

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TAK SAKU MELALUI MODEL TGT UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KATA BAKU SISWA SD

Armi Yustina¹⁾, Dr. Siti Rochmiyati, M.Pd.²⁾

^{1,2)} Pascasarjana Pendidikan, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

¹⁾armiyustina94@gmail.com

ABSTRACT

Indonesian is the language that unifies the nation and is the main subject to be taught at every level of education. Even though it is a compulsory subject, there are still many students who experience errors in writing standard words in Indonesian. Students feel confused between writing and pronunciation of standard words, this is caused by several factors, including: environment, social media and socio-cultural changes. This research aims to improve understanding of standard words by using TAK SAKU learning media and the TGT (Team Games Tournament) learning model. TAK SAKU learning media is a snakes and ladders game media that is modified according to the standard word lesson material. The TGT (Team Games Tournament) learning model is a learning activity designed in the form of a game in groups. The use of appropriate media and learning models can increase students' understanding of student learning, this is proven by the results of classroom action research which shows an increase from the initial condition of the average student score of 58 increasing to 67 in cycle I and 81 in cycle II

Keywords: media learning, TGT (Team Games Tournament), standard word

ABSTRAK

Bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu bangsa yang menjadi mata pelajaran pokok untuk diajarkan di setiap jenjang pendidikan. Meskipun menjadi mata pelajaran wajib, masih terdapat banyak siswa yang mengalami kesalahan dalam penulisan kata baku dalam Bahasa Indonesia. Siswa merasa kebingungan antara penulisan dan pengucapan kata baku, hal ini disebabkan karena beberapa faktor, diantaranya: lingkungan, sosial media dan perubahan sosial budaya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kata baku dengan menggunakan media pembelajaran TAK SAKU dan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*). Media pembelajaran TAK SAKU adalah media permainan ular tangga yang dimodifikasi sesuai dengan materi pelajaran kata baku. Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) adalah kegiatan pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan dalam kelompok. Penggunaan media dan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa belajar siswa, hal ini terbukti dari hasil penelitian tindakan kelas yang menunjukkan adanya peningkatan dari kondisi awal nilai rata-rata siswa sebesar 58 meningkat menjadi 67 pada siklus I dan 81 pada siklus II.

Kata Kunci: Media pembelajaran, TGT (*Team Games Tournament*), Kata Baku

A. Pendahuluan

Bahasa menjadi alat komunikasi dalam kehidupan manusia, melalui

bahasa manusia dapat menyampaikan pemikiran, bertukar pendapat dan berinteraksi dengan

sesama. Bangsa Indonesia terdiri dari berbagai bahasa daerah, untuk menyamakan persepsi dari setiap daerah maka diperlukan satu bahasa yang mudah dipahami warganya yaitu bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan bahasa pemersatu negara seperti yang tertuliskan dalam ikrar ketiga Sumpah Pemuda 1928 yang berbunyi “Kami putra dan putri Indonesia menjunjung bahasa persatuan, bahasa Indonesia”. Berkaitan dengan hal tersebut pemerintah Indonesia menjadikan bahasa Indonesia sebagai salah satu mata pelajaran pokok yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan. Meskipun bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran pokok dalam pembelajaran, di kehidupan sehari-hari masih terdapat kesalahan penggunaan bahasa Indonesia.

Kesalahan penggunaan bahasa Indonesia bisa terjadi baik penulisan, pengucapan maupun pemahaman siswa. Bahasa Indonesia sebagai pemersatu bangsa harus memiliki struktur yang jelas untuk menjadi bahasa yang baik, benar dan mudah dipahami. Bahasa Indonesia terdiri dari kata baku dan kata tidak baku. Menurut Rusuli (2019) kata baku adalah bentuk kata yang sesuai dengan pedoman atau kaidah

bahasa (EYD) yang disempurnakan dan terdapat dalam KBBI. Kata baku digunakan dalam kalimat resmi atau ragam bahasa standar melalui lisan ataupun tulisan. Sedangkan kata tidak baku adalah kebalikan dari kata baku, yaitu kata yang digunakan tidak sesuai dengan kaidah pada KBBI, yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari atau acara non formal.

