

**PENINGKATAN PEMAHAMAN MATERI MAJAS METAFORA MELALUI
MODEL TGT DENGAN BANTUAN MEDIA KARTU DOMINO PADA SISWA
KELAS IV DI IBNU SINA SCHOOL**

Dira Kusuma Wardani¹, Arifin Maksum², Anggit Aruwiyantoko³

^{1,2,3}PGSD, FIP, Universitas Negeri Jakarta

¹dirakusumaw@gmail.com, ²arifinmaksum23@gmail.com,

³aruwiyantoko@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve grade IV students' understanding of metaphorical majas material through the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model combined with domino card media. This research is a Classroom Action Research (PTK) conducted in two cycles in class IV B Ibsi School, with a total of 21 students. Data were collected through observation, interviews, documentation, and written tests, which were analyzed qualitatively and quantitatively. The results showed a significant increase in students' understanding after the implementation of the action. The pretest average score of 69 increased to 89 in the first cycle posttest, and reached 95 in the second cycle posttest, with learning completeness reaching 100%. This finding shows that the TGT model with domino card media is effective in creating an active, fun learning atmosphere, and supports a deeper understanding of the concept of metaphorical majas

Keywords: metaphor, TGT model, domino card

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV terhadap materi majas metafora melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang dipadukan dengan media kartu domino. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus di kelas IV B Ibsi School, dengan jumlah peserta sebanyak 21 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes tertulis, yang dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan terhadap pemahaman siswa setelah penerapan tindakan. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 69 meningkat menjadi 89 pada *posttest* siklus I, dan mencapai 95 pada *posttest* siklus II, dengan ketuntasan belajar mencapai 100%. Temuan ini menunjukkan bahwa model *TGT* dengan media kartu domino efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendukung pemahaman konsep majas metafora secara lebih mendalam.

Kata Kunci: majas metafora, model TGT, kartu domino

A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia digunakan sebagai bahasa pengantar di seluruh jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar, menengah, hingga perguruan tinggi. Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan berbahasa siswa di tingkat sekolah dasar. Dalam proses pembelajarannya, Bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan utama, yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis (Ibda, 2020). Keempat keterampilan ini merupakan komponen esensial dalam proses menerima dan menyampaikan informasi secara efektif dalam aktivitas berbahasa.

Salah satu keterampilan yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan mengungkapkan gagasan adalah keterampilan menulis. Keterampilan menulis bersifat produktif karena menuntut siswa untuk menghasilkan karya tulis sebagai bentuk ekspresi ide dan pemahaman bahasa (Chandra *et.al*, 2018). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, materi majas merupakan bagian dari aspek menulis yang menampilkan keindahan berbahasa.

Gaya bahasa seperti majas memiliki peranan penting dalam mendorong kemampuan berpikir kreatif serta menumbuhkan apresiasi siswa terhadap karya sastra (Herwina, 2021).

Majas terdiri dari berbagai jenis, salah satunya adalah majas metafora. Majas ini digunakan untuk menyampaikan makna secara lebih kuat dan imajinatif dengan menyamakan satu hal dengan hal lain yang memiliki kesamaan sifat atau karakteristik. Dengan kata lain, majas metafora merupakan bentuk gaya bahasa yang menyampaikan makna dengan membandingkan dua hal yang memiliki kemiripan sifat atau karakteristik tanpa menggunakan kata pembanding secara eksplisit (Fadhilah, 2020).

Berdasarkan observasi di kelas IV Ibsi School, dalam praktik pembelajarannya, siswa masih mengalami kesulitan memahami majas metafora karena maknanya yang tidak disampaikan secara literal. Terlihat sebagian besar siswa belum mampu mengidentifikasi maupun menafsirkan karakteristik dari majas metafora, serta contoh kalimat yang mengandung majas metafora. Mereka cenderung menangkap makna secara

harfiah dan belum memahami konsep dasar serta penggunaan majas tersebut dalam konteks kalimat. Situasi ini mencerminkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih terarah dan menyertakan contoh-contoh kontekstual agar siswa dapat mengenali serta memahami makna majas metafora secara lebih mendalam dan tepat.

