



Pengaruh Model TGT Berbantuan Math Kids terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I SDN Gunung Sarik

Azizah Ramadhani^{1*}, Maifit Hendriani¹, Khairul Ikhwan¹

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Universitas Adzkia, Jl. Taratak Paneh No.7, Korong Gadang, Kalumbuk, Kec. Kuranji, Kota Padang, Indonesia

*Corresponding author: azizahramadhani460@gmail.com

Artikel Histori

Direvisi, 10/05/2026

Diterima, 05/06/2026

Dipublikasi, 06/06/2026

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika di kelas I SDN 29 Gunung Sarik yang masih di bawah KKTP. Penyebabnya adalah proses pembelajaran yang dirasa kurang efisien, di mana siswa tidak dapat berkonsentrasi dengan baik dan sering bermain saat pembelajaran berlangsung, serta minimnya partisipasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe (TGT) Berbantuan Aplikasi *Math Kids* Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas I SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang. Jenis penelitian ini penelitian eksperimen, dengan metode penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen Design* dengan rancangan *Posttest Only Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas I SDN 29 Gunung Sarik yang mana kelas IB sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah, sedangkan kelas IA sebagai kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe (TGT) dengan berbantuan aplikasi *Math Kids*. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji t. Berdasarkan hasil penelitian ini, terlihat bahwa $t_{hitung} = 1,892 > t_{tabel} = 1,686$. Berdasarkan pengujian $t_{hitung} > t_{tabel} = (1,892 > 1,686)$ maka hipotesis H_1 diterima. Dari hasil penelitian terbukti bahwa model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan aplikasi *Math Kids* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar Matematika di kelas I SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang.

Kata Kunci: Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT); *Math Kids*; Hasil Belajar; Matematika

Abstract: This research was motivated by the low learning outcomes of first-grade students at SDN 29 Gunung Sarik in Mathematics, which are still below the minimum standard of achievement (KKTP). This was due to the perceived inefficiency of the learning process, with students unable to concentrate effectively and frequently playing during the lesson, as well as minimal student participation. This study aims to determine the Effect of Cooperative Learning Type (TGT) Assisted by the *Math Kids* Application on Mathematics Learning Outcomes of Class I SDN 29 Gunung Sarik, Padang City. This type of research is experimental research, with the research method used is *Quasi Experiment Design with Posttest Only Control Group Design*. The population in this study were all students of class I SDN 29 Gunung Sarik where class IB was the control class using the lecture method, while class IA was the experimental class using the Cooperative Learning Type (TGT) model assisted by the *Math Kids* application. The data obtained were analyzed using the t test. Based on the results of this study, it can be seen that $t \text{ count} = 1.892 > t \text{ table} = 1.686$. Based on the test $t \text{ count} > t \text{ table} = (1.892 > 1.686)$ then the hypothesis H_1 is accepted. From the results of the study it is proven that the Cooperative learning model of the *Teams Games Tournament* (TGT) type assisted by the *Math Kids* application has an influence on Mathematics learning outcomes in class I SDN 29 Gunung Sarik, Padang City.

Keywords: Cooperative *Teams Games Tournament* (TGT), *Math Kids*, Learning Outcomes, Mathematics

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta menjadi indikator kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Dalam pelaksanaannya, pendidikan di Indonesia saat ini mengacu pada Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, kolaboratif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Kurikulum ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran serta mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif (Kemendiknas, 2003).

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam pendidikan dasar adalah matematika. Matematika tidak hanya berfungsi untuk melatih kemampuan berhitung, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, analitis, dan kritis pada peserta didik (Permendiknas, 2023). Pembelajaran matematika di sekolah dasar menjadi dasar penting bagi penguasaan konsep-konsep matematika pada jenjang berikutnya. Oleh karena itu, proses pembelajaran matematika perlu dirancang secara menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Hasratuddin, 2020). Pada fase awal sekolah dasar, khususnya kelas I, peserta didik masih berada pada tahap perkembangan yang menyukai aktivitas bermain dan pembelajaran yang bersifat konkret (Bahri, 2020).

Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang pada tanggal 26–28 November 2024, diketahui bahwa hasil belajar matematika siswa kelas I masih tergolong rendah dan belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Rendahnya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher centered learning*), kurangnya penggunaan model pembelajaran yang variatif, minimnya media pembelajaran yang menarik, serta rendahnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Slameto, 2015; Arends, 2012).