Menurut Nagara I, dkk (2022) lingkungan tempat tinggal, pergaulan dan perubahan sosial budaya masyarakat mempengaruhi pembentukan bahasa anak. Saat ini banyak siswa di sekolah dasar yang menggunakan kata tidak baku dalam berkomunikasi sehingga mempengaruhi penulisan, pengucapan dan pemahaman terhadap kata baku. Hal ini menyebabkan siswa tidak mampu membedakan kata baku dan tidak baku. Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas VI banyak siswa yang sulit membedakan dan menuliskan kata baku. Sebagai contoh: siswa salah dalam menuliskan kata “Antre”. Secara pengucapan berbunyi “Antri” tetapi dalam KBBI kata antri tidak ditemukan, melainkan antre kata baku yang ada dalam KBBI. Hal ini membuktikan

bahwa banyak siswa yang merasa kebingungan antara pengucapan dan penulisan. Selain observasi data siswa diperoleh melalui *pre-tes* dengan nilai rata-rata pemahaman siswa sebesar 58, yang berada dibawah KKM bahasa Indonesia yakni 75. Guru harus mengupayakan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam penggunaan dan penulisan kata baku sebagai Bahasa pemersatu bangsa.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti melakukan penelitian tentang peningkatan pemahaman kata baku siswa, dengan menggunakan media pembelajaran "TAK SAKU" (Kotak Bahasa Baku). Menurut Uno (dalam Sutarsih, 2021) media pembelajaran adalah alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber belajar ke siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan kondisi siswa. Menurut Wardana dkk (2022) Pembelajaran menggunakan media dengan konsep interaktif, inovatif, dan kolaboratif menjadi salah satu upaya untuk menyampaikan materi secara tepat dan cepat kepada peserta didik. Media pembelajaran TAK SAKU mengadopsi permainan ular tangga

dengan beberapa modifikasi dan kartu pertanyaan yang sudah disediakan. Setiap kelompok memiliki kesempatan untuk melempar dadu, dan menjalankan pioner sesuai dengan hasil yang ditunjukkan oleh dadu. Setelah berhenti pada satu kotak, siswa mengambil 1 kartu soal dan menjawab kata baku dengan yang benar, jika siswa dapat menjawab pertanyaan dengan benar kelompok mendapatkan nilai.

Dalam penggunaan media pembelajaran TAK SAKU peneliti menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournamen*). Menurut Yulawati (2021) model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang beranggotakan 3-5 siswa dengan latar belakang akademik, ras, jenis kelamin yang berbeda (heterogen), dengan sistem pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dan siswa melakukan turnamen antar kelompok. Dalam melakukan turnamen, masing-masing anggota kelompok memiliki kesempatan untuk menjadi wakil dari kelompok. Nilai yang diperoleh siswa, saat turnamen digabungkan menjadi nilai kelompoknya. Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournamen*) menekankan pada

tanggung jawab dan kerjasama antara siswa dalam kelompoknya masing-masing (Affiah, 2020). Penerapan TGT (*Teams Games Tournament*) menumbuhkan situasi pembelajaran yang lebih menyenangkan karena digabung dengan permainan, setiap anggota kelompok memiliki rasa tanggung jawab karena ikut serta dalam menambah nilai kelompok. Diadaptasi dari Rusman (Gunarta, 2016:225) sintak model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah sebagai berikut:

- 1) penyajian kelas, Guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, memotivasi siswa dalam belajar.
- 2) *Teams*, Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen.
- 3) *Games*, Guru membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan dalam games.
- 4) *Tournament*, Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa.
- 5) rekondisi tim, Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai.