Untuk itu, salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang mudah diterapkan di kelas karena mampu melibatkan seluruh siswa secara aktif tanpa membedakan peran atau status. Menurut Slavin (2015), pembelajaran dengan model *TGT* merupakan suatu pendekatan yang memungkinkan antar kelompok saling bersaing, sehingga mampu membangkitkan semangat belajar siswa.

Dalam penerapan model *TGT*, diperlukan media pembelajaran yang mendukung aktivitas belajar yang aktif dan menarik. Segala bentuk alat atau

bahan yang digunakan selama proses pembelajaran dan berperan dalam menyampaikan informasi atau materi pelajaran disebut sebagai media pembelajaran. Kehadiran media bertujuan untuk merangsang pikiran, perhatian, serta motivasi peserta didik agar proses belajar berlangsung secara sadar, terarah, dan terkontrol (Nurita, 2018). Salah satu media yang sesuai adalah kartu domino. Media kartu domino yang didesain khusus untuk materi majas memungkinkan siswa belajar sambil bermain, mencocokkan istilah majas dengan makna kalimatnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model dan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan pemahaman siswa terhadap materi majas metafora di kelas IV sekolah dasar melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan bantuan media kartu domino sebagai upaya menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi majas melalui penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang dipadukan dengan media kartu domino. Model PTK yang digunakan merujuk pada tahapan yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yaitu: tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus guna memantau dan mengevaluasi peningkatan pemahaman siswa secara bertahap dari satu siklus ke siklus berikutnya.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV B Ibnu Sina School (Ibsi School) yang berjumlah 21 siswa. Pemilihan kelas ini didasarkan pada hasil wawancara dengan guru kelas yang menyatakan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi majas, khususnya majas metafora. Selain itu, di kelas tersebut belum pernah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang dipadukan dengan media kartu domino, sehingga

dinilai tepat untuk dijadikan sasaran tindakan dalam penelitian ini.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini, antara lain observasi langsung, wawancara, dokumentasi, dan pencatatan lapangan. Instrumen yang dimanfaatkan meliputi lembar observasi, panduan wawancara, catatan lapangan, dokumentasi foto atau video, serta tes tertulis. Sebelum tindakan dilakukan, siswa terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi majas dan memperoleh gambaran umum mengenai nilai rata-rata kelas. Selanjutnya, pada akhir setiap siklus, siswa kembali mengikuti tes tertulis (*posttest*) untuk mengevaluasi penguasaan mereka terhadap materi yang telah diajarkan serta sebagai dasar dalam menentukan langkah perbaikan pada siklus berikutnya.

Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis secara kualitatif dilakukan melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan berdasarkan informasi yang dikumpulkan dari hasil wawancara, observasi, dokumentasi, serta catatan lapangan. Sementara itu, analisis

kuantitatif digunakan untuk mengolah hasil tes tertulis siswa dengan cara menghitung skor menggunakan rumus sebagai berikut :

$$x = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan :

X = nila rata-rata (mean)

$\sum x$ = jumlah nilai semua peserta didik

$\sum N$ = jumlah peserta didik di kelas

Perhitungan dalam penelitian ini tidak hanya difokuskan pada nilai rata-rata siswa, tetapi juga mencakup penilaian terhadap kualitas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Adapun ketuntasan belajar siswa ditentukan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum \text{siswa tuntas belajar} \times 100\%}{\sum \text{siswa}}$$

Keterangan :

P = Presentase

Tingkat pemahaman siswa dapat diukur menggunakan rumus ketuntasan tersebut. Melalui hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada siswa kelas IV, dapat diperoleh data mengenai nilai rata-rata serta sejauh mana siswa telah memahami materi yang diajarkan. Hasil analisis ini memberikan gambaran mengenai efektivitas

penggunaan media kartu domino dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep majas metafora sebelum dan sesudah tindakan pembelajaran dilakukan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini menyajikan data dan temuan dari proses tindakan yang telah dilaksanakan selama dua siklus pembelajaran. Data yang dianalisis meliputi hasil *pretest*, *posttest* siklus I, dan *posttest* siklus II. Analisis ini bertujuan untuk menggambarkan perkembangan pemahaman siswa terhadap materi majas metafora dari sebelum hingga setelah penerapan model pembelajaran. Berikut adalah hasil *pretest* yang diperoleh sebelum tindakan dilakukan:

