

**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTUAN MEDIA *SMARTSTEP* PADA PEMBELAJARAN
MENDALAM TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS**

Nur Laila Ramadani¹, Sri Utaminingsih², Much Arsyad Fardani³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muria Kudus

¹202230010@std.umk.ac.id, ²sri.utaminingsih@umk.ac.id,

³arsyad.fardani@umk.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low writing skills of students due to teacher-centered learning so that students tend to be passive. This study aims to analyze the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) model on writing skills of procedural text writing skills in fourth grade students of SDN Mranak 2. The study used a quantitative method with a Pre-Experimental One-Group Pretest–Posttest design on 24 students, with data collection techniques through interviews, observations, and written tests. Data analysis used a paired sample T-Test to determine the average difference and the N-Gain Effectiveness Test to determine the interpretation of effectiveness with the help of SPSS 27. The results of the study showed a significance value of $0.001 < 0.05$ so that H_0 was rejected and H_a was accepted and the N-Gain value of 60.43% was included in the category of moderate effectiveness interpretation. Based on the results of the study, it can be concluded that there is effectiveness in the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by smartstep media in in-depth learning on procedural text writing skills.

Keywords: *Teams Games Tournament, Smartstep Media, In-depth Learning, Writing Skills, Procedural Text.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan menulis siswa akibat pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga siswa cenderung pasif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keefektifan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada keterampilan menulis keterampilan menulis teks prosedur pada siswa kelas IV SDN Mranak 2. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental One-Group Pretest–Posttest* terhadap 24 siswa, dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan tes tertulis. Analisis data menggunakan paired sample T-Test untuk mengetahui perbedaan rata-rata dan Uji Efektivitas N-Gain untuk mengetahui tafsiran efektivitas dengan bantuan SPSS 27. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima dan nilai N-Gain 60,43% termasuk dalam kategori tafsiran cukup efektivitas. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa menandakan terdapat efektivitas pada model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media smartstep pada pembelajaran mendalam terhadap keterampilan menulis teks prosedur.

Kata Kunci : *Teams Games Tournament, Media Smartstep, Pembelajaran Mendalam, Keterampilan menulis, Teks Prosedur.*

A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia di SD yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas siswa karena bahasa adalah alat komunikasi dan belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia berbeda dengan tujuan pembelajaran lainnya, yaitu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap (Ali 2020). Menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang penting saat belajar Bahasa Indonesia karena merupakan proses kreatif yang kompleks (Nasution et al., 2025). Menurut Santosa, (2023) salah satu komponen keterampilan berbahasa adalah kegiatan menulis, yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, bukan secara tatap muka. Menulis adalah pekerjaan yang menghasilkan dan ekspresif. Terampil dalam menggunakan kosa kata diperlukan untuk kegiatan menulis ini.

Pada kenyataannya, kegiatan menulis merupakan kegiatan yang kurang diminati sebagian orang khususnya siswa di sekolah, karena siswa menganggap kegiatan menulis itu melelahkan apalagi

kegiatan menulisnya disertai dengan berpikir. Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang belum mampu merangsang kreativitas dan partisipasi aktif siswa dalam proses menulis. Pendidikan di sekolah melibatkan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar atau interaksi (Asro, Utaminingsih, and Suryani 2022). Guru cenderung menggunakan metode konvensional, seperti ceramah atau tugas individu tanpa dukungan media pembelajaran yang memadai. Menurut pendapat (Murod et al. 2021) guru adalah pelaku utama yang bertanggung jawab atas keberhasilan pendidikan.

Pendekatan *Deep learning* di bidang pendidikan merujuk pada pembelajaran yang mendorong siswa untuk mempelajari lebih dalam. pendekatan ini berfokus pada pembelajaran yang berkelanjutan, aktif, dan berkolaborasi. Siswa dilatih untuk memahami konteks, berpikir kritis, dan mengembangkan ide berdasarkan pemahaman konseptual yang kuat. (Adnyana 2024). Menggabungkan metode inovatif seperti pembelajaran berbasis proyek dan teknologi digital, serta dukungan pelatihan, memperkuat kemampuan

guru dalam menerapkan pembelajaran mendalam (Isnayanti et al. 2025). Pembelajaran mendalam dalam bahasa Indonesia memungkinkan siswa untuk menulis reflektif, menyimak kritis, dan memahami teks secara interpretatif dan evaluative (Muhassanah et al. 2022).

Mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks prosedur atau arahan, termasuk dalam jenis teks faktual dengan subgenre prosedural. Teks ini memiliki tujuan sosial untuk memberikan petunjuk atau mengajarkan langkah-langkah tertentu yang harus dilakukan. Jenis teks tersebut lebih berfokus pada cara melakukan sesuatu, yang dapat berupa kegiatan seperti percobaan maupun pengamatan (Amin et.al 2021).

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN Mranak 2, pembelajaran Bahasa Indonesia belum menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) secara optimal. Proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan model PJBL dan *Discovery Learning*, sehingga siswa cenderung pasif dan hanya

mendengarkan penjelasan guru. Keterbatasan sarana teknologi, seperti ketersediaan LCD proyektor yang terbatas, menyebabkan guru jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Kondisi ini berdampak pada rendahnya efektivitas pembelajaran, ditandai dengan masih adanya siswa yang belum lancar membaca dan menulis serta membutuhkan contoh teks dalam kegiatan menulis.

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka memiliki ketertarikan terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia, namun lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan media visual, audio, dan video. Pembelajaran yang bersifat monoton, seperti menulis ulang dan membaca, menimbulkan rasa bosan dan menurunkan motivasi belajar siswa. Wawancara dengan guru kelas IV juga mengungkapkan bahwa kurangnya variasi model pembelajaran dan keterbatasan teknologi menjadi kendala dalam meningkatkan keterlibatan siswa, yang berdampak pada rendahnya minat membaca dan menulis serta pemahaman siswa terhadap materi.

Rendahnya keterampilan menulis siswa tidak terlepas dari kurangnya variasi model dan media pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran yang belum optimal, keterbatasan teknologi, serta masih digunakannya metode ceramah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, yang tercermin dari nilai rata-rata Asesmen Tengah Semester sebesar 58,8%. Selain itu, rendahnya literasi menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam menulis dan masih bergantung pada dikte atau contoh yang diberikan guru, sehingga keterampilan menulis siswa belum berkembang secara maksimal. Masih ada beberapa siswa yang malas menulis dikarenakan malas membaca. Hal itu sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Tyas, Fardani, and Kironoratri 2024) bahwa banyak siswa yang menganggap bahwa pelajaran Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang membosankan karena identik dengan banyak bacaan

Berdasarkan uraian masalah diatas, diperlukan solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, salah satunya pemilihan model pembelajaran yang menarik

minat belajar siswa agar aktif sangat diperlukan. Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, Karena di Kelas IV SDN Mranak 2 tidak pernah menggunakan model pembelajaran tersebut. TGT adalah metode pembelajaran di mana siswa berkompetisi dengan anggota tim yang memiliki latar belakang akademik yang sama dengan anggota tim mereka. Anak-anak pertama-tama belajar bekerja sama untuk melakukan tugas dalam kelompok. Setelah itu, seorang anak bersaing atas nama timnya melawan anak-anak dari kelompok lain. Sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran TGT, siswa berpartisipasi dalam permainan bersama dengan rekan tim mereka untuk meningkatkan skor tim mereka (Marwati et.al 2023). Aktivitas belajar dengan model *Teams Game Tournament* memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih nyaman, rileks disamping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan dalam belajar (Fardani 2023).

Diharapkan guru memiliki kemampuan untuk memberikan pembelajaran yang inovatif, menarik, dan menyenangkan melalui penggunaan media belajar. Namun, dalam kehidupan nyata, pembelajaran di kelas masih menghadapi beberapa masalah. Ini termasuk penggunaan metode konvensional yang lebih banyak, kurangnya variasi media pembelajaran, dan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar (Alfatikhah, Fardani, and Hamim 2025). Hal tersebut membuat peneliti tertarik menggunakan media interaktif. Media interaktif adalah salah satu jenis media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak sekolah dasar. Selain menarik, media interaktif membantu siswa, terutama siswa SD, memahami materi (Pratiwi et.al 2025). Media pembelajaran, seperti audio, visual, atau kombinasi keduanya, membantu siswa memahami modul pendidikan dan memiliki aktivitas yang mendorong reaksi antara pendidik dan siswa (Juliawati and Darmawati 2022).. Multimedia *Smartstep* mampu menyajikan materi secara lebih konkret melalui perpaduan teks,