Berdasarkan latar belakang tersebut penelitian ini bertujuan untuk

meningkatkan pemahaman kata baku siswa melalui media pembelajaran TAK SAKU dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Daryanto (2014) PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dengan kegiatan refleksi yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas. Terdapat 4 tahapan PTK yaitu 1) perencanaan, 2) tindakan, 3) pengamatan dan 4) refleksi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah diskripsi kualitatif. Penelitian kualitatif bertujuan untuk membantu memahami fenomena-fenomena yang ditemukan dan didiskripsikan dengan jelas. Penelitian diskripsi kualitatif menekankan pada proses dan hasil Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Kiyaran 2, Cangkringan, Sleman dengan subyek penelitian siswa kelas VI tahun Pelajaran 2023/2024. Pemilihan subyek penelitian ini dikarenakan banyak siswa yang mengalami kesalahan dalam penulisan kata baku dan tidak sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Obyek penelitian adalah penggunaan

media pembelajaran TAK SAKU dengan menggunakan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)*. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan pemahaman kosa kata baku pada siswa kelas VI SD. Kegiatan pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan dengan menggunakan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* media yang digunakan adalah TAK SAKU (Kotak Bahasa Baku). Siswa dibagi menjadi 3 kelompok heterogen sehingga kemampuan kelompok menjadi seimbang.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang penting dalam proses penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh data yang benar dan valid. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan tes. Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara langsung dengan melihat dan mencatat hal penting berkaitan subyek serta obyek penelitian. Tes dilakukan sebelum dan setelah melakukan penelitian untuk mengetahui kemampuan siswa. Siswa menjawab beberapa soal yang telah disediakan, hal ini bertujuan untuk memperoleh data awal, data siklus 1 dan data siklus II penelitian

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman kosa kata baku siswa kelas VI SD Negeri Kiyaran 2 Cangkringan tahun pelajaran 2023/2024 dengan bantuan media pembelajaran dan model pembelajaran. Pemilihan media dan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman belajar siswa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran TAK SAKU dan model pembelajaran *TGT (Team Games Tournament)*. Media pembelajaran TAK SAKU adalah alat/sarana yang digunakan untuk membantu siswa memahami kata baku dengan mengadopsi permainan ular tangga yang terdapat beberapa perbedaan. Sedangkan Model pembelajaran *TGT (Team Games Tournament)* adalah model pembelajaran kooperatif yang dirancang dalam bentuk permainan dan kompetisi antar kelompok. Proses penelitian tindakan kelas terdiri dari 4 tahapan yaitu 1) perencanaan, 2) tindakan, 3) pengamatan dan 4) refleksi.

Tahapan perencanaan dimulai dengan menganalisis kemampuan kosa kata baku siswa. Peneliti melakukan observasi selama

pembelajaran didapatkan hasil bahwa siswa mengalami kesulitan dalam penulisan kosa kata baku. Kesulitan tersebut disebabkan karena beberapa faktor diantaranya lingkungan, media sosial, dan perubahan sosial budaya. Dalam kehidupan sehari-hari siswa sering menggunakan bahasa non formal/ tidak baku yang tidak sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia EYD. Sebagai contoh penulisan kata Apotik dan Apotek, siswa terbiasa mengucapkan Apotik, sedangkan tulisan dalam KBBI adalah Apotek kesalahan ini sudah dianggap menjadi hal yang biasa dalam keseharian masyarakat. Kesalahan membedakan antara pengucapan dan penulisan ini berakibat pada pemahaman siswa tentang kata baku. Hal tersebut terbawa dalam kegiatan pembelajaran sehingga banyak siswa melakukan kesalahan dalam penulisan dan pemahaman kata baku. Kegiatan pembelajaran yang monoton/ ceramah menjadi salah satu faktor siswa kurang paham dan semangat dalam menerima pengetahuan. Untuk mengetahui pemahaman dan kemampuan awal siswa peneliti melakukan *pre-tes* sebelum penelitian. Berdasarkan hasil *pre-tes* diperoleh nilai rata-rata pemahaman kosa kata baku siswa

sebesar 58, hal ini menunjukkan bahwa nilai tersebut berada di bawah KKM yang ditentukan yaitu 75 untuk matapelajaran Bahasa Indonesia.