Tabel 1 Hasil Pretest
Kelas IV B Ibsi School

Nama Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
SAA	60	80	Belum tuntas
AAH	80	80	Tuntas
HZF	70	80	Belum tuntas
ARM	60	80	Belum tuntas
K	70	80	Belum tuntas
F	30	80	Belum tuntas
RT	80	80	Tuntas
M	60	80	Belum tuntas
KAZ	80	80	Tuntas
QA	80	80	Tuntas
RNH	80	80	Tuntas
HMO	70	80	Belum tuntas
MHKS	80	80	Tuntas
AZ	50	80	Belum tuntas
AAR	70	80	Belum tuntas
MAN	60	80	Belum tuntas
Q	70	80	Belum tuntas
AA	70	80	Belum tuntas

AT	80	80	Tuntas
R	70	80	Belum tuntas
MSI	70	80	Belum tuntas
Jumlah siswa		21	
Jumlah semua nilai		1.440	
Nilai tertinggi		80	
Nilai terendah		30	
Nilai rata-rata <i>pretest</i>		69	
Presentase ketuntasan belajar		33,3%	

Berdasarkan hasil *pretest* yang diberikan sebelum pelaksanaan tindakan, diperoleh nilai rata-rata sebesar 69 dengan persentase ketuntasan belajar hanya 33,3%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas IV B Ibsi School belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 80. Hanya 7 dari 21 siswa yang dinyatakan tuntas. Kondisi ini menguatkan temuan awal bahwa pemahaman siswa terhadap materi majas metafora masih rendah, dan diperlukan intervensi pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

Setelah diketahui bahwa hasil *pretest* menunjukkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi majas metafora, tindakan pembelajaran dilanjutkan ke tahap siklus I. Pada tahap ini, model *Teams Games Tournament (TGT)* mulai diterapkan dengan bantuan media kartu domino yang berisi pasangan kalimat dan makna majas metafora.

Tujuan dari penerapan tindakan ini adalah untuk melihat sejauh mana peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran kooperatif yang dikemas secara aktif dan menyenangkan. Berikut ini disajikan hasil *posttest* pada siklus I:

Tabel 2 Hasil Posttest Siklus I
Kelas IV B Ibsi School

Nama Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
SAA	90	80	Tuntas
AAH	90	80	Tuntas
HZF	90	80	Tuntas
ARM	80	80	Tuntas
K	90	80	Tuntas
F	70	80	Belum tuntas
RT	90	80	Tuntas
M	90	80	Tuntas
KAZ	90	80	Tuntas
QA	90	80	Tuntas
RNH	100	80	Tuntas
HMO	80	80	Tuntas
MHKS	100	80	Tuntas
AZ	70	80	Belum tuntas
AAA	100	80	Tuntas
MAN	70	80	Belum tuntas
QS	100	80	Tuntas
AA	90	80	Tuntas
AT	100	80	Tuntas
R	100	80	Tuntas
MSI	90	80	Tuntas
Jumlah siswa		21	
Jumlah semua nilai		1.870	
Nilai tertinggi		100	
Nilai terendah		70	
Nilai rata-rata <i>posttest</i>		89	
Presentase ketuntasan belajar		85,7%	

Setelah penerapan model *TGT* dengan bantuan media kartu domino pada siklus I, terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Nilai rata-rata siswa kelas IV B Ibsi School meningkat menjadi 89, dan jumlah siswa yang mencapai KKM naik menjadi 18 orang

atau sebesar 85,7%. Selama proses pembelajaran, suasana kelas terlihat menjadi lebih hidup dan partisipatif. Sebagian besar siswa terlihat lebih aktif dalam berdiskusi kelompok, antusias mengikuti permainan, serta bersemangat dalam mencocokkan kartu majas dengan maknanya. Meskipun hasil ini sudah menunjukkan peningkatan, masih terdapat 3 siswa yang belum tuntas. Oleh karena itu, perlu dilakukan refleksi dan penyempurnaan tindakan untuk memasuki siklus II.

