023), media Lapbook sangat efektif untuk mendukung kecerdasan visual spesial anak usia dini karena melibatkan mereka secara langsung dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Antosa dan Kiram (dalam Deny et al., 2024) menambahkan bahwa media Lapbook memungkinkan untuk guru dapat menciptakan pembelajaran tematik yang mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses belajar.

Menurut (Ulfa, 2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran Lapbook memiliki kekurangan dan kelebihan sebagai berikut:

1. Kelebihan media pembelajaran *Lapbook*
 - a) Mendorong peserta didik untuk berpikir kritis
 - b) Proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena peserta didik merasa terbalut dengan media yang digunakan
 - c) Peserta didik memiliki pemahaman yang baik tentang kalimat efektif
 - d) Memberikan pengalaman belajar yang baru dan berbeda bagi peserta didik
2. Kekurangan media pembelajaran *Lapbook*
 - a) Pembuatan media membutuhkan waktu dan biaya yang tidak sedikit untuk pembuatannya
 - b) Memerlukan konsep yang inovatif saat pembuatannya
 - c) Media *Lapbook* hanya dapat digunakan untuk satu topik pembelajaran

Dari penjelasan di atas, peneliti akan mengintegrasikan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan media Lapbook untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas I Sekolah

Dasar. (1) Bagi lembaga pendidikan, hasil penelitian ini dapat menjadi sumber untuk mempertimbangkan dan mengeksplorasi berbagai pendekatan dan alat pengajaran yang dapat meningkatkan efisiensi pengajaran dan pembelajaran. (2) Bagi pengajar Bahasa Indonesia, penelitian ini dapat menjadi dasar pengetahuan untuk menerapkan strategi dan alat bantu yang sesuai untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa, sehingga dapat memastikan pendidikan yang efektif dan efisien yang memenuhi standar kompetensi yang diinginkan. (3) Bagi pelajar, diharapkan dapat membantu mereka mencapai prestasi yang lebih baik. (4) Bagi para akademisi, penelitian ini dapat menjadi sumber informasi yang dapat dirujuk oleh para peneliti untuk penelitian di masa depan, serta memberikan pengetahuan dan pengalaman untuk peran mereka di masa depan sebagai pendidik.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Stephen Kemmis dan MC. Taggart. PTK untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas (Ichda et al., 2023). Fokus penelitian ini adalah peserta didik kelas I SDN Sumurgung 1 Tuban yang berjumlah 12 orang dengan permasalahan belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tanggung jawab seorang peneliti meliputi mengamati, mengorganisir, melaksanakan, mengumpulkan informasi, menginterpretasikan informasi tersebut, dan menampilkan temuan dari penelitian mereka. Bersama peneliti, seorang guru kelas satu dari SDN Sumurgung 1, yang terletak di Kabupaten Tuban, bertindak sebagai pengamat. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran.



Gambar 1. Bagan Proses Penelitian Tindakan Kelas

Teams Games Tournament (TGT) dan media Lapbook. Hasil refleksi pada siklus 1 digunakan sebagai dasar untuk perbaikan pada siklus 2, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Dalam penelitian ini, analisis data disajikan secara deskriptif menggunakan tabel untuk memperjelas temuan. Data dikumpulkan melalui tes berbentuk esai yang terdiri dari 10 butir soal untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Analisis data mencakup perbandingan skor hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan media Lapbook dengan kriteria hasil belajar yang telah ditetapkan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di SDN Sumurgung I Kabupaten Tuban pada peserta didik kelas I menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar Bahasa Indonesia setelah penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan media Lapbook. Tabel 1 menyajikan perbandingan hasil belajar antara Siklus 1, dan Siklus 2, yang menunjukkan kemajuan yang terjadi setelah intervensi.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 1, dan Siklus 2

Hasil Belajar Bahasa Indonesia	Siklus 1	Siklus 2
Nilai Tertinggi	85	92
Nilai Terendah	55	62
Rata-Rata	71	80

Data menunjukkan bahwa rata rata hasil belajar peserta didik meningkat dari 71 pada siklus 1, dan mencapai 80 pada siklus 2. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan media Lapbook dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas I SDN Sumurgung I Tuban, khususnya pada materi Tanda Tanya dan Tanda Seru. Ketuntasan belajar peserta didik dapat dilihat pada Tabel 2, dengan standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) ≥ 75 .

