

PENELITIAN TINDAK KELAS

Yayuk Pundy Astutik 23660451

by - -

Submission date: 06-Sep-2024 03:41AM (UTC+0100)

Submission ID: 236593618

File name: PENELITIAN_TINDAK_KELAS_Yayuk_Pundy_Astutik_23660451.docx (27.65K)

Word count: 2835

Character count: 19943

1
Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Menganalisis Unsur Intrinsik Cerita Pendek Siswa Kelas XI-D3 SMA Negeri 9 Surabaya

Yayuk Pundy Astutik, S.Pd

Program Studi Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Email : yayukpundy@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa-siswi dalam menganalisis unsur intrinsik cerita pendek melalui penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) di kelas XI-D3 SMAN 9 Surabaya. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus mencakup empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, catatan lapangan, tes hasil pembelajaran, dan analisis unsur intrinsik cerita pendek oleh siswa-siswi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran siswa-siswi dalam menganalisis unsur intrinsik cerita pendek. Peningkatan ini terlihat dari kenaikan skor tes siswa-siswi dari siklus 1 ke siklus 2. Penelitian ini menyarankan bahwa model pembelajaran TGT dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa-siswi dalam menganalisis unsur intrinsik cerita pendek. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa cerita pendek adalah media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan analisis siswa-siswi.

Kata kunci : *Team Games Tournament (TGT), Cerita Pendek, Unsur Intrinsik*

Abstract

This study aims to improve students' learning outcomes in analyzing the intrinsic elements of short stories through the application of Team Games Tournament (TGT) learning model in class XI-D3 SMAN 9 Surabaya. This research was conducted in two cycles, with each cycle including four stages: planning, action, observation, and reflection. Data were collected through classroom observation, field notes, learning outcome tests, and analysis of intrinsic elements of short stories by students. The results showed that the application of the TGT learning model was effective in improving students' learning outcomes in analyzing the intrinsic elements of short stories. This improvement can be seen from the increase in students' test scores from cycle 1 to cycle 2. This study suggests that the TGT learning model can be used as an effective alternative learning strategy to improve students' learning outcomes in analyzing the intrinsic elements of short stories. In addition, this study also shows that short stories are the right learning media to develop students' analytical skills.

Keywords: *Team Games Tournament (TGT), Short Story, Intrinsic Elements*

PENDAHULUAN

Dalam rangka mereformasi sistem pendidikan, salah diantara permasalahan fundamental untuk diperhatikan yaitu upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan kewenangan yang dimiliki oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, pemerintah telah dan terus melakukan upaya peningkatan mutu pendidikan. Hal ini dilakukan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Upaya yang dilakukan telah menghasilkan modifikasi kurikulum, serta pemberian kesempatan pelatihan dan pengembangan profesional bagi pendidik yang bekerja di bidang studi tersebut. Salah satu faktor terpenting dalam terwujudnya kegiatan pembelajaran yang aktif dan berkualitas adalah kehadiran guru yang berkualitas. Guru tersebut adalah mereka yang memiliki kompetensi pedagogi, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan membantu mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan kepadanya baik secara individu maupun kelompok. Menurut Slavin (2010), David De Vries dan Keith Edwards adalah orang pertama yang bertanggung jawab mengembangkan Teams Games Tournament. Teams Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran yang berpotensi memperkuat keinginan siswa untuk menghasilkan aktivitas dan inisiatif. Hal ini disebabkan pada saat TGT, siswa bersaing dengan anggota tim lainnya untuk mendapatkan poin lebih banyak untuk skor timnya.