gambar, dan audio yang relevan. *Smartstep* adalah media interaktif yang memandu siswa untuk belajar menulis dan memahami teks prosedur melalui langkah-langkah cerdas, sistematis, dan menarik.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Noviyanti, Utaminingsih, and Kironoratri (2025) menunjukkan hasil uji *paired t-test* menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima karena adanya perbedaan rata-rata dengan signifikan sebesar $0.000 < 0,05$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan model *TGT* ada perbedaan skor rata-rata dalam menulis huruf kapital.

Beberapa penelitian yang membahas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, sebagian besar penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas model *Teams Games Tournament* terhadap keterampilan menulis, sementara penelitian yang khusus menguji efektivitas model *Teams Games Tournament* terhadap berbantuan media *Smartstep* pada pembelajaran mendalam terhadap keterampilan menulis teks prosedur masih sangat terbatas. Hal ini

menunjukkan adanya gap penelitian yang perlu dievaluasi dengan penelitian yang mendalam mengenai penggunaan Model *Teams Games Tournament* secara spesifik untuk meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur Bahasa Indonesia pada siswa SD. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Smartstep pada pembelajaran mendalam terhadap keterampilan menulis siswa dalam teks prosedur.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui nilai rata-rata hasil belajar keterampilan menulis siswa pada materi teks prosedur dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Smartstep terhadap keterampilan menulis teks prosedur siswa kelas IV SDN Mranak 2. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Smartstep dalam pembelajaran mendalam terhadap keterampilan menulis teks prosedur siswa kelas IV SDN Mranak 2”.

B. Metode Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Negeri Mranak 2. Dalam penelitian ini menggunakan desain metode penelitian *pre eksperimental* dengan tipe *one-group pre-test-post-test*. *One group pretest-posttest design* adalah penelitian dengan menggunakan hanya satu kelas di awal *pretest*, kemudian perlakuan, dan di akhiri *posttest* (Jannah et.al 2022). Dengan membandingkan hasil sebelum dan setelah perlakuan. Penggunaan satu subjek untuk Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SDN Mranak 2. Dalam penelitian ini, sampling jenuh digunakan untuk mengambil sampel dari setiap anggota populasi. Teknik sampling *nonprobability* ini digunakan untuk mengambil sampel dari semua anggota populasi. Penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil atau populasi yang relatif kecil kurang dari 30 orang sering menggunakan metode ini (Maulana et al. 2020). Sampel penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV yang mempunyai jumlah siswa sebanyak 24 siswa dari keseluruhan populasi siswa kelas IV SDN Mranak 2.

Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Sedangkan instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi, lembar wawancara, soal tes. Soal tes berupa soal unjuk kerja. Tes unjuk kerja diberikan kepada peserta didik berupa *pretest* (sebelum perlakuan) dan *posttest* (sesudah perlakuan). Analisis data dilakukan menggunakan SPSS 27.

Data yang diperoleh dengan menggunakan *Uji N.Gain* Peneliti melakukan analisis terhadap skor *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan uji *N-gain* untuk mengevaluasi perubahan skor. Uji ini digunakan untuk mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan (Oktavia et al., 2020). Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan kriteria keefektifan.

Tabel 1 Tafsiran Keefektifan

Presentase	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40-50	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber : (Erawati et al., 2025)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis data awal diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* yang digunakan mengetahui hasil belajar keterampilan menulis teks prosedur siswa kelas IV SDN Mranak 2. Melalui uji *Paired Sample T-Test*, dapat dianalisis apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang signifikan secara *statistic* (Maria et al. 2025).

Tabel 2. Uji *Paired Sample T-Test*

Sumber : SPSS Statistics versi 27

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	41,3194	24	19,07099	3,89285
	Posttest	75,3472	24	17,84413	3,64242

Berdasarkan output *paired sample t-test* tersebut menunjukkan jika N atau banyaknya sampel yaitu 24 siswa dengan nilai *mean* atau rata-rata *pretest* sebesar 41,3194 sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 75,3472. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada mean atau rata-rata yang diperoleh terdapat perbedaan nilai rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest*.