Sebelum pelaksanaan siklus II, dilakukan evaluasi terlebih dahulu terhadap hasil belajar siswa untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran yang diterapkan. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, perbaikan yang dilakukan pada siklus II, antara lain dengan mengoptimalkan pembagian peran dalam kelompok, memperjelas instruksi penggunaan kartu domino, serta memperpanjang waktu diskusi agar siswa lebih memahami materi secara mendalam. Selain itu, diberikan juga bimbingan lebih intensif selama proses turnamen berlangsung. Dengan perbaikan-perbaikan tersebut, diharapkan keterlibatan siswa semakin meningkat dan pemahaman terhadap materi

majas metafora menjadi lebih baik. Berikut ini hasil *posttest* siklus II yang diperoleh setelah pelaksanaan tindakan perbaikan tersebut :

Tabel 3 Hasil Posttest Siklus 2
Kelas IV B Ibsi School

Nama Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
SAA	100	80	Tuntas
AAH	100	80	Tuntas
HZF	90	80	Tuntas
ARM	90	80	Tuntas
K	100	80	Tuntas
F	80	80	Tuntas
RT	90	80	Tuntas
M	100	80	Tuntas
KAZ	100	80	Tuntas
QA	90	80	Tuntas
RNH	100	80	Tuntas
HMO	90	80	Tuntas
MHKS	100	80	Tuntas
AZ	80	80	Tuntas
AAA	100	80	Tuntas
MAN	80	80	Tuntas
QS	100	80	Tuntas
AA	100	80	Tuntas
AT	100	80	Tuntas
R	100	80	Tuntas
MSI	100	80	Tuntas
Jumlah siswa			21
Jumlah semua nilai			1.990
Nilai tertinggi			100
Nilai terendah			80
Nilai rata-rata posttest			95
Presentase ketuntasan belajar			100%

Pada siklus II, seluruh siswa berhasil mencapai KKM dengan nilai rata-rata meningkat menjadi 95 dan tingkat ketuntasan belajar mencapai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *TGT* yang dipadukan dengan media kartu domino efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV B Ibsi School terhadap materi majas

metafora. Melalui kegiatan kelompok dan turnamen permainan, siswa lebih aktif terlibat, berdiskusi, dan memahami materi dengan cara yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, penggunaan model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media kartu domino memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa dalam mempelajari materi majas metafora. Pendekatan pembelajaran kooperatif yang dikombinasikan dengan aktivitas permainan terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berdiskusi dan memahami makna kiasan dari majas yang dipelajari. Pembelajaran menjadi tidak lagi bersifat satu arah, melainkan memberi ruang bagi siswa untuk berinteraksi, mengeksplorasi, dan merefleksikan pemahamannya bersama teman sekelompok.

Keterlibatan aktif siswa dalam permainan kartu domino yang dirancang dengan pasangan kalimat dan makna majas metafora memungkinkan mereka membangun pemahaman melalui pengalaman konkret dan interaksi sosial. Melalui

permainan ini, siswa tidak hanya menghafal definisi majas, tetapi juga mengaitkannya dengan konteks kalimat yang bermakna. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik, yang menekankan bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu melalui pengalaman langsung dan keterlibatan aktif dalam proses belajar. Menurut Asrori (2020), teori belajar konstruktivistik menyatakan bahwa pengetahuan bukanlah sesuatu yang dapat langsung ditransfer dari guru ke siswa, melainkan harus dikonstruksi sendiri oleh siswa berdasarkan pengalaman dan interpretasinya terhadap informasi baru.

Selain meningkatkan pemahaman konseptual, penerapan model *TGT* juga memperkuat kerja sama antar siswa serta menciptakan suasana kompetisi yang sehat. Interaksi kelompok dan sistem pertandingan pada model *TGT* mendorong siswa untuk saling membantu dan memotivasi satu sama lain, sekaligus menumbuhkan rasa tanggung jawab atas pembelajaran kelompoknya. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Rokhmaniyah *et al.* (2024), yang menunjukkan bahwa penerapan