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 1, dan Siklus 2

Ketuntasan	Siklus 1		Siklus 2	
	Jumlah	%	Jumlah	%
Tuntas	4	33	9	75
Tidak Tuntas	8	67	3	25
Jumlah	12	100	12	100

B. Pembahasan

Data penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam ketuntasan belajar peserta didik, yaitu dari pra-siklus sebesar 25% kemudian meningkat menjadi 33% pada siklus I, dan mencapai 75% pada siklus II. Pada awalnya, hanya 3 dari 12 peserta didik yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan rata rata nilai 66. Setelah penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan media Lapbook, terjadi peningkatan hasil belajar secara bertahap, dengan 4 peserta didik mencapai KKTP pada siklus I dan 9 peserta didik pada siklus II. Rata-rata nilai juga meningkat menjadi 71 pada siklus I dan 80 pada siklus II. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model TGT dengan media Lapbook efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas I SDN Sumurgung 1 Kabupaten Tuban.

Penelitian ini sejalan dengan beberapa studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan dukungan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik secara signifikan (Amanda et al., 2023; Marwati et al., 2023). Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model TGT dengan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan model pembelajaran yang efektif dan inovatif, serta memberikan wawasan baru bagi para pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih menarik dan berdampak positif.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian tindakan kelas di SDN Sumurgung 1 Tuban menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan media Lapbook efektif meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik. Peningkatan ini terlihat dari rata rata hasil belajar yang meningkat dari 71 (33% ketuntasan) pada siklus I, dan mencapai 80 (75% ketuntasan) pada siklus II.

B. Saran

Penelitian ini mengindikasikan bahwa para pendidik harus menerapkan pendekatan pembelajaran kooperatif TGT dengan media Lapbook dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan prestasi akademik peserta didik. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi para pendidik dan peneliti lain untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih inovatif. Temuan penelitian ini juga dapat menjadi masukan bagi sekolah yang ingin meningkatkan kualitas pengajaran Bahasa Indonesia di kelas satu dan memberikan umpan balik yang berharga bagi para pengembang kurikulum yang ingin menggabungkan model pembelajaran kooperatif TGT dengan media Lapbook ke dalam kurikulum Bahasa Indonesia untuk sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Aulia, A. R., & Ari, S. (2023). PENGARUH MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN CROSSWORD PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS I. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(3), 310–324. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-balgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>
- Deny, K., Selly, R., & Ari, N. (2024). PENINGKATAN HASIL BELAJAR PPKn MODEL NHT DENGAN MEDIA LAPBOOK DI SD MUHAMMADIYAH TRAYU. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 11, 301–307.
- Gilang, J. M., & Ani, R. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Penggunaan Media Lapbook. *Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(1), 41–49.
- Gunarta, I. G. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), 112–120.
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111.
- Ichda, M. N., Siti, M., & Lovika, R. A. (2023). PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBASIS MEDIA FTB. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4). <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2683>
- Ika, K., & Opan, A. (2023). UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN MUTU PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Al-Amar*, 4(2), 147–160.
- Lasiratan, W. (2019). ANALISIS KESALAHAN PENGGUNAAN EJAAN PADA TEKS DIALOG SISWA KELAS VIIC DI SMP NEGERI 4 TOLITOLI. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 4(3), 35–48.
- Marwati, E., Anugrahana, A., Betris, P., Ariyanti, Y., Guru, P., & Keguruan, F. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Kelas IV SD Negeri Plaosan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 2601–2607.
- Muhamad, H. S., Mawardi, & Krisma, W. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 440–447.
- Mustika, M. D., & Nurul, S. A. (2023). MEDIA PEMBELAJARAN LAPBOOK: PENINGKATAN KECERDASAN VISUAL-SPASIAL ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1).

- Putri, F. N. (2020). Pendidikan Karakter Siswa Melalui Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(1), 16. <https://doi.org/10.30659/j.8.1.16-24>
- Salpianti, D. A., & Dafit, F. (2023). Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* (E-ISSN 2745-4584), 4(1), 720-732. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4131>
- Sari, R. A., Siregar, M. F. Z., & Nurhamidah, N. (2024). Partisipasi Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 1(1), 10-22. <https://doi.org/10.51178/cjerss.v5i3.2019>
- Tasya, A., Zulfan, & Bahagia, K. (2022). Pengaruh Media Lapbook terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTSS Darul Hikmah. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 7(4), 228-235. <https://doi.org/10.24815/jimps.v7i4.22172>
- Ulfa, F. N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran "Lapbook" Pada Materi Kalimat Efektif Kelas 4 di Sekolah Dasar Negeri Beji 01 Kota Batu. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Wardianti, N. S. (2024). Analisis Kesalahan Penggunaan Tanda Baca Dalam Penulisan Pargraf Narasi. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 116-123. <https://doi.org/10.31980/caxra.v3i2.928>
- Wirawan, F. (2022). Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi KURikulum Merdeka.
- Yusita, N. K. P., Rati, N. W., & Pajarastuti, D. P. (2021). Model Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(2), 174-182. <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i2.36995>