Tabel 3 Uji *Paired Sample T-Test*

Paired Samples Test								
		Paired Differences						
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df
					Lower	Upper		
Pair 1	Pretest - Posttest	-34,02778	16,00435	3,26687	-40,78682	-27,26973	-10,416	23
								<.001

Sumber : SPSS Statistics versi 27

Hasil uji t menunjukkan nilai t hitung sebesar $-10,416$ dengan derajat kebebasan (df) sebesar 23. Nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) yang diperoleh adalah $< 0,001$, yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 (Sig. $< 0,05$).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai *pretest* dan *posttest* keterampilan menulis teks prosedur siswa. Berdasarkan hasil tersebut, maka hipotesis alternatif (H_0) ditolak dan hipotesis nol (H_a) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Smartstep* pada pembelajaran mendalam keterampilan menulis teks prosedur siswa.

Tabel 4 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Presentase (%)	Tafsiran
60,43%	Cukup Efektif

Sumber : SPSS Statistics versi 27

Berdasarkan hasil konversi nilai *N-Gain* ke dalam bentuk persentase, diperoleh nilai sebesar 60,43%. Berdasarkan kriteria penafsiran

efektivitas, persentase tersebut termasuk dalam kategori cukup efektif. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Smartstep* pada pembelajaran mendalam mampu meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur siswa secara cukup efektif. Meskipun peningkatan yang diperoleh belum mencapai kategori sangat efektif, hasil ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran TGT memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan menulis teks prosedur siswa.

Media pembelajaran sangat perlu dalam pelaksanaan pembelajaran karena mempunyai daya tarik tersendiri bagi siswa tersebut. Media pembelajaran, seperti audio, visual, atau kombinasi keduanya, membantu siswa memahami modul pendidikan dan memiliki aktivitas yang mendorong reaksi antara pendidik dan siswa (Juliawati and Darmawati 2022). Adapun visualisasi media *smartstep* adalah sebagai berikut.

Gambar 1. Media Smartstep



Sumber : Peneliti 2026

Multimedia *Smartstep* mampu menyajikan materi secara lebih konkret melalui perpaduan teks, gambar, dan audio yang relevan.

Hasil penelitian ini didukung oleh penerapan sintaks model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilaksanakan secara sistematis dan diperkuat oleh temuan penelitian sebelumnya. Pembelajaran diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran secara jelas, sehingga siswa memiliki arah belajar yang terstruktur dan proses pembelajaran berlangsung optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Casnan et al., (2022) yang menyatakan bahwa penyampaian tujuan pembelajaran berfungsi sebagai acuan pencapaian dalam kegiatan pembelajaran. Ditinjau dari perspektif pembelajaran mendalam, tahap penyajian materi dalam model TGT berperan dalam membangun kesadaran metakognitif siswa terhadap materi yang dipelajari (*Meaningfull*).

Tahap kerja kelompok (*Teams*) dalam model *Teams Games Tournament* dilaksanakan melalui kegiatan diskusi kelompok dengan mengerjakan LKPD secara kolaboratif. Pada tahap ini, siswa

saling bertukar pendapat dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas menulis teks prosedur, sehingga mendorong keterlibatan aktif dan pemahaman yang lebih mendalam. Hal ini sejalan dengan pendapat Wahidah et al., (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa saling membantu dalam memahami materi. Kegiatan ini mendukung pembelajaran mendalam karena menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, serta kesadaran belajar (*mindful learning*) melalui keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Tahap *game* dalam model *Teams Games Tournament* dilaksanakan melalui aktivitas pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran berbasis permainan memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong antusiasme siswa, sebagaimana dikemukakan oleh Ningsih et al., (2025) bahwa model TGT mampu menumbuhkan semangat belajar siswa. Tahap ini sejalan dengan prinsip pembelajaran mendalam, khususnya *mindful* dan

joyful learning, karena siswa menerapkan keterampilan menulis teks prosedur dalam aktivitas yang bermakna dan menyenangkan.

Tahap *tournament* dalam model TGT dilaksanakan melalui kegiatan kompetisi antar kelompok dengan mengirimkan perwakilan secara bergiliran untuk menjawab soal.