Permasalahan lain yang ditemukan selama observasi yaitu siswa cenderung sulit berkonsentrasi, mudah bosan, dan sering bermain saat pembelajaran berlangsung. Pada materi operasi bilangan, sebagian siswa masih kesulitan mengenali simbol angka dan menghubungkan simbol bilangan dengan jumlah benda yang sesuai. Selain itu, siswa juga kurang aktif dalam bertanya maupun menyampaikan pendapat selama pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika siswa. Data hasil ujian Mid Semester siswa kelas I SDN 29 Gunung Sarik menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar masih rendah. Pada kelas IA, hanya 31,8% siswa yang mencapai ketuntasan, sedangkan 68,1% lainnya belum tuntas dengan nilai rata-rata 71,54. Sementara itu, pada kelas IB persentase ketuntasan hanya mencapai 37,5% dan sebanyak 62,5% siswa belum tuntas dengan nilai rata-rata 69,31. Data tersebut menunjukkan bahwa diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran matematika agar siswa lebih aktif, termotivasi, dan mudah memahami materi pembelajaran.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa melalui permainan akademik dan kerja sama kelompok (Isjoni, 2013). Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sambil bermain sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, model TGT juga dapat meningkatkan kerja sama, tanggung jawab, sportivitas, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran (Komalasari, 2014).

Agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas I sekolah dasar, model TGT dipadukan dengan penggunaan aplikasi *Math Kids*. Aplikasi *Math Kids* merupakan media pembelajaran berbasis digital yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep dasar matematika melalui tampilan gambar, warna, dan permainan edukatif yang menarik (Asryad, 2017). Penggunaan aplikasi ini diharapkan mampu membantu siswa memahami konsep operasi bilangan secara lebih konkret serta meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital interaktif juga terbukti dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika (Daryanto, 2016; Uno, 2012). Namun, penelitian mengenai penerapan model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *Math Kids* pada siswa kelas I sekolah dasar masih terbatas, khususnya di SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Math Kids* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas I SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model dan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain penelitian yang digunakan adalah *Posttest Only Control Group Design* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Math Kids* (Sugiyono, 2016).

Penelitian dilaksanakan di SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SDN 29 Gunung Sarik yang terdiri dari kelas IA dan kelas IB. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling karena seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Kelas IA ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Math Kids*, sedangkan kelas IB sebagai kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional berupa ceramah.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *Math Kids*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar matematika siswa. Parameter yang diamati dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa pada materi operasi bilangan kelas I sekolah dasar. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes hasil belajar matematika berbentuk soal objektif. Sebelum digunakan, instrumen penelitian diuji terlebih dahulu melalui uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran soal untuk memastikan instrumen layak digunakan dalam penelitian.

Prosedur penelitian dilakukan melalui tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan akhir. Pada tahap persiapan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, menyiapkan instrumen penelitian, serta melakukan uji coba soal. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan memberikan perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *Math Kids*, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran konvensional. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes akhir (*posttest*). Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis statistik inferensial. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitas untuk mengetahui distribusi data

dan kesamaan varians. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t pada taraf signifikansi 5% untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *Math Kids* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas I SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang.

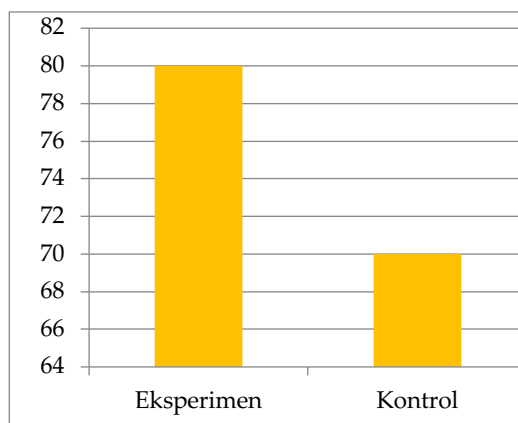
Hasil dan Pembahasan

Terdapat siswa kelas A yang berjumlah 18 orang sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Math Kids*, dan kelas B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 22 orang yang tidak diberi perlakuan hanya menggunakan aplikasi *Math Kids*, kedua kelas akan membandingkan hasil belajar yang dimiliki siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari hasil perbandingan tersebut dapat diketahui apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT berbantuan aplikasi *math kids* terhadap hasil belajar siswa, karena tujuan diadakannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan aplikasi *math kids* terhadap hasil belajar Matematika siswa SDN 29 Gunung Sarik.