Nur (2005:400) menjelaskan mengenai TGT sebagai, “Teknik pembelajaran yang sama seperti STAD setiap hal kecil kecuali satu : sebagai ganti kuis dan sistem skor perbaikan individu, TGT menggunakan turnamen (permainan akademik)”. “Pembelajaran setelah siswa-siswi belajar dan bekerja sama secara kooperatif, siswa-siswi diajak dalam suatu permainan akademik yang disebut dengan tame games tournament (TGT). Permainan ini berfungsi sebagai review materi pelajar sebelum siswa-siswi menghadapi tes individu” (Widiarsa dalam Purwati, 2010)

Saat ini, pendidikan telah mengalami banyak perkembangan, utama nya perihal konsep belajar-mengajar yang terus berkembang dan bervariasi. Beragamnya konsep tersebut dipahami mendapat pengaruh dari berbagai faktor, diantaranya: lingkungan, metode pengajaran guru, serta kolaborasi sekolah perihal pendidikan siswa-siswi dengan para wali

murid. Peranan aktif dari para guru juga siswa-siswi menjadi tolak ukur penilaian baik dari suatu pembelajaran dengan mendapat dukungan oleh berbagai elemen, seperti penerapan model pembelajaran, metode pengajaran, dan pemanfaatan media. Apabila keseluruhan unsur terpenuhi dan diterapkan secara optimal, hal ini akan memberikan pengaruh terhadap keberhasilan kegiatan belajar-mengajar. Di samping itu, guru berkewajiban untuk melakukan eksplorasi lebih intens terkait berbagai model pembelajaran tersedia. Akan tetapi, pada realitanya, sebagian besar guru belum dapat maksimal berinovasi terkait penggunaan model, metode, dan media terbaru.

Hanafiah (2010), sebagaimana dikutip oleh Aini (2018), menjelaskan urgensi partisipasi guru profesional dalam kegiatan belajar-mengajar untuk mencapai pembelajaran berkualitas. Di samping hal tersebut, partisipasi aktif dari siswa-siswi juga sangat diperlukan pada kegiatan belajar-mengajar untuk menciptakan efektivitas interaksi guru dengan para siswa nya. Dengan demikian, pengaplikasian model pembelajaran menarik dengan menggunakan media belajar sehingga siswa-siswi merasakan lingkungan belajar yang kondusif. Hal ini akan memungkinkan peningkatan kualitas pengalaman belajar secara keseluruhan (Winantha dan Setiawan, 2020).

Merujuk temuan observasi yang dilaksanakan di SMAN 9 Surabaya, diketahui bahwa secara umum guru mengaplikasikan metode ceramah pada aktivitas belajar-mengajar, artinya pemanfaatan beragam media yang berpotensi meningkatkan kemauan belajar pada siswa-siswi jarang diterapkan. Penggunaan metode tersebut mengakibatkan kebosanan bagi siswa-siswi dalam belajar dan menerima materi serta menjadi kurang tertarik dengan pelajaran. Guru belum memanfaatkan variasi model dan media pembelajaran tersedia, yang mana kegiatan belajar-mengajar menjadi terpusat pada guru daripada anak didik nya. Temuan menunjukkan, siswa-siswi seringkali tidak fokus dalam menyimak penjelasan materi dan lebih memilih mengobrol dengan teman nya. Menanggapi hal tersebut, pertanyaan pemantik seringkali diberikan oleh guru dimaksudkan untuk menarik minat maupun dan fokus dari siswa-siswi terhadap materi; meski begitu respon sebagian besar dari siswa tidak antusias dalam menjawab, dimana hanya sebagian kecil dari siswa bersemangat dalam memberikan jawaban ditujukan dengan mengambil kursi di bagian depan atau mereka yang memiliki minat lebih terhadap pelajaran yang menjawab karena kedekatan fisik dengan guru atau karena mereka lebih terdorong untuk memenuhi kebutuhan belajarnya. Masalah lain yang muncul adalah banyak para siswa belum mencapai nilai KKM yang ditetapkan, yakni 75. Realita tersebut dikarenakan minim nya partisipasi aktif dari siswa-siswi saat kegiatan belajar berlangsung dan justru berpusat pada

guru, di mana peran guru lebih seperti pengajar utama daripada pembimbing, sementara siswa diarahkan sebatas menyimak juga mencatat penyampaian materi yang diberikan.

Berdasarkan kondisi nyata di kelas dalam rangka memaksimalkan peningkatan kompetensi analisa terkait unsur intrinsik cerita pendek pada siswa-siswi di kelas, peneliti melakukan Penelitian Tindak Kelas (PTK) yang juga menjadi langkah efektif bagi guru guna mengoptimalkan hasil pembelajaran dalam menganalisis unsur intrinsik cerita pendek, dan berorientasi dalam mengelola kegiatan pembelajaran dengan mengedepankan proses maupun hasil.

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian tindakan kelas (PTK) diaplikasikan dalam menyusun studi ini. Lebih lanjut, model penelitian mengaplikasikan *Teams Games Tournament* (TGT) dalam melakukan pengamatan pada penelitian tindakan kelas. Berdasarkan temuan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru bahasa Indonesia di SMAN 9 Surabaya, tingkat pemahaman siswa terhadap informasi yang terkandung dalam cerpen masih cukup rendah. Hal ini terutama berlaku pada pemahaman siswa terhadap komponen-komponen dasar yang melekat pada cerita pendek. Siswa hanya terpaku pada naskah cerita saja, namun belum memahami aspek-aspek yang melekat pada cerita tersebut.

Penelitian ini dilakukan di SMAN 9 Surabaya yang beralamat sebagai berikut: Jl. Wijaya Kusuma No. 48, Ketabang, Kec. Genteng, Surabaya, Jawa Timur 60272. Dengan jangka waktu penelitian pada bulan Juni sampai Juli 2024, fokusnya adalah pada siswa kelas XI-D3 yang berjumlah 35 orang.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI-D3 SMA Negeri 9 Surabaya dengan jumlah siswa-siswi sebanyak 35 orang. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama bulan Juni hingga Juli 2024. Studi yang peneliti lakukan bertujuan guna mengetahui hasil pembelajaran dalam menganalisis unsur intrinsik cerita pendek yang mengaplikasikan model belajar *Teams Games Tournament* (TGT) juga mengetahui kenaikan hasil pembelajaran siswa-siswi. Dalam menjamin pelaksanaan belajar-mengajar berjalan optimal, partisipasi dari guru maupun siswa merupakan hal krusial dan dibutuhkan. Prosesnya diawali dengan persiapan, khususnya produksi perangkat pembelajaran, LKPD, dan alat tes oleh pendidik. Dalam persiapan proses

pembelajaran, siswa mempersiapkan diri secara mental, fisik, dan emosional. Tahap pelaksanaan pembelajaran (learning process) merupakan tahap kedua. Tahapan ini meliputi melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan prosedur penelitian, menganalisis unsur intrinsik cerpen berorientasi tokoh, dan terakhir melaksanakan tahap penilaian, yaitu menganalisis hasil tes siswa dalam menganalisis cerpen yang memuat aspek Teams Games Tournament (TGT). Pada bagian selanjutnya, penulis memberikan temuan penelitian, pembahasan, dan data.

Penerapan Pembelajaran Menganalisis Unsur Intrinsik Cerita Pendek Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Melakukan persiapan dengan seksama untuk memulai kegiatan belajar-mengajar menjadi hal fundamental untuk dilakukan. Guru diarahkan supaya dapat menyiapkan sejumlah sumber belajar untuk menjamin kegiatan pembelajaran berjalan lancar. Persiapan tersebut dilakukan guna mewujudkan tujuan sebagaimana ditetapkan sebelumnya. Proses pembelajaran harus menyeluruh dan final, dimulai dari tahap perencanaan strategis, pembelajaran, dan kesimpulan. Penulis menguraikan prosedur prosedural yang diperlukan dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada kegiatan inti, yaitu pertama siswa-siswi diberikan penjelasan mengenai materi tentang unsur-unsur pembangun dalam cerita pendek yang menjurus ke unsur intrinsik, lalu siswa-siswi diberikan penjelasan terkait penugasan yang akan dikerjakan diapapun tulis dengan menggunakan kertas arisan dan guru telah menyediakan kertas kejut origami, kemudian siswa-siswi diberikan naskah cerita pendek atau lembar kerja siswa-siswi sesuai dengan kelompok masing-masing yang telah dipilih, setelah itu, siswa-siswi mendiskusikan cerita pendek yang telah didapatkan dengan kelompok masing-masing, dan pada akhirnya siswa-siswi mempresentasikan cerita pendek yang diperoleh beserta mempresentasikan unsur intrinsik apa saja yang terdapat didalam cerita pendek.

Berdasarkan skor keseluruhan, skor pelaksanaan aktivitas guru memperoleh skor rata-rata sebesar 95,55%. Predikat sangat baik hadir dengan nilai ini, yang berkisar antara 90 hingga 100 persen. Oleh karena itu, aktivitas yang dilakukan instruktur dengan memanfaatkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) termasuk dalam kategori sangat baik. Seratus persen merupakan nilai maksimal yang mungkin bagi terselenggaranya kegiatan kemahasiswaan. Hal ini berlangsung pada tahap memberikan siswa orientasi terhadap masalah, menghasilkan dan menyajikan hasil, merefleksikan pengalaman, dan menutup pembelajaran. Berkenaan dengan pelaksanaan kegiatan kemahasiswaan, nilai yang paling rendah adalah

delapan puluh persen, yaitu pada tahap menganalisis dan menilai proses penyelidikan. Skor keterlaksanaan aktivitas siswa memperoleh skor rata-rata keseluruhan sebesar 93,33% pada saat proses evaluasi. Angka ini mempunyai predikat sangat baik, yaitu berkisar antara 81% hingga 100%. Dari sudut pandang ini, kegiatan yang diikuti siswa pada pertemuan pertama penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terlaksana dengan sangat efektif. Selanjutnya, pembelajaran pun diakhiri dengan tanya jawab yang dilakukan guru dengan siswa-siswi, guru menanyakan bagaimana manfaat setelah mempelajari unsur intrinsik cerita pendek, lalu bagaimana perasaan setelah mempelajari cerita pendek. Aktivitas tersebut ditujukan guna mengenali kompetensi dan minat dari siswa-siswi siswa-siswi pasca kegiatan belajar-mengajar telah selesai dilakukan.

Hasil Analisis Observasi Pembelajaran Menganalisis Unsur Intrinsik Cerita Pendek Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Dalam proses observasi, penting untuk memperhatikan keadaan siswa saat mereka melakukan proses pembelajaran. Observasi bertujuan untuk mengamati kegiatan-kegiatan yang dilakukan siswa selama berada di sekolah. Observasi berfokus yakni terhadap pembelajaran menganalisis unsur intrinsik cerita pendek dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Melalui observasi, tingkatan respon siswa-siswi terhadap kegiatan belajar-mengajar yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diukur. Merujuk data yang didapatkan, persentase kegiatan siswa-siswi kelas XI-D3 ketika mengerjakan tugas dengan menggunakan model arisan dan menempelkan pada kertas kejut origami untuk menuliskan jawaban yang didapatkan sesuai dengan pertanyaan menggambarkan adanya peningkatan hasil pada sejumlah aspek. Pengamatan terhadap aspek-aspek tersebut adalah hasil realisasi aktivitas belajar-mengajar yang mencakup lima aspek pengamatan dan berhubungan satu sama lain.

Aspek pertama pengamatan menunjukkan siswa memperhatikan guru saat menjelaskan pembelajaran unsur intrinsik cerpen melalui penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pada saat ujian awal, hanya 22 siswa yang memperhatikan materi pembelajaran yang diajarkan; Namun pada saat ulangan akhir, terdapat 35 siswa yang memperhatikan mata pelajaran. Hal ini menunjukkan peningkatan besar dalam perhatian siswa. Seratus persen adalah persentase dalam hal ini.

Aspek kedua, siswa mengobservasi dan mendiskusikan teks narasi pendek melalui model belajar *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan signifikansi hasil peningkatan. Hal tersebut terlihat dari 25 hingga 35 siswa-siswi yang setara 100% memahami dan

mengerjakan soal dengan cermat dan serius ketika ujian awal dilakukan.

Aspek ketiga, setelah siswa-siswi membaca dan mendiskusikan cerita pendek yang didapat setiap siswa-siswi maju untuk mengambil kertas arisan yang berisi soal unsur-unsur intrinsik, lalu siswa-siswi menjawab dengan menempelkan kertas arisan dikertas kejut origami dan langsung menjawab pertanyaan yang didapatkan. Analisis unsur intrinsik dengan menggunakan kertas arisan dan kertas kejut origami dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terkait bahan pengajaran sejumlah 30 siswa yang setara 96%, juga memberikan peningkatan hasil.

Aspek keempat, siswa-siswi mendemonstrasikan cerita pendek yang didapatkan dengan menyampaikan kembali isi cerita pendek dan memaparkan hasil unsur intrinsik yang diperoleh pada teks cerita pendek. Analisis unsur intrinsik cerita pendek menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Temuan pengamatan menunjukan terjadinya peningkatan menjadi 34 siswa ataupun setara 98%.

Pada aspek terakhir dimana para siswa melakukan pencatatan terhadap hal-hal penting terkait materi pengajaran yang dipelajari selama kegiatan belajar-mengajar berlangsung. Mulai dari pengertian unsur-unsur intrinsik cerita pendek hingga manfaat pasca mempelajari unsur-unsur intrinsik cerita pendek. Pada aspek ini partisipasi paling tinggi dan tetap ditemukan yakni sekitar 35 siswa-siswi ataupun setara 100%.

PEMBAHASAN

Kompetensi siswa-siswi yang rendah untuk menentukan dan menganalisis unsur intrinsik cerita pendek berorientasi menyebabkan mereka mempunyai keterbatasan dalam memahami wacana, yaitu unsur-unsur dasar cerita pendek yang pertama yaitu unsur intrinsik, pemahaman cerita pendek akan lebih terarah ketika siswa-siswi melakukan analisa mengenai unsur intrinsik cerita pendek dengan tepat. Guru dapat merancang proses pembelajaran, yaitu dengan memilih model pembelajaran yang sesuai untuk menjamin siswa terlibat sepanjang proses pembelajaran. Guru juga dapat memberikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan cerita pendek hal tersebut melibatkan siswa-siswi lebih antusias dalam melakukan analisis suatu cerita yang mana meliputi prosedur analitis dengan berpusat pada sejumlah permasalahan fundamental dan relevan terhadap siswa-siswi yang mendorong mereka untuk mengatasi masalah-masalah tersebut pada berbagai bidang termasuk sosial, ilmiah, dan praktis dengan baik.

Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk

mengoptimalkan hasil pembelajaran siswa-siswi sehingga dapat meningkatkan partisipasi siswa pada proses pembelajaran, penerapan model pembelajaran ini berjalan efektif karena cerita dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari atau berdasarkan pengalaman siswa-siswi. Model pelajaran ini memfasilitasi mereka dalam membangun pengetahuan baru dari pengetahuan yang telah mereka miliki dan juga membantu siswa-siswi mengembangkan keterampilan menganalisis dengan mendorong siswa-siswi untuk menganalisis informasi yang terdapat dalam sebuah teks cerita pendek dan memecahkan masalah.

Metode pembelajaran tradisional menjadi faktor mendasar dari minimnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga menimbulkan kecenderungan siswa menjadi pasif. Akibatnya, potensi siswa masih belum tergali secara maksimal, sehingga berkontribusi terhadap kurangnya kemampuan analitis mereka. Dari pemaparan tersebut, pemanfaatan model pelajaran berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan hasil yang lebih unggul dibandingkan model tradisional dalam meningkatkan kemampuan menganalisis cerita pendek. Model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan mempelajari sebuah cerita atau karya sastra adalah model yang memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah, analisis, dan interpretasi. Selain itu, menumbuhkan rasa ingin tahu anak. Penggabungan aplikasi dunia nyata ke dalam proses pembelajaran meningkatkan signifikansinya. Salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan kemampuan analisis adalah dengan penerapan paradigma pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Temuan penelitian dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas XI-D3 menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan model pembelajaran ceramah atau tradisional. Hal ini menunjukkan bahwa proses belajar harus menyenangkan dan tidak memberatkan anak. Pendekatan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) meningkatkan daya tarik dan interaktivitas pembelajaran dengan tidak hanya memfasilitasi pemahaman topik yang diberikan tetapi juga menumbuhkan pemahaman komunikasi interpersonal antar sesama siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dipahami pengaplikasian model pembelajaran **Teams Games Tournament (TGT)** secara signifikan memberikan hasil peningkatan pada aktivitas pembelajaran siswa-siswi dalam menganalisis unsur intrinsik yang terdapat cerita pendek di kelas XI-D3 SMAN 9 Surabaya. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang beragam dan bersifat interaktif, seperti TGT, sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa-siswi pada saat kegiatan belajar-mengajar. Efektivitas

tersebut direfleksikan dengan temuan peningkatan yang signifikan dalam hal perhatian, partisipasi aktif, serta kemampuan siswa-siswi dalam memahami dan menganalisis unsur-
 unsur intrinsik yang terdapat dalam cerita pendek. Ditambah lagi, model pembelajaran TGT dinilai dapat menciptakan kondusivitas lingkungan pembelajaran yang tidak hanya mengasikkan tetapi juga menantang, yang pada gilirannya berhasil memotivasi siswa-siswi untuk lebih aktif berpartisipasi dan lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran TGT dinilai jauh lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional seperti metode ceramah, yang seringkali cenderung mendorong siswa-siswi menjadi pasif juga kurang tertarik terhadap penyampaian materi pelajaran. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran TGT sangat direkomendasikan untuk digunakan sebagai strategi alternatif yang tepat guna memaksimalkan upaya peningkatan kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa-siswi, terutama dalam keterampilan menganalisis unsur intrinsik yang ada dalam cerita pendek.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, F. N. (2018). Pengaruh game based learning terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3).
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2006). Penelitian tindakan kelas. PT Bumi Aksara.
- Nur, Mohamad. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Jawa Timur:Depdiknas.
- Purwati, Luh Juwita. 2010. *Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran kooperatif Tipe Teams Games Tournamen Berbantuan Lembar Kerja Siswa Di Sekolah Dasar*. Skripsi (tidakditerbitkan). Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Undiksha Singaraja.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media.
- Slavin, Robert E. 2010. *Cooperative Learning (Teori, Riset dan Praktek)*. Bandung: Nusa Media

https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/download/785/658/1453?_cf_ch

[l_tk=ybu4ZI78NQhv1cbIgywWdiPtEOio7BnfhFpb6XE2QR](#)
[w-1724832077-0.0.1.1-8126](#)

PENELITIAN TINDAK KELAS Yayuk Pundy Astutik 23660451

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

library.um.ac.id

Internet Source

2%

2

id.scribd.com

Internet Source

1%

3

ejournal.undiksha.ac.id

Internet Source

1%

4

ejournal.umm.ac.id

Internet Source

1%

5

repository.usd.ac.id

Internet Source

1%

6

ejurnal.unima.ac.id

Internet Source

1%

7

text-id.123dok.com

Internet Source

1%

8

Submitted to Universitas Musamus Merauke

Student Paper

1%

9

Submitted to Universitas Negeri Surabaya
The State University of Surabaya

Student Paper

1%

10

repository.uksw.edu

Internet Source

1 %

11

Ana Syafinatul Khusnah, Syamsul Ghufroon, Nafiah Nafiah, M Thamrin Hidayat. "Pengaruh Penggunaan Model Two Stay Two Stray terhadap Kemampuan Menganalisis Unsur Intrinsik Cerita di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021

Publication

1 %

12

jurnal.umt.ac.id

Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1 %

Exclude bibliography On