Gambar 1. *Tournament*



Sumber : Peneliti 2026

Aktivitas ini menumbuhkan keterlibatan aktif siswa melalui dukungan dan kerja sama tim selama perlombaan berlangsung. Penerapan kompetisi ini selaras dengan prinsip pembelajaran mendalam yang menekankan partisipasi aktif dan pemahaman konseptual siswa (Rahayu et al. 2025) sekaligus meningkatkan motivasi belajar melalui penerapan pembelajaran menulis teks prosedur dalam suasana yang kolaboratif dan kompetitif secara positif.

Tahap Kelima yaitu penghargaan. Pada tahap ini pemenang diambil dari skor tertinggi dalam game dan tournament yang telah dimainkan. Kelompok yang mendapat skor tertinggi diberikan penghargaan berupa Bintang dan diapresiasi dengan teman satu kelas. Menurut Ningsih et al., (2025) kemenangan tim juga memberikan kebahagiaan tersendiri bagi siswa dan bahkan, momen tersebut membuatnya semakin semangat untuk belajar lagi. Pada tahap ini terdapat prinsip pembelajaran mendalam yaitu menyenangkan atau menggembirakan.

Adapun hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* keterampilan menulis teks prosedur siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil analisis data menggunakan uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan hasil konversi nilai *N-Gain* ke dalam bentuk persentase, diperoleh nilai sebesar 60,43%.

Berdasarkan kriteria penafsiran efektivitas, persentase tersebut termasuk dalam kategori cukup efektif. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Smartstep* pada pembelajaran mendalam cukup efektif dalam keterampilan menulis teks prosedur siswa. Meskipun peningkatan yang diperoleh belum mencapai kategori sangat efektif, hasil ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran TGT memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan menulis teks prosedur siswa.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian dan diskusi menunjukkan bahwa model pembelajaran (TGT) membantu siswa kelas IV SD Negeri Mranak 2 menulis teks prosedur dengan lebih baik. Ada perbedaan skor rata-rata antara *pretest* dan *posttest*; nilai rata-rata *pretest* sebesar 41,31 meningkat menjadi 75,43 setelah perlakuan diberikan. Hasil analisis data dengan Uji *Sampel Paired T-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil analisis keefektifan N-Gain pada tafsiran keefektifan perolehan sebesar 64,34% berada

pada rentan 56-75 yang berarti hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

- Adnyana, Suar, Ketut, I. 2024. "Implementasi Pendekatan Deep Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Retorika* 5(1):1–14.
- Alfatikhah, Fadhilah, Much Arsyad Fardani, And Nurul Hamim. 2025. "Penerapan Tgt Berbantuan Media Ukaso Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Sd 2 Medini Pendahuluan Dalam Undang-Undang (Uu) Nomor 20 Tahun 2003 , Pendidikan Merupakan Usaha Sadar Dan Terencana Untuk Mewujudkan Suasana Pembelajaran ." *Civic Education And Social Science Journal (Cessj) Volume 7 Nomor 1 Edisi Bulan Juni 2025* <https://Journal.Univetbantara.Ac.Id/Index.Php/Cessj/Index> 7:50–60.
- Ali, Muhammad. 2020. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar." *Pernik : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1):35–44. Doi:10.31851/Pernik.V3i2.4839.
- Amin, Muhammad, Abdul Rahman Rahim, And Muhammad Akhir. 2021. "Keefektifan Media Video Tutorial Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas Vi Sdn 143 Inpres Leko." *Jurnal Riset Dan*