Tabel 1. Nilai validitas soal

No	Skor	Keterangan
1	0.863	Tidak Valid
2	0.571	Tidak Vald
3	-0.799	Tidak Valid
4	0.814	Tidak Valid
5	0.564	Tidak Valid
6	0.577	Tidak Valid
7	0.000	Valid
8	0.499	Tidak Valid
9	0.567	Tidak Valid
10	0.584	Tidak Valid
11	0.001	Valid
12	0.000	Valid
13	0.697	Tidak Valid
14	0.009	Tidak Valid
15	0.008	Tidak Valid
16	0.000	Valid
17	0.001	Valid
18	0.697	Tidak Valid
19	0.082	Tidak Valid
20	0.002	Valid
21	0.009	Tidak Valid
22	0.000	Valid
23	0.000	Valid
24	0.000	Valid
25	0.001	Valid

Berdasarkan uji validitas soal sebanyak 25 butir soal, soal yang dapat dikatakan valid adalah soal yang bernomor 7,11,12,16,17,20,22,23,24,25. Pemberian *Posttest* berupa soal pilihan ganda berjumlah 10 butir yang telah tervalidasi. Soal yang diberikan telah di uji validasi oleh ahli atau dosen dan guru yang berkompeten, uji validasi diluar sampel serta uji validitas dan uji reliabilitas. Dilakukan *Posttest* untuk melihat sejauh mana hasil belajar siswa setelah dilakukan perlakuan yang berbeda pada kedua kelas. Adapun hasil *posttest* kelas eksperimen, nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah 50, pada kelas kontrol nilai tertinggi yaitu 90 dan nilai terendah 30. Hasil *posttest* eksperimen diperoleh rata-rata 80 dan kelas kontrol 70. Berdasarkan rata-rata *posttest* kelas sampel, rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.



Gambar 1. Rata-rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji Prasyarat analisis kemudian dilakukan setelah data penelitian dikumpulkan. Uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan Uji normalitas yang dilakukan terhadap nilai *Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan uji *shapiro wilk* dibantu aplikasi SPSS 22 yang dilakukan terhadap nilai *Posttest* kelas eksperimen diperoleh nilai signifikan 0,088 sehingga nilai signifikan pada kolom *Shapiro-Wilk* $> 0,05$ yaitu $0,088 > 0,05$ artinya data *posttest* kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikan 0,080 sehingga nilai signifikan pada kolom *Shapiro Wilk* $> 0,05$, yaitu $0,080 > 0,05$ artinya data *posttest* kelas kontrol berdistribusi normal. Uji prasyarat homogenitas yang dilakukan bertujuan untuk melihat nilai dua varians atau kelompok sama dan diperoleh nilai signifikan yaitu $0,821 > 0,05$ yang mana data hasil *posttest* belajar matematika berdistribusi homogen.

Hasil analisis data *Posttest* diperoleh bahwa nilai dari kedua kelas berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen sehingga dapat dilakukan uji hipotesis. Berdasarkan uji-t yang telah dilakukan diperoleh nilai $t_{hitung} = 1,892$ dan nilai $t_{tabel} = 1,686$ pada taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$), $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $1,892 > 1,686$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Proses pembelajaran di kelas yang diberi perlakuan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT berbantuan aplikasi *math kids* terlihat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Siswa merasa tertarik dengan cara belajar yang belum biasa mereka lakukan. Siswa sangat antusias dalam pembelajaran pada saat aktivitas berdiskusi, setiap anggota kelompok ikut bermusyawarah mengenai soal-soal yang terdapat di aplikasi *Math Kids*, semua anggota kelompok terlibat dalam kegiatan pembelajaran, tidak ada siswa yang diam sehingga diskusi kelompok terlihat hidup. Ini berarti aktivitas siswa pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat berimbas pada peningkatan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT yaitu model pembelajaran yang menarik sehingga mendorong siswa terlibat di dalamnya, tidak monoton karena di dalam pembelajaran ada selingan berupa hiburan ataupun permainan, siswa lebih semangat belajar, dan melatih kerja sama antar siswa (Shoimin, 2014). Penerapan model Kooperatif Tipe TGT berpengaruh terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran Matematika. Model TGT yang tidak monoton karena diselengi dengan hiburan, sehingga suasana tidak menegangkan, semangat belajar yang meningkat karena suasana pembelajaran berlangsung menyenangkan dan skill kerja sama antar siswa yang semakin terlatih. Meskipun diberikan materi yang sama dengan waktu berbeda, namun pada pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran konvensional nilai yang diperoleh siswa tidak semaksimal pembelajaran dengan model pembelajaran Kooperatif TGT (Huda, 2014).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT mendorong siswa aktif dalam belajar, membangun dan membentuk pengetahuannya sendiri dengan bimbingan guru. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini memberikan kesempatan yang luas bagi siswa untuk aktif dalam belajar sehingga fokus