model *TGT* meningkatkan motivasi belajar serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran di SD Negeri Beskalan Surakarta. Penelitian lain oleh Kurniawan dan Indriarsa (2023) juga menemukan bahwa penggunaan model *TGT* dalam pembelajaran materi lokomotor di kelas V SD Sumberejo 2 tidak hanya meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa dari 79 menjadi 83, tetapi juga berdampak positif terhadap motivasi belajar baik secara intrinsik maupun ekstrinsik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *TGT* dengan bantuan media kartu domino merupakan strategi pembelajaran yang tepat dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi majas metafora. Inovasi ini tidak hanya berhasil mengintegrasikan unsur permainan edukatif ke dalam pembelajaran bahasa Indonesia, tetapi juga menghadirkan metode alternatif yang lebih menyenangkan dan bermakna dibandingkan metode konvensional. Keunikan penggunaan media kartu domino yang secara spesifik dirancang untuk menyajikan pasangan kalimat dan makna majas, menunjukkan potensi besar untuk

diterapkan pada materi sastra lainnya. Oleh karena itu, strategi ini sangat direkomendasikan untuk diterapkan secara lebih luas baik pada jenjang sekolah dasar maupun dalam konteks pembelajaran lainnya, guna menciptakan proses belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang dipadukan dengan media kartu domino efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi majas metafora. Proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan partisipatif. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 69 pada pretest menjadi 89 pada posttest siklus I, dan meningkat lagi menjadi 95 pada posttest siklus II. Selain itu, tingkat ketuntasan belajar siswa juga meningkat secara signifikan, dari 33,3% pada awal tindakan menjadi 100% pada akhir siklus II.

Keberhasilan ini tidak hanya mencerminkan peningkatan hasil

belajar secara kognitif, tetapi juga menunjukkan bahwa model *TGT* mampu membentuk sikap positif siswa dalam belajar, seperti kerja sama, sportivitas, dan rasa tanggung jawab. Media kartu domino berperan penting dalam membantu siswa memahami konsep majas metafora secara konkret melalui aktivitas bermain yang edukatif dan bermakna. Dengan demikian, pendekatan ini dapat menjadi alternatif metode pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih kontekstual dan menyenangkan, terutama dalam materi yang bersifat abstrak seperti majas.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru-guru di tingkat sekolah dasar dapat menerapkan model *TGT* dengan bantuan media pembelajaran yang kreatif dan relevan, seperti kartu domino, untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini juga dapat menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya untuk mengeksplorasi efektivitas model *TGT* dalam materi lain, jenjang kelas yang berbeda, atau dengan variasi media permainan edukatif lainnya guna memperluas penerapan strategi pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adabiah, R., & Chandra, C. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall untuk Menyukseskan Pembelajaran Majas di Sekolah Dasar. *Journal of Social Science and Multidisciplinary Analysis*, 1(2).
- Asrori, A. (2020). *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*. Purwokerto Selatan: CV. Pena Persada.
- Chandra, Mayarnimar, Habibi, M. (2018). Keterampilan Membaca Dan Menulis Permulaan Menggunakan Model Vark Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(II).
- Fadhilah, U. (2020). Analisis gaya bahasa (majas) dan makna pada cerpen "Tombak Sang Penenun" karya Benny Arnas (kajian stilistika). *Ghancaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Harliani, D. F., & Umayana, N. M. (2025). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi pada Materi Majas Metafora dan Simile untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Siswa SMP Negeri 2 Bodeh. *Sasando: Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pancasakti Tegal*, 8(1).
- Herwina, W. (2021). Optimalisasi Kebutuhan Siswa dan Hasil Belajar dengan Pembelajaran

- Berdiferensiasi. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 35(2).
- Ibda, H. (2020). *Bahasa Indonesia tingkat lanjut untuk mahasiswa*. Semarang : CV. Pilar Nusantara.
- Kurniawan, R. A., & Indriarsa, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning TGT dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Materi Lokomotor. *JURNAL PENJAKORA*, 10(2).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*. 03(01).
- Rokhmaniyah, R., Pratama, D. A. W., Andriani, A., Azahro, A. I., & Utami, H. T. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Word Wall di Kelas 4 SD Negeri Beskalan Surakarta. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7 (4).
- Slavin, Robert E. (2015). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Suci, F. R., & Kuntari, N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Kartu Domino pada Peserta Didik Kelas VI SDN Nglandung 02 Madiun. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(11).
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7).
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model TGT. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3).
- Vijay, M., Hidayah, I. N., & Harsadi, D. (2024). Pengembangan LKPD berbasis kooperatif tipe Make A Match untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi majas metafora kelas IV sekolah dasar. *Journal of Language Literature and Arts*, 4(12).