- Inovasi Pembelajaran* 1(2):71–81. Doi:10.51574/Jrip.V1i2.31.
- Asro, Muhammad, Sri Utaminingsih, And Fitri Budi Suryani. 2022. "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8(19):303–11.
- Casnan, Purnawan, Irman Firmansyah, And Heti Triwahyuni. 2022. "Evaluasi Proses Pembelajaran Dengan Pendekatan Systems Thinking." *Article Info* 31–38.
- Fardani, Much Arsyad. 2023. "Model Teams Game Tournament Bermediakan Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Sekolah Dasar." *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4(2):1081–88. Doi:10.62775/Edukasia.V4i2.396
- Isnayanti, Andi Nur, Putriwanti, Kasmawati, And Rahmita. 2025. "Integrasi Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) Dalam Kurikulum Sekolah Dasar: Tantangan Dan Peluang Andi." *Cjpe: Cokroaminoto Juornal Of Primary Education* <https://E-Journal.My.Id/Cjpe> Volume 8 | Nomor 2 | Juni |2025 E-Issn: 2654-6434 Dan P-Issn: 2654-6426 *Integrasi* 8:911–20.
- Jannah, Miftahul, Andi Husniati, And Sirajuddin. 2022. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar." *Judikdas: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 1(2):89–98. Doi:10.51574/Judikdas.V1i2.172.
- Juliawati, Heni, And Desak Made Darmawati. 2022. "Pengaruh Model Nht Dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(5):8146–53. Doi:10.31004/Basicedu.V6i5.376
- 1.
- Maria, Novita Sari, Siti Khafifah, A. .. Saragih, Aini Wardana, P. .. Sagala, And Manik. 2025. "Analisis Penerapan Rme Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Uji Paired Sample T-Test." *Peshum : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora* 4(3):4648–53. Doi:10.56799/Peshum.V4i3.8636
- .
- Marwati, Eka, Andri Anugrahana, And Patrisia Betris Yan Ariyanti. 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(1):2601–7. Doi:10.31004/Jptam.V7i1.5609.
- Maulana, Mardi, Bambang Ismaya, And Abdul Salam Hidayat. 2020. "Minat Siswi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Senam Lantai Sman 1 Cikampek." *Jurnal Literasi Olahraga* 1(August):66–76.
- Muhassanah, Nur'aini, Afifah Hayati, And Ambar Winarni. 2022. "The Effectiveness Of Mathematics Learning Using Online Media During The Covid-19 Pandemic." *Alphamath : Journal Of Mathematics Education* 8(2):131. Doi:10.30595/Alphamath.V8i2.13
- 540.
- Murod, Sri Utaminingsih, Makmun, Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muria Kudus, Slamet Utomo, Magister Pendidikan

- Dasar, Universitas Muria Kudus, Magister Pendidikan Dasar, And Universitas Muria Kudus. 2021. "Efektivitas Bahan Ajar E-Modul Interaktif Berbasis Android Untuk Peningkatan Pemahaman Konsep." 20(2):219–32. Doi:10.35719/Fenomena.
- Nasution, A. A. ..., Sri Wahyuni, And Ari Ambarwati. 2025. "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Media Kartu Cerita Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Pada Siswa Kelas Xi Di Sman 4 Blitar." *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran* 20(6).
- Ningsih, Wahyu, Meilida Eka Sari, And Heru Prasetyo. 2025. "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas 4 Pada Mata Pelajaran Ips." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(September).
- Noviyanti, Putri Amelia, Sri Utaminingsih, And Lintang Kironoratri. 2025. "Studi Efektivitas Model Tgt Terhadap Keterampilan Menulis Huruf Kapital Pada Teks Eksposisi Siswa Kelas V Sd 1 Jekulo." *Elementary School* 12:661–67.
- Pratiwi, Widia Siska, Fine Reffiane, And Duwi Nuvitalia. 2025. "Keefektifan Model Pembelajaran Number Head Together Berbantu Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Selokarto 01." *Wawasan Pendidikan* 5(1):282–91.
- Rahayu, Chika, Widya Rahmadatul Setiani, Devi Yulindra, And Luthfia Azzahra. 2025. "Pendidikan Matematika Realistik Indonesia Dalam Pembelajaran Mendalam (Deep Learning): Tinjauan Literatur." *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas* 13(1):9–25.
- Santosa, Andri. 2021. "Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbasis Media Puzzle Pada Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Vii Smp Al Falah Dago Tahun Pelajaran 2018/2019." *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 4(1):30–40. Doi:10.23969/Wistara.V4i1.4396.
- Tyas, Yunika Ciptaning, Much Arsyad Fardani, And Lintang Kironoratri. 2024. "Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model Make A Match Berbantuan Media Kartu Kata." *Jurnal Papeda*; 6(1).
- Wahidah, Clarifta, Nur, And Firosalia Kristin. 2023. "Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dikelas Iv Sekolah Dasar." *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6:378–88.