Setelah melakukan observasi peneliti membuat media pembelajaran untuk penelitian. Menurut Astuti (2022) media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan sarana untuk meningkatkan perhatian belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran TAK SAKU (Kotak Bahasa Baku). Media pembelajaran TAK SAKU adalah alat permainan seperti ular tangga dengan beberapa modifikasi yang disesuaikan dengan topik pembelajaran. Modifikasi yang dilakukan diantaranya: desain disesuaikan kebudayaan Indonesia dengan menambahkan foto tarian dari beberapa daerah, gambar ular dan tangga diganti dengan gambar piagam dan *boom*, dan tambahan kartu pertanyaan. Aturan permainan setiap anggota kelompok melempar dan menjalankan dadu jika pioneer berhenti mengenai piagam maka pioner maju 4 langkah, dan jika pioneer berhenti di boom maka mundur 2 langkah, setelah dadu dilempar siswa mengambil 1 kartu

pertanyaan yang berisi kata baku dan kata tidak baku, siswa memilih penulisan kata baku yang benar, jawaban benar mendapat nilai 10, jika salah mendapat nilai -5. Bagi kelompok yang pertama kali sampai di kotak *finish* maka mendapatkan tambahan point 50. Pembuatan media pembelajaran TAK SAKU dengan menggunakan aplikasi Canva, dalam proses pembuatannya membutuhkan ketelitian, dan kreativitas agar dapat menarik perhatian siswa. *Media can expand people's everyday experiences, and they can contribute to the cognitive organization of these experiences* (Seel & Winn, 2012: 293). Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan pengalaman dan membantu menumbuhkan pemahaman siswa khususnya pada materi kata baku.

Pada tahapan tindakan, kegiatan pembelajaran menggunakan sintak dari model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*). Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) adalah kegiatan pembelajaran kooperatif yang dirancang dalam bentuk permainan turnamen antar kelompok heterogen. Sintak TGT (*Team Games Tournament*) terdiri dari 5 tahapan yaitu: 1) penyajian kelas, 2) *Teams*, 3)

Games, 4) *Tournament* dan 5) rekondisi tim. Sintak penyajian kelas, guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai, tujuan pembelajaran, materi kosa kata baku secara singkat. Sintak *Teams*, Kelas dibagi dalam beberapa kelompok, pemilihan kelompok ditentukan dengan cara heterogen memperhatikan aspek akademik, jenis kelamin dan suku. Sintak *Games*, Guru memberikan soal pertanyaan untuk dijawab setiap kelompok berkaitan dengan kosa kata baku. Siswa dalam kelompok mencari bentuk kata baku dan artinya dalam KBBI. Siswa belajar dalam kelompok, anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk bisa menguasai kosa kata baku supaya dapat menyumbangkan nilai untuk kelompoknya. Anggota kelompok akan termotivasi untuk mendukung kelompok masing-masing agar memenangkan turnamen, sehingga pencapaian prestasi belajar yang maksimal (Afifah, 2020). Sintak *Tournament* peneliti mengadakan kompetisi antar kelompok. Kompetisi dimulai, siswa bergabung dengan kelompoknya bermain secara bergantian. Setiap anggota kelompok melempar dadu dan menjalankan pioner, setelah sampai pada kotak tertentu, siswa mengambil kartu

pertanyaan dan siswa memilih penulisan kata baku yang benar, jika siswa bisa menjawab dengan benar mendapatkan nilai 10 dan jika salah nilai dikurangi-5, kelompok yang pertama mencapai kotak akhir mendapatkan skor tambahan 50. Sintak rekondisi tim peneliti memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai. Peneliti menjumlahkan nilai kelompok yang didapatkan, kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi mendapatkan penghargaan. Setelah permainan selesai siswa diberikan tes untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa pada setiap siklus. Hasil tes dibandingkan antara kondisi awal, siklus I dan siklus II diperoleh hasil pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Pemahaman Siswa

Variabel	Nilai Rata-Rata	Kategori
Kondisi awal	58	Rendah
Siklus I	67	Rendah
Siklus II	81	Tinggi

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat adanya perubahan pemahaman kata baku siswa setelah dilakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran TAK SAKU dan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*). Hal

ini ditunjukkan pada kondisi awal sebelum dilakukan tindakan nilai rata-rata siswa sebesar 58 dengan persentase kelulusan KKM siswa 18% di atas KKM, 73% di bawah KKM. Setelah dilakukan tindakan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran TAK SAKU dan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) pada siklus I diperoleh hasil nilai rata-rata sebesar 67 dengan tingkat kelulusan sebesar 55% di atas KKM dan 45% di bawah KKM. Penelitian dilanjutkan pada siklus II dengan nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 81 dengan persentase kelulusan KKM sebesar 82% di atas KKM dan 18% di bawah KKM. Penggunaan media pembelajaran TAK SAKU dan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) memberikan pengaruh pada pemahaman kata baku siswa.

