

Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Materi Penggunaan Kata Tanya Melalui Media Poster Interaktif pada Peserta Didik Kelas II SDN Pakis V Surabaya

Dinnie Miatri Parindrasuri^{1,*}, Fatkul Anam², Enok Fitriyah³

^{1,2}) Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Jl. Dukuh Pakis XXV No.54 Dukuh Kupang

³) SDN Pakis V Surabaya, Jl. Pakis Sidokumpul No.55 Surabaya

^{*)} Email corresponding author: dinniemp@gmail.com

Received: 15/09/2024 Accepted: 12/10/2024 Published: 31/10/2024

Abstrak

Dengan menggunakan media poster interaktif, proyek ini bertujuan untuk meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar. Semua dua puluh delapan siswa kelas dua dari SDN Pakis V Surabaya berpartisipasi dalam penelitian ini, yang menggunakan metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Data dikumpulkan melalui tes dan observasi. Kombinasi teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif digunakan untuk memeriksa data. Temuan penelitian menunjukkan bahwa motivasi siswa untuk belajar dapat ditingkatkan dengan pemanfaatan media poster interaktif. Delapan siswa (28,57%) berhasil melewati siklus I dengan motivasi belajar rata-rata 47,5, sementara dua puluh siswa (71,42%) gagal melakukannya. Selama siklus II, ada peningkatan motivasi belajar rata-rata menjadi 90,71, dengan 26 siswa (90,85%) telah menyelesaikan kursus dan 2 siswa (7,14%) tidak. Lebih dari 75% siswa telah memenuhi KKM, yang menunjukkan bahwa ada keberhasilan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada siklus II.

Kata kunci: *Inspirasi Pembelajaran; Motivasi Belajar; Presentasi Poster Dinamis.*

Abstract

Using interactive poster media, this project seeks to enhance students' enthusiasm to learn. All twenty-eight second graders from SDN Pakis V Surabaya participated in the study, which used the methodology of Classroom Action Research (CAR). The data was gathered by means of testing and observation. A combination of both qualitative and quantitative descriptive techniques was used to examine the data. The study's findings suggest that students' motivation to learn might be enhanced by the utilization of interactive poster media. In the first cycle, students' average learning motivation was 47.5, with 8 students (28.57%) successfully completing the course and 20 students (71.42%) failing to do so. On the second cycle, there was an uptick in average learning motivation to 90.71, with 26 students (90.85%) having finished the course and 2 students (7.14%) having not. Therefore, in cycle II, students were more motivated to learn, and success was indicated by the fact that over 75% of students attained the KKM.

Keywords: *Learning Motivation; Interactive Poster Media; Learning Motivation*

PENDAHULUAN

Setiap bangsa berlomba-lomba untuk siap bersaing dengan bangsa lain karena kemajuan ilmu pengetahuan yang sangat pesat saat ini. Mendidik orang-orang yang lebih cakap merupakan salah satu strategi untuk mencapai tujuan ini. Ketika dihadapkan dengan tantangan saat ini dan masa depan, standar hidup manusia, masyarakat, dan negara secara keseluruhan terkait langsung dengan kualitas sumber daya manusianya. Oleh karena itu, kemajuan pendidikan menjadi sangat penting. Wulandari dan Surjono (2013) mengutip pendidikan

sebagai cara untuk meningkatkan standar sumber daya manusia dalam Siti Qomariyah (2020). Pembelajaran di kelas merupakan salah satu pilihan untuk ini. Karena pembelajaran merupakan proses interaktif yang melibatkan siswa dan instruktur, kualitas pembelajaran siswa sangat dipengaruhi oleh guru.

Membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara hanyalah beberapa dari sekian banyak kemampuan yang penting untuk meraih keberhasilan dalam bidang studi apa pun, dan semua itu adalah hal-hal yang diperoleh siswa dalam kelas bahasa Indonesia (Hoerudin, 2020). Pembelajaran bahasa Indonesia memegang peranan penting dalam kurikulum sekolah dasar (Nurbaeti *et al.*, 2022). Kemampuan siswa untuk mengekspresikan diri secara lisan dan tertulis dapat ditingkatkan dengan menguasai bahasa Indonesia, salah satu disiplin ilmu inti.

Menguasai penggunaan dan pemahaman kalimat tanya merupakan komponen yang krusial. Guru dan siswa bekerja sama untuk memperkenalkan, memahami, dan menghargai penggunaan frasa tanya (Simang, 2014). Aspek integral dari penguasaan bahasa adalah mempelajari sintaksis, dan kalimat merupakan bagian dari bidang ini (Rofii, 2015). Untuk menanyakan sesuatu yang lebih, gunakan pernyataan tanya. Di sisi lain, banyak siswa sekolah dasar masih berjuang dengan berbagai masalah yang berkaitan dengan pemahaman dan penggunaan kalimat tanya yang tepat. Kesulitan ini dapat disebabkan oleh kurangnya pemahaman tentang struktur kalimat tanya, kurangnya latihan, atau kurangnya penerapan dalam percakapan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran mengenai kalimat tanya harus mendapatkan perhatian khusus agar peserta didik dapat menguasai keterampilan ini dengan baik dan menggunakannya secara tepat dalam kehidupan sehari-hari.

Guru memiliki kekuatan untuk memengaruhi proses dan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai, yang dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap informasi yang diberikan (Suprianto & Imron, 2023). Media memiliki kekuatan untuk membujuk melalui kata-katanya dan membangkitkan emosi, ide, dan motivasi pada pemirsa atau pendengarnya, yang semuanya dapat berdampak positif pada pengalaman pendidikan. Dalam hal mencapai tujuan pendidikan, media memainkan peran integral (Wati, 2016). Dorongan intrinsik seseorang untuk menyelesaikan suatu tugas adalah nama lain untuk motivasi. Salah satu definisi motivasi adalah "kekuatan batin yang memaksa seseorang untuk mengambil tindakan" (Uno, 2008). Pentingnya motivasi intrinsik dalam proses pembelajaran disorot oleh Wina Sanjaya (2008). Siswa tidak akan tertarik untuk belajar kecuali mereka termotivasi untuk melakukannya. Setiap siswa memiliki serangkaian kekuatan internal unik mereka sendiri yang mendorong mereka untuk mengambil tindakan dalam mengejar tujuan pribadi mereka sendiri; mereka disebut motivasi, dorongan, atau kebutuhan. Memotivasi siswa dari sumber luar, seperti instruktur, orang tua, dan teman sebaya, juga penting.

Pengumpulan data dilakukan di SDN Pakis V Surabaya. Kami menemukan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah, yang menjadi salah satu kendala dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II. Siswa yang tidak berminat belajar akhirnya mengerjakan banyak tugas di kelas, tidak memperhatikan, dan menganggap pelajaran yang diberikan guru sulit. Hal ini dapat mengakibatkan menurunnya hasil belajar siswa. Berdasarkan nilai siswa yang umumnya di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Maksimal), terlihat bahwa hanya sebagian kecil siswa yang memperoleh nilai di atas KKM yang sangat tinggi, yaitu 80. Di antara semua mata pelajaran, Bahasa Indonesia tidak pernah memperoleh nilai di atas KKM. Melihat permasalahan tersebut, diperlukan solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu solusinya adalah dengan meningkatkan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan disukai siswa. Hal ini akan menarik perhatian siswa dan membuat mereka bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Dalam penelitian ini, poster interaktif digunakan sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memilih topik "Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Materi Penggunaan Kata Tanya Melalui Media Poster Interaktif pada Siswa Kelas II SDN Pakis V Surabaya".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bersifat kolaboratif dan partisipatif, penelitian ini merupakan Penelitian Aksi di Kelas (CLAR). Hal ini menunjukkan bahwa peneliti bekerja sama dengan instruktur kelas lainnya, bukan melakukan penelitian sendirian. Lokasi penelitian ini adalah SD Pakis V Surabaya. Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli dan Agustus 2024. Seluruh dua puluh delapan siswa kelas dua di Sekolah Dasar Pakis V Surabaya menjadi populasi penelitian.

Berikut ini adalah penjelasan langkah-langkah yang diambil selama penelitian tindakan kelas ini:

1. Siklus I

a) Tahap Perencanaan (planning)

Peneliti dan guru pembimbing mulai membicarakan tentang penerapan PTK di kelas pada tahap ini. Selain itu, peneliti berkolaborasi dengan instruktur kelas untuk mengidentifikasi masalah dan merumuskan solusi.

b) Tahap Pelaksanaan Tindakan (action)

Menerapkan strategi menjadi tindakan adalah langkah selanjutnya dalam penelitian ini. Pembelajaran yang sesuai dengan modul yang telah direncanakan sebelumnya merupakan salah satu kegiatan yang termasuk dalam level ini.

c) Tahap Pengamatan (observation)

Peneliti mengamati saat peristiwa berlangsung pada langkah ketiga dari proses penelitian, yang dikenal sebagai observasi. Peneliti mencatat apa yang terjadi selama pembelajaran untuk mendapatkan data yang dapat diandalkan, lalu menggunakan data tersebut untuk menginformasikan refleksi dan merencanakan siklus berikutnya.

d) Tahap Refleksi (reflection)

Data yang dikumpulkan selama pelaksanaan dapat dianalisis, dievaluasi, atau didiskusikan pada tahap refleksi. Untuk mencapai hasil terbaik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, peneliti akan melanjutkan ke siklus berikutnya jika hasilnya tidak sesuai dengan tanda-tanda yang diharapkan.

Penelitian tindakan kelas (PTK) akan digunakan untuk mengumpulkan data, yang akan diukur melalui tes dan observasi. Selama proