

PENERAPAN MODEL TGT DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS & HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS VD SDN 5 KOTA BENGKULU

**Neza Agusdianita¹, Yusnia, Rahma ayu puspita², Muhammad kasthori³,
Zahra Salsa Bella^{4*}, Tri Wulandari, Fauzi Taupiq ilahi⁵**

¹SDN 5, Bengkulu, Bengkulu

²PGSD, Universitas Bengkulu, Bengkulu

*e-mail: zahrasalsab127@gmail.com

Abstract: As time progresses, education becomes increasingly important in life. Without education, individuals find it difficult to manage their lives effectively. An effective learning process is essential to develop creative and innovative students. However, at SDN 05 Kota Bengkulu, the learning method is still dominated by lectures, causing students to become passive, drowsy, and less motivated. As a result, student achievement is low, as evidenced by 70% of summative scores falling below the KKTP in the Pancasila Education subject. To address this issue, an effective learning model is needed to encourage student engagement. One applicable model is Teams Games Tournament (TGT). According to Mahardi et al. (2019), TGT is a cooperative learning model based on group work that emphasizes student activeness and collaboration through game elements. This model is believed to enhance student learning outcomes. This study aims to determine the effectiveness of the TGT model in improving the learning outcomes of fifth-grade students at SDN 05 Kota Bengkulu. The method used is Lesson Study, consisting of planning, implementation, observation, reflection, and follow-up (Arikunto et al., 2015). Data collection techniques include observing student and teacher activities and conducting cognitive tests within the C4-C5 domains.

Keywords: *learning outcomes; pancasila education; TGT model*

Abstrak: Seiring perkembangan zaman, pendidikan menjadi sangat penting dalam kehidupan. Tanpa pendidikan, seseorang sulit mengendalikan kehidupannya dengan baik. Proses pembelajaran yang efektif diperlukan untuk menciptakan siswa yang kreatif dan inovatif. Namun, di SDN 05 Kota Bengkulu, metode pembelajaran masih didominasi ceramah, sehingga siswa menjadi pasif, mengantuk, dan kurang termotivasi. Akibatnya, hasil belajar siswa rendah, terbukti dengan 70% nilai sumatif di bawah KKTP dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan model pembelajaran yang efektif agar siswa lebih aktif. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah Teams Games Tournament (TGT). Menurut Mahardi et al. (2019), TGT adalah model pembelajaran kooperatif berbasis kelompok yang menekankan keaktifan dan kerja sama siswa melalui unsur permainan. Model ini diyakini mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan mengetahui efektivitas model TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VD di SDN 05 Kota Bengkulu. Metode yang digunakan adalah Lesson Study, yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi, dan tindak lanjut (Arikunto et al., 2015). Teknik pengumpulan data meliputi observasi aktivitas siswa dan guru, serta tes kognitif pada ranah C4-C5.

Kata kunci: hasil belajar; model TGT; pendidikan pancasila

Diterima: 23 November 2024

Disetujui: 17 Desember 2024

Dipublikasi: 19 Februari 2025



© 2025 FKIP Universitas Terbuka
This work is licensed under a CC-BY license

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses pengembangan Kemampuan siswa secara universal. pendidik harus mampu menyampaikan materi kepada siswa serta siswa juga harus mampu membentuk karakter siswa. Menurut (Utami, n.d.) Pembelajaran adalah suatu kegiatan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh seorang pendidik dan siswa untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif serta melibatkan siswa didalam proses pembelajaran. Menurut ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu interaksi antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Di dalam proses pembelajaran memerlukan model pembelajaran yang bervariasi dan menarik sehingga dapat berjalan dengan baik.

Salah satu pembelajaran yang perlu memerlukan model yang bervariasi yaitu pembelajaran Pendidikan Pancasila. Menurut Hanafiah (2023) Pendidikan Pancasila yaitu bagian penting dari setiap kehidupan warga negara, yang digunakan sebagai pedoman untuk hidup sebagai warga negara yang baik dan mengikuti nilai-nilai Pancasila. Maka dari itu perlu adanya model yang dapat meningkatkan karakter siswa berdasarkan nilai-nilai Pancasila sehingga siswa menjadi aktif dan ikut berperan di dalam proses pembelajaran. Semakin aktif siswa dalam pembelajaran maka semakin baik kualitas belajar yang mereka dapatkan

Namun kenyataan yang ada di lapangan pada saat mengikuti Asistensi Mengajar yang telah melakukan observasi secara berkala, di mana siswa masih kurang memperhatikan guru saat menyampaikan materi, siswa hanya mencatat tanpa memahami apa yang dijelaskan oleh guru siswa tidak terlibat aktif di dalam proses pembelajaran, siswa sering menciptakan keributan, izin keluar untuk menghindari kebosanan Serta tidak ada interaksi timbal balik antara guru dan siswa. sehingga kurangnya aktivitas siswa dan hasil belajar yang rendah. Sehingga guru memerlukan model pembelajaran yang mengakibatkan siswa terlibat aktif di dalam kelas terutama dalam pembelajaran Pendidikan pancasila.

Setelah berdiskusi bersama wali kelas VD dan berkolaborasi untuk menentukan solusi dari permasalahan tersebut. Untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat menerapkan model pembelajaran *Times Games Tournament (TGT)* . Dimana Pembelajaran ini akan melibatkan siswa berperan aktif pada proses pembelajaran. Menurut Manasikana, (2022:72) TGT memiliki banyak manfaat yaitu untuk menciptakan kondisi yang variatif dalam proses pembelajaran, serta dapat memberi solusi bagi guru dalam mengatasi permasalahan seperti, aktivitas proses belajar siswa yang rendah, dan hasil belajar siswa yang rendah serta dapat melibatkan seluruh siswa tanpa membedakan status. Untuk menciptakan semangat siswa di dalam proses pembelajaran memerlukan aktivitas pembelajaran yang baik. Menurut Ananda & Hayati, (2020:3) “Selama proses pembelajaran, aktivitas merupakan komponen penting dari kegiatan siswa, dimana siswa yang melakukan aktivitas akan mengalami perubahan dalam diri mereka sebagai hasil dari mendapatkan pengalaman baru, yang disebut belajar. Setelah siswa aktif didalam proses pembelajaran maka akan mendapatkan hasil belajar yang baik.

Hasil belajar adalah sebuah perubahan tingkah laku setelah siswa mengikuti proses pembelajaran. Menurut Nurrita, T. (2018) Hasil belajar yaitu hasil yang diberikan kepada siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran, yang dievaluasi dengan menilai

pengetahuan, sikap, dan ketrampilan siswa sehingga terjadi perubahan tingkah laku. Dengan adanya perubahan tingkah laku siswa dalam memahami materi akan meningkatkan hasil belajar yang baik.

Berdasarkan solusi di atas, diharapkan siswa dapat memahami materi dengan baik, sehingga hasil belajar yang meningkat. Maka perlu dilaksanakan penelitian ini untuk menjawab dari pertanyaan *Apakah Penerapan model pembelajaran TGT dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas VD sdn 05 kota Bengkulu*

METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian *Lesson Study* yaitu suatu metode analisis kasus pada praktik pembelajaran yang bertujuan untuk membantu memperbaiki proses pembelajaran dalam suatu kelas (Norhanah, 2022). Penelitian ini dilakukan di SDN 5 Kota Bengkulu Pada semester 1 tahun ajaran 2024/2025. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VD yang terdiri dari 30 orang siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi aktivitas dan tes hasil belajar. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran teams games tournament. Dalam metode ini terdiri dari beberapa langkah-langkah yaitu (1) perencanaan; (2) Pelaksanaan; (3) pengamatan; (4) Refleksi; dan (5) Tindak lanjut. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini, yaitu menggunakan lembar observasi, dimana pada lembar ini dilihat dari aktivitas pembelajaran siswa menggunakan langkah-langkah model TGT, dan hasil belajar dengan menggunakan soal tes. Untuk mengukur kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran yang menggunakan model TGT pada materi hak dan kewajiban di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Indikator keberhasilan penelitian ini yaitu peningkatan aktivitas siswa dengan kriteria baik, sedangkan hasil belajar mencapai 90% dari KKTP 75.

Lembar Observasi Siswa

Data Observasi aktivitas siswa dianalisis melalui lembar observasi siswa. Lembar ini mengandung 13 butir elemen yang diamati dan dinilai, penilaian dari 1 hingga 3. Berdasarkan rumus sebelumnya, diperoleh yaitu skor tertinggi adalah 39, skor terendah adalah 13, skor selisih adalah 25 dan kisaran nilai adalah 8,6 yang dibulatkan menjadi 9. Berikut data hasil observasi dalam setiap kriteria :

Tabel 1. Kriteria Pengamatan Aktivitas Siswa

| Kisaran | Kriteria |
|---------|------------|
| 31-39 | Baik (B) |
| 22-30 | Cukup (C) |
| 13-21 | Kurang (K) |

Berdasarkan data yang tertera di atas Akan digunakan untuk merefleksikan Tindakan yang telah dilakukan dan diolah secara deskriptif dengan menggunakan rumus berikut :

$$\text{Rata-rata skor} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah pengamat (skor)}}$$

Skor tertinggi = Jumlah butir skor x Skor tertinggi tiap kriteria

Skor terendah = Jumlah kriteria skor x Skor terendah tiap kriteria

Skor selisih = Skor tertinggi – Skor terendah

Hasil Belajar Siswa

Statistik deskriptif adalah cara dalam menganalisis dan kuantitatif dengan tujuan menghitung persentase ketuntasan hasil belajar siswa dan menghitung rata-rata hasil siswa. Berikut rumus menghitung rata-rata hasil belajar.

$$\bar{x} = \frac{\sum Xi}{n} \quad (1)$$

\bar{x} merupakan rata-rata hitung, $\sum Xi$ merupakan jumlah seluruh nilai dan n merupakan jumlah data. Sementara untuk menghitung persentase ketuntasan belajar, menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{F}{n} \times 100\% \quad (2)$$

P merupakan persentase hasil belajar, F merupakan jumlah peserta didik yang tuntas, dan n merupakan jumlah keseluruhan peserta didik. Kemudian, dilakukan penkategorian persentase ketuntasan belajar berdasarkan perolehan hasil persentase ketuntasan seperti pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kriteria Persentase Ketuntasan Belajar

| Persentase | Kategori |
|------------|---------------|
| 81%-100% | Sangat Tinggi |
| 61%-80% | Tinggi |
| 41%-60% | Sedang |
| 21%-40% | Rendah |
| 0%-20% | Sangat Rendah |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Aktivitas Siswa

Hasil pada penelitian ini aktivitas belajar siswa dapat dilihat dari hasil observasi dimana pada penelitian ini terdapat dua observer. Berikut data aktivitas belajar yang diperoleh:

Tabel 3. Data Aktivitas Belajar

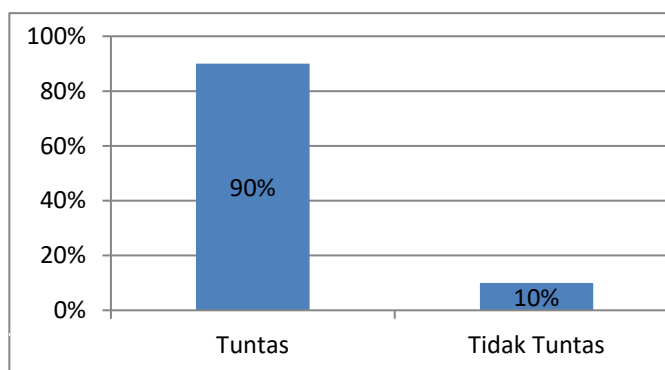
| Observer | Jumlah skor |
|-----------------|-------------|
| Observer 1 | 42 |
| Observer 2 | 40 |
| Nilai rata-rata | 41 |
| Kualifikasi | Baik |

Berdasarkan Tabel 3, diketahui bahwa Observer 1 memperoleh skor 42, sedangkan

Observer 2 memperoleh skor 40. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 41, yang termasuk dalam kategori "baik." Dengan demikian, aktivitas belajar siswa telah mencapai ketuntasan sesuai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Oleh karena itu, penelitian ini hanya dilakukan dalam satu siklus.

Hasil aktivitas siswa

Pada akhir siklus ini, siswa diberi soal pilihan ganda yang mencakup 15 butir soal. Tujuan penilaian ini adalah untuk mengetahui seberapa baik siswa memahami hasil pembelajaran setelah mengikuti proses pembelajaran materi hak dan kewajiban menggunakan Model pembelajaran kooperatif Tipe Time Game Tournament (TGT) Berdasarkan data menunjukkan bahwa ada tiga puluh siswa mengikuti penilaian hasil belajar aspek pengetahuan. berikut tabel hasil belajar siswa:



Gambar 1. Ketuntasan siswa yang belajar dengan model pembelajaran TGT

Berdasarkan diagram diatas dapat diketahui bahwa ketuntasan mencapai 90% Dimana ketuntasan klasikal telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yaitu tercapainya ketuntasan klasikal $\geq 90\%$. Berdasarkan data aktivitas dan hasil belajar siswa maka indikator keberhasilan penelitian telah tercapai

Pembahasan

Kegiatan *lesson study* dilaksanakan dengan baik. Penelitian dimulai dengan tahap perencanaan (*plan*), yang dilakukan bersama wali kelas dan anggota kelompok untuk merancang pembelajaran menggunakan model pembelajaran Time Games Tournament (TGT). Pada tahap ini, disiapkan berbagai perangkat pembelajaran, seperti modul ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), bahan ajar, dan evaluasi pembelajaran, yang akan digunakan saat pelaksanaan.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan (*do*), di mana proses pembelajaran dilakukan dengan menerapkan model TGT. Selama tahap ini, peneliti, bersama rekan sejawat dan dua orang observer, mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Setelah pelaksanaan, dilakukan tahap refleksi, di mana peneliti, rekan sejawat, dan observer bersama-sama merefleksikan hal-hal yang telah dilaksanakan. Refleksi ini mencakup evaluasi terhadap aspek-aspek yang sudah baik maupun yang perlu diperbaiki dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, pada tahap tindak lanjut (*act*), kami berdiskusi mengenai langkah ke depan. Hasil diskusi menyimpulkan bahwa metode TGT perlu diterapkan dalam dua kali pertemuan. Hal ini disebabkan keterbatasan waktu yang dirasakan selama pelaksanaan pembelajaran sebelumnya.

Berdasarkan hasil observasi, total skor aktivitas belajar siswa telah mencapai kategori "baik." Tingkat keberhasilan mencapai 90%, atau setara dengan 27 siswa yang tuntas, sementara 10% atau 3 siswa belum tuntas. Dengan demikian, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam kegiatan *lesson study* terbukti mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Model ini berhasil membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran serta mengurangi rasa bosan selama proses belajar berlangsung.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Made Yanthi Sudarmi, I Wayan Suwatra, dan I Made Suarjana, (2014) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VD SDN 05 Kota Bengkulu terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Model TGT, yang mengintegrasikan pembelajaran kelompok dengan elemen permainan dan kompetisi, mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif. Aktivitas belajar siswa meningkat, ditandai dengan partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelompok, keterlibatan dalam permainan edukatif, serta semangat bersaing secara positif selama turnamen. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, yang tercermin dari peningkatan nilai rata-rata kelas serta persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Saran untuk penelitian selanjutnya, akan lebih baik menggunakan media pembelajaran yang tidak banyak menggunakan waktu, dan menggunakan media yang interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifi, F. 2017. Pengaruh Penerapan Model Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Terpadu Di Kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II. Lampung: Universitas Negeri Lampung.
- Afri Naldi, Reval Oktaviandry, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133–140.
- Ansori, A. (2018). Inovasi Pembelajaran Akhlak Akhlak Menggunakan Metode Role Play Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 53-63.
- Basri, H. (2017). Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal Pajar*, 1(1), 38-53.
- Bera, L. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Model Role Playing pada Mata Pelajaran IPS di SD Inpres Waioti. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10476–10483.

- Desiyanto, J., Laily, R., Bariqoh, A., & Wibowo, M. A. (2024). Training and Utilization of “Ekobela” as a Smart Box Learning Media for The Project to Strengthen Pancasila Learners’ Profiles for Primary School Children. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(2), 201–208.
- Hanafiah, D., Martati, B., & Mirnawati, L. B. (2023). Implementasi Nilai Karakter Gotong royong dalam Pendidikan Pancasila Kelas IV di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 539–551. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.1862>
- Hasibuan, N. K. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas III SD Negeri 104201 Kolam Tahun Ajaran 2022/2023. *Educate: Journal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(3), 364–381. <https://doi.org/10.56114/edu.v1i3.461>
- Hoerudin, C. W. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 2(1), 1–14.
- Jas, J., Achmad, S. S., & Alvi, R. R. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Patologi Sosial. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 148-159. ISO 690
- Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i2.23179>
- M. Y. S., D. I. I. W. S., & D. I. M. S. M. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Mimbar pgsd Undiksha*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v2i1.3849>
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 98. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>
- Manasikana, O. A. (2022). Mode Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran Guru IPA SMP. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). **PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI**
- Naldi, A., Oktaviandry, R., & Gusmaneli, G. (2024). Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133-140.
- Norhanah, N. (2022). Implementasi Lesson Study Dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 117–125. <https://doi.org/10.33084/tunas.v7i2.3691>

- Nurgiansah, T. H., Hendri, H., & Khoerudin, C. M. (2021). Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 18(1), 56. <https://doi.org/10.24114/jk.v18i1.22597>
- Nurgiansah, T. H., Pratama, F. F., & Nurchotimah, A. S. I. (2021). Penelitian tindakan kelas dalam pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan PKN (Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 2(1), 10–23.
- Rahmat, A., & Mirnawati, M. (2020). Model Participation Action Research Dalam Pemberdayaan Masyarakat. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(1), 62. <https://doi.org/10.37905/aksara.6.1.62-71.2020>
- Rofiah, S. H. (2022). Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Melalui Model Role Playing “Market Day” Di Ra Fitri Mulia Gebang Patrang-Jember. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 80-93.
- Sari, K. E., Renny Andhikantias, Y., & Eka Widyastutik, D. (2022). Hubungan Ketidaknyamanan Dalam Kehamilan Dengan Kualitas Tidur Ibu Hamil Trimester III Di Pmb Nila Resti Anindya Kecamatan Sambirejo Kabupaten Sragen. *Doctoral Dissertation, Universitas Kusuma Husada Surakarta*, 1–11. [https://eprints.ukh.ac.id/id/eprint/3551/1/PUBLIKASI elvi.pdf](https://eprints.ukh.ac.id/id/eprint/3551/1/PUBLIKASI%20elvi.pdf)
- Sulastris, S. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Mengenal Malaikat Dan Tugas-Tugasnya Melalui Metode Make a Match Di Sd Negeri Sendang 01 Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018. *Janacitta*, 3(2). <https://doi.org/10.35473/jnctt.v3i2.742>
- Uci Sanusi. (2023). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Prestasibelajar. *Uniedu*, 4(2), 182–191.
- Utami, M. (n.d.). *studi implementasi model lesson study berbasis sekolah pada mata pelajaran ppkn di smp negeri 1 indralaya utara*.
- W., & Widayanti, L. (2014). Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia*, 17(49), 32–35. <https://doi.org/10.22146/jfi.24410>
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253-261.