Tahapan pengamatan dilakukan saat siswa mulai pembelajaran materi kata baku. Pada Materi kata baku banyak siswa yang mengalami kesalahan baik dalam penulisan maupun pengucapan. Kesalahan penulisan kata baku disebabkan karena beberapa faktor seperti, lingkungan, perubahan sosial budaya dan pengaruh media sosial. Saat siswa diberikan soal untuk dikerjakan

bersama dalam kelompok, anggota kelompok saling membantu untuk menemukan penulisan kata baku yang benar dan arti dari kata baku dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Siswa terlihat antusias mengikuti permainan dengan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*), banyak siswa yang merasakan hal yang baru dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1 Media Pembelajaran TAK SAKU

Pada tahapan refleksi penggunaan media pembelajaran TAK SAKU dan Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dapat berjalan dengan baik, meskipun terdapat beberapa kendala. Kendala dalam proses peneltian seperti: banyak siswa yang mengalami kesulitan menuliskan kata baku karena pengucapan dan penulisanya berbeda, siswa sulit membedakan kata baku karena kebiasaan dan lingkungan yang memiliki pengaruh besar dalam pemahaman kata baku

siswa, dan pembuatan media pembelajaran TAK SAKU membutuhkan waktu yang lama (sekitar 2 minggu). Kelebihan dari penelitian adalah siswa sudah memahami media pembelajaran dengan permainan karena modifikasi dari ular tangga sehingga mudah digunakan. Dengan adanya model pembelajaran membuat siswa memiliki motivasi untuk memperoleh nilai yang disumbangkan sebagai nilai dalam kelompok.

D. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kata baku siswa dengan menggunakan media pembelajaran TAK SAKU dan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*). Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan penggunaan media pembelajaran TAK SAKU dan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan pemahaman kosa kata baku siswa kelas VI tahun pelajaran 2023/2024. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata kondisi awal siswa sebesar 58 meningkat menjadi 67 pada siklus I dan 81 pada siklus II. penggunaan media dan model yang sesuai dengan karakteristik kelas dapat memberikan dampak yang

positif dalam aspek kognitif, psikomotorik dan afektif

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, U. U. N. (2020). Pengaruh Penggunaan Pendekatan Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(1), 1-12.

Astuti, D., & Fatimah, S. (2022). Pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di sma negeri 10 palembang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JPE)*, 2(1), 7-16.

Daryanto. 2014. Penelitian Tindakan kelas dan penelitian Tindakan sekolah. Yogyakarta: Grava Media

Gunarta, I. G. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), 112-120.

Negara, I. M. Y. C., Arnawa, N., & Sanjaya, D. B. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PETA BUMING PADA MATERI KOSAKATA BAKU SISWA SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(2), 343-354.

Rasuli, R. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Materi Kata Baku Dan Tidak Baku dengan Media Flash Card pada Siswa Kelas VI SDN Semaye Tahun Pelajaran 2018/2019. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 3(2).

Sutarsih, S. (2021, December). Pengembangan Aplikasi SAC sebagai Media Pembelajaran Menulis Kosakata Baku Bahasa Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 4, No. 1, pp. 338-342).

Seel, M. N., & Winn, W. D. (2012). Research on media and learning: Distributed cognition and semiotics. *Theory, research, and models of instructional design: international perspective* Vol, 1, 293-326.

Wardana, M. A. W., Saddhono, K., & Rakhmawati, A. (2022). Peningkatan Pemerolehan dan Pembelajaran Bahasa pada Siswa Disleksia melalui Metode Team Games Tournament dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz. *JDMP (Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan)*, 7(1), 71-82.

Yuliawati, A. A. N. (2021). Penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan motivasi belajar. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(2), 356-36