pembelajaran beralih dari berfokus pada guru menjadi berfokus pada siswa (Kurniasih & Sani, 2015).

Proses pembelajaran pada Kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *konvensional* berbantuan aplikasi *math kids* kurang aktif, dalam proses pembelajaran membuat siswa merasa jenuh dan kehilangan minat. Respon dan partisipasi siswa menjadi rendah, sehingga mereka kurang terlibat dalam kegiatan belajar. Tanpa elemen menarik, sulit bagi siswa untuk memahami dan menguasai materi dengan baik (Rusmawati, 2020). Pembelajaran menggunakan model konvensional akan memungkinkan kegiatan menjadi verbalisme, siswa mudah merasa bosan, sulit mengontrol sejauh mana perolehan belajar siswa dan menyebabkan siswa menjadi pasif. Selain itu, guru juga kesulitan untuk mengetahui apakah siswa telah memahami pelajaran yang diberikan atau sebaliknya karena hanya beberapa siswa saja yang terlibat aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan guru mengenai materi yang dipelajari. Hal tersebut memberikan pengaruh yang kurang baik bagi siswa terlihat dari hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen (Sanjaya, 2016).

Perbedaan signifikan antara proses pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen ini membuktikan bahwa siswa sangat menyenangkan model pembelajaran seperti ini yang bervariasi, sehingga siswa tidak merasa bosan dan hanya mendengarkan materi dan mencatat apa yang guru tulis di papan tulis. Metode pembelajaran Kooperatif Tipe TGT salah satu metode pembelajaran yang alternatif yang bisa digunakan tidak hanya pada mata pelajaran Matematika, tetapi juga digunakan mata pelajaran lainnya (Rifqi, 2022). Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan minat, keaktifan dan hasil belajar (Rusman, 2022). Penggunaan model pembelajaran TGT ini sangat tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran, karena dapat menciptakan suasana kelas menjadi meriah, menyenangkan dan tidak membosankan sehingga dapat meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik (Slavin, 2015).

Berdasarkan rata-rata kelas eksperimen yang lebih tinggi dari kelas kontrol maka terbukti bahwa terdapat pengaruh dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan aplikasi *Math Kids* terhadap hasil belajar matematika pada materi penjumlahan di kelas I SDN 29 Gunung Sarik. Model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT berbantuan aplikasi *Math Kids* itu perlu dikuasai oleh guru dan perlu diimplementasikan dalam proses pembelajaran

Kesimpulan

Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbantuan aplikasi *math kids* terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi penjumlahan di kelas eksperimen, dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Daftar Pustaka

- Arends, R. (2012). *Learning to teach*. New York: McGraw-Hill.
- Asryad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Bahri, S. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hasratuddin. (2020). *Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Matematika*. Celeban Timur, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda. (2014). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2013). *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Kemendiknas. (2003). *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*. Indonesia: Sekretariat Negara.

- Komalasari. (2014). *Pembelajaran Kontekstual (Konsep dan Aplikasi)*. Bandung, Jawa Barat: PT. Refika Aditama.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Permendiknas. (2023). *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta, Indonesia: Sekretariat Negara.
- Rifqi, M. (2022). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Model Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1). doi:<https://doi.org/10.32585/edudikara.v7i1.271>
- Rusman. (2022). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Rusmawati. (2020). Inovasi pembelajaran bahasa indonesia melalui pendekatan proses. *Prosiding Universitas PGRI*.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Belajar Mengajar Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Shoimin. (2014). *Model pembelajaran inovatif*. Ar-Ruzz.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. (2015). *Cooperative learning: theory, research and practice*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. (2016). *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H. (2012). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.