

## Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Di SD Negeri Tempuran 1

Erlina Dewi Kusumawati<sup>1</sup>, Uci Ulfa Nur'afifah<sup>2</sup>, Arifian Dimas<sup>3</sup>

<sup>123</sup> Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Modern Ngawi; Indonesia

\* Correspondence e-mail; erlinadewi14@gmail.com

### Article history

Submitted: 1/09/2023; Revised: 11/09/2023; Accepted: 21/09/2023

### Abstract

Proses pembelajaran masih didominasi oleh guru, guru belum memaksimalkan dalam menerapkan model pembelajaran sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model TGT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SDN Tempuran 1. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan pre-experiment design dengan menggunakan desain one pretest-posttest. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SDN Tempuran 1. Sampel penelitian ini menggunakan sampel jenuh berjumlah 20 responde. Uji prasyarat yang dilakukan adalah normalitas dengan menggunakan rumus kolmogorov-smirnov. Kriteria data berdistribusi normal dengan taraf signifikan 5% (0,05). Pengujian hipotesis dengan menggunakan one sampel t- test. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model TGT terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil uji paired sampel t-test diperoleh nilai  $Sig. (2-tailed)$  yaitu  $0.000 < 0.05$  dan dapat diketahui bahwa  $t$  hitung  $> t$  tabel yaitu  $9,239 > 2,0274$  sehingga terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia kelas I di SDN Tempuran 1.

### Keywords

Model Pembelajaran Teams Games Tournamnet (TGT), Hasil Belajar, Bahasa Indonesia.



© 2023 by the authors. This is an open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY SA) license, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

---

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses belajar yang terjadi sepanjang hayat yang dapat memberikan pengaruh positif (Amirin, 2013). Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui pendidikan suatu bangsa dapat menjadi bangsa yang tangguh, mandiri, berkarakter dan berdaya saing. Selain itu, pendidikan juga di pandang sebagai salah satu aspek yang memiliki peranan pokok dalam mempersiapkan sekaligus membentuk generasi muda yang akan datang. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa secara langsung langsung maupun tidak langsung (Rusman, 2014). Tujuan dari pembelajaran yaitu meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman individu. Dalam proses pembelajaran diperlukan model pembelajaran yang tepat supaya siswa tidak jemu dalam proses belajar, serta model pembelajaran diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Kurikulum merdeka mulai diterapkan pada satuan pendidikan pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Kurikulum merdeka akan menerapkan beberapa hal yang berbeda dengan kurikulum 2013, pendekatan yang digunakan tidak lagi berdasarkan tema atau pendekatan tematik tetapi berdasarkan pada mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran bahasa. Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Keterampilan berbahasa dalam kurikulum disekolah mencakup empat aspek yaitu: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, keterampilan menulis.

Berdasarkan observasi pra-penelitian dikelas 1 SDN Tempuran 1 bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh guru, guru belum memaksimalkan dalam menerapkan model pembelajaran sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai akhir siswa pada bab sebelumnya, materi pelajaran Bahasa Indonesia. Dari 20 siswa hanya 8 siswa yang memperoleh nilai di atas kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu 75, selebihnya 12 siswa belum memenuhi kktp atau belum tuntas. Melihat permasalahan tersebut maka perlu diterapkan pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa sehingga dapat membuat pembelajaran lebih bermakna dan membuat siswa lebih mudah dalam memahami pembelajaran. Alternatif yang dapat dilakukan adalah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Selain itu penerapan model TGT juga dapat membuat siswa yang memiliki kemampuan kognitif rendah bersaing dengan siswa yang memiliki kognitif lebih tinggi, dengan adanya persaingan tersebut maka hasil belajar siswa yang memiliki kognitif rendah akan meningkat. Berdasarkan hal tersebut maka model pembelajaran TGT sangat cocok diterapkan dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh uci ulfa pada tahun 2020 bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan kemampuan menyusun kalimat bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Al Azhar kedunggalar. Penelitian lain yang dilakukan oleh Azira, Luh Pt. Putrini Mahadewi, I Gst. Ngurah Japa pada tahun 2019 bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di MIN 2 Buleleng. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model TGT dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini akan menggunakan *one group pretest posttest design*. Dari uraian diatas penulis tertarik untuk mengangkat penelitian yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournamnet* Mata Pelajaran Bahasa Indonesia diKelas 1 di SDN Tempuran.

## 2. METODE

Metode penelitian dilakukan di SDN Tempuran 1 dengan melibatkan 20 siswa kelas I selama periode 6 bulan, dari Januari hingga Juni. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen kuantitatif dengan pendekatan One-Group Pretest-Posttest Design. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SDN Tempuran 1, dan semua siswa tersebut dijadikan sampel karena populasi yang relatif kecil. Data dikumpulkan melalui tes berupa soal pilihan ganda yang mengukur hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Validitas dan reliabilitas instrumen diuji menggunakan uji validitas dan uji Cronbach Alpha. Selain itu, tingkat kesukaran dan daya pembeda butir soal juga dianalisis. Analisis data dilakukan dengan uji t-test untuk menguji pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa. Hipotesis nol ( $H_0$ ) adalah tidak ada pengaruh, sedangkan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) adalah ada pengaruh. Hasil analisis akan diterima jika nilai signifikansi (Sig.) kurang dari 0,05.

## 3. TEMUAN DAN PEMBAHASAN

### *Deskripsi Data*

Deskripsi data diperoleh dari hasil sampel penelitian yaitu di SDN Tempuran 1 Paron. Adapun besarnya sampel 20 siswa. Data mengenai hasil belajar siswa di peroleh melalui tes tulis bentuk pilihan ganda dengan jumlah 20 butir soal. Skor yang digunakan dalam tes tersebut adalah 1 dan 0. Dilakukan dua kali pengambilan data

---

yaitu pretest dan posttest. Berikut ini disajikan deskripsi data berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian. Deskripsi data yang akan disajikan meliputi mean (M), modus (Mo), median (Me), dan standar deviasi.

Tabel 4.1 Hasil Uji Statistik Deskriptif

<i>Pretest</i>		<i>Posstest</i>	
Mean	73,0	Mean	85,8
Median	75,0	Median	87,5
Mode	80,0	Mode	80,0
Standard Deviation	8,5	Standard Devitiation	8,9
Minimum	55,0	Minimum	70,0
Maxsimum	85,0	Maxsimum	100,0
Sum	1460,0	Sum	1715,0

Sumber: output Microsoft Excel

Dari data hasil uji statistic diatas dapat disimpulkan bahwa data hasil *pretest* berdasarkan nilai dengan jumlah 20 siswa diperoleh hasil rincian nilai tertinggi (*Max*) 85, nilai terendah (*Min*) 55, rata-rata (*Mean*) 73 median 75 dan standar deviasi 8,5 sedangkan *postes* dengan jumlah 20 siswa diperoleh hasil dengan rincian nilai tertinggi 100, nilai terendah 70, rata-rata (*Mean*) 85,8 median 87,5 dan stanndart deviasi 8,9.

### **Pengujian Hipotesis**

Hasil pengujian hipotesis dilakukan terhadap nilai tes sebelum dan setelah dilakukan treatment menggunakan uji t-tes dengan bantuan program windows SPSS 25. Uji-tes yang dilakukan guna mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournamnet* terhadap hasilbelajar siswa kelas 1. Sebelum uji t-tes, data harus diuji reabilitas, uji tingkat kesukaran, uji daya beda, uji homogenitas dan uji normalitas terlebih dahulu supaya memenuhi syarat kriteria pencapaian.

### **Uji Validitas**

Hasil uji validitas adalah hasil uji coba soal bahasa Indonesia kelas 1. Bentuk soal uji coba yaitu pilihan ganda dengan jumlah soal 30butir dengan skor 1 dan 0. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 25. Data nilai uji coba

validitas dapat dilihat pada lampiran. Berdasarkan data uji validitas dikelas uji coba serta pengambilan keputusan analisi butir soal rhitung>rtable dengan nilai rtable yaitu 0,4 maka hasil analisis butir soal tersebut valid. Hasil analisis dari 30 soal terdapat 19 soal valid dan 11 soal tidak valid.

### **Uji Reliabilitas**

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah instrument yang digunakan untuk mengambil data reliabel secara konstiten memberikan hasil ukur yang sama atau tetap. Adapun hasil pengujian reliabilitas menggunakan *SPSS.25*. Data hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada lampiran. Setelah data dihitung kemudian diinterpretasikan dengan kriteria nilai r, maka diketahui hasilnya sebesar 0,796 dalam kategori sangat tinggi. Berdasarkan data hasil uji reliabilitas dengan pengambilan keputusan nilai cronbach alpa  $> 0,6$ . Hasil uji reliabilitas diketahui nilai Cronbach alpa  $0,796 > 0,6$ . Maka dapat disimpulkan bahwa reliabel.

### **Uji Tingkat Kesukaran**

Uji tingkat kesukaran dilakukan dengan bantuan *SPSS 25*. Data hasil tingkat kesukaran dapat dilihat pada lampiran. Berdasarkan data uji tingkat kesukaran dikelas uji coba serta pengambilan keputusan dengan rentang nilai  $0,30 \leq Tk \leq 0,70$  atau dalam kriteria sedang. Soal yang digunakan tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Hasil analisis terdapat 10 soal mudah dan 20 soal sedang. Soal yang digunakan yaitu soal dengan kriteria sedang sebanyak 20 soal dan yang lain tidak digunakan.

### **Uji Daya Beda**

Uji daya beda dilakukan dengan bantuan program *microsoft excel*. Data hasil uji daya beda dapat dilihat pada lampiran. Berdasarkan data uji daya beda dengan dasar pengambilan keputusan nilai  $0,40 \leq DP < 0,70$  dengan kriteria dipakai. Hasil uji daya beda terdapat 20 soal dengan kriteria dipakai dan 10 soal dengan kriteria dibuang.

### **Uji Normalitas**

Uji Nomalitas digunakan untuk menguji apakah suatu variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji Normalitas dilakukan dengan bantuan program *SPSS 25*. Data hasil normalitas dapat dilihat pada lampiran. Dasar pengambilan keputusan uji normalitas adalah jika nilai sig  $> 0,05$  maka nilai residual berdistribusi normal sedangkan jika nilai Sig  $< 0,05$  maka nilai residual tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikan  $0,111 > 0,05$ . Maka dapat di simpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

## Uji Homegenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah sebuah model t-test data homogeny atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan bantuan SPSS 25. Dasar pengambilan keputusan uji homogenitas yaitu jika nilai  $Sig. > 0,05$ , maka distribusi data homogenitas dan jika nilai  $Sig. < 0,05$  maka distribusi data tidak homogen. Data hasil uji homogenitas dapat dilihat pada lampiran. Berdasarkan hasil uji homogenetis nilai diketahui nilai signifikan  $0,518 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa distribusi data homogen.

## Uji T-tes

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas 1. Pengujian hipotesis dengan bantuan SPPS 25. Data hasil uji t-tes dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Paired Samples Test						
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		
				Lower	Upper	t
Pair 1 pretest - posttest	-12,750	6,172	1,380	-15,639	-9,861	-9,239 19 .000

Gambar 4.1 Uji T-tes

Dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai  $Sig. (2-tailed) < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jika  $-t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.  $t_{tabel}: 0,05/2 df$ . Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai  $Sig. (2-tailed)$  yaitu  $0,000 < 0,05$  dan dapat diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $9,239 > 2,528$  sehingga dalam hal ini  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

## Simpulan Hasil Analisis

Berdasarkan hasil perhitungan uji paired sampel T test diatas yaitu nilai  $Sig. (2-tailed)$  yaitu  $0,000$  yaitu lebih kecil dari  $0,05$  dan dapat diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $9,239 > 2,528 (0,05/2)$  maka hipotesis diterima. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament terhadap hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 1 di SDN Tempuran 1.

## Pembahasan

Model pembelajaran suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Penerapan model pembelajaran saat proses belajar mengajar bertujuan agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan maksimal. Penelitian ini peneliti mengamati penggunaan model pembelajaran sebelum dan sesudah diterapkan, untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan

model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Tempuran 1 pada kelas I dengan matapelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 20 respondend yang merupakan siswa kelas 1 di SDN Tempuran 1. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pre eksperimen dengan design one grup *pretest postes*. Pada pertemuan pertama dilakukan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui awal peserta didik, dilanjutkan pembelajaran bahsa Indonesia dengan materi profesi belum menggunakan model TGT. Pertemuan selanjutnya peneliti melanjutkan pembelajaran dengan perlakuan model TGT. Di Akhir penelitian, peneliti memberikan tes akhir atau *postes*. Setelah pemberian *pretest postes* diketahui hasil tes siswa mengalami peningkatan, interaksi guru dengan siswa lebih baik dan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Terlihat dari penikatan rata-rata penelitian *pretest* 73, 0 dan *postes* 85, 8.

Instrumen yang digunakan berupa tes soal pilihan ganda yang sebelumnya telah diuji validasi, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran dan daya beda. Uji validasi soal terdiri dari 30 soal dengan materi profesi yang diujikan dikelas uji coba, terdapat 20 soal yang valid yang telah diuji dengan spss 25. Uji reliabilitas diketahui  $0,976 > 0,6$ . Artinya soal reliabel. Uji tingkat kesukaran soal dari 30 soal terdapat 20 soal yang digunakan dalam kategori sedang dalam rentang nilai  $0,30 < TK < 0,70$ . Hasil uji daya beda terdapat 20 soal diterima dengan nilai  $>0,6$  dengan kriteria baik. Dari kesimpulan ke empat uji tersebut terdapat 20 soal yang dapat digunakan.

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan di analisis, hasil yang ditunjukan dengan data berdistribusi normal dengan nilai  $Sig 0,111$ , dan hasil uji homogenitas diketahui nilai signifikan  $0,518 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa distribusi data homogen. Berdasarkan hasil tes yang dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan terjadi perbedaan yang signifikan hal tersebut di buktikan dari uji hipotesis menggunakan uji paired sampel T dan dapat diketahui bahwa  $sig (2\text{-tailed}) 0,000$  lebih kecil dari  $0,05$ . dalam hal ini  $Ho$  ditolak  $Ha$  diterima sehingga terdapat signifikan. Oleh sebab itu, model pembelajaran TGT kepada siswa dapat dijadikan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan nilai hasil belajar siswa kelas I khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Azira dkk (2019) tentang "Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournamnet* TGT Bermediakan Quastions Box Terhadap Hasil Belajar Ipa dengan Hasil bahwa terdapat Pengaruh Model TGT Bermediakan Quastions Box terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V di MIN 2 Buleleng". Penelitian lain yang dilakukan oleh Rubiyanto dan Nurhasanah (2018) bahwa " Penggunaan Model Pembelajaran TGT Memberikan Pengaruh terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VSDN Purwawinangun pada mata

---

pelajaran matematika" hasil dari pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia didapatkan hasil *mean* 85,8 dan *median* 87,5.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dari hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran Team Games Tournamet terhadap hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 1 di SDN Tempuran 1. Penggunaan model pembelajaran TGT siswa menjadi lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Serta hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil rata-rata nilai pretest 73,0 dan posttest 85,8.

#### REFERENSI

- Afifah, U.U. N. (2020). Pengaruh Penggunaan Pendekatan Teams Games Tournamnet (TGT) Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Modern*. Vol 6, No 1.
- Ahmad, Susanto. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra( basastra) di Sekolah Dasar. *Pernik Jurnal Paud*, Vol 3, No 3.
- Ariyanto, M. (2016). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble. *Profesi pendidikan dasar*, 134-140.
- Azira, L. P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Bermediakan Questions Box Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Mimbat Ilmu*, Vol 24 No. 1.
- Hamdayama, J. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta : Sinar Grafika Offset
- Hamiyah, N. Dan M. Jauhar. 2014. Strategi Belajar-Mengajar di kelas. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Inri Noviato Dwianti, R. R. (2021). Pengaruh Media Power Point dalam Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Aktifitas Kebugaran Jasmani Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana pendidikan*, Vol 7, No 4.
- Kusnandar. (2013). Penelitian Autentik ( Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013). Suatu Pendekatan Praktis Disertai Dengan Contoh. Jakarta: Rajawali Pers.

- Komalasari, K. (2015). Implementasi Model Learning Together Untuk Meningkatkan Kecakapan Kewarganegaraan Siswa Di SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol 2, No 2.
- Nasriani. (2022). Efektifitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid 19 diMts Negeri 2 Tolitoli. *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol. 2, No 8
- Nasution, S. W. (2021). Assesment kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar. *Proseding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, vol 1, No 1
- Ngalimun. (2017). Strategi Pembelajaran Dilengkapi Dengan 65 Model Pembelajaran. Penerbit Prama Ilmu: Yogyakarta.
- Prima Gusti Yanti, F. Z. (2016). *Bahasa Indonesia Konsep Dasar Dan Penerapan*. Gramedia Wiarsana Indonesia.
- Rohman, A. N. (2017). Belajar dan Pembelajaran ( Pendidikan Dasar). *Cendekia*, Vol 09, No 02.
- Rusman. (2014). Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slavin E. (2015). Cooperative Learning, Teoari, Riset dan Praktik. Bandung. Nusa Media.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sundari. (2020). Model Pengembangan Asesmen Kinerja (Performance Asesment) Mata Pelajaran
- Sutirman. (2013). Media Dan Model-model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Cipta Ilmu.
- Umar, M. (2021). Implementasi Model pembelajaran Teams Gamnes Tournamnet untuk meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Pendidikan dan Pelatihan*.
- Vian Anggraeni, W. (2014). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa kelas 5 Melaalui Model Pembelajaran di Sekolah Dasar Virgo Maria 1 Ambarawa Semester II Tahun Pelajaran 2014. *Satya widya*, 121-136.
- Winda, P., Trio Pangestu, W., dan Maikosa, Y.M.L. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. Vol 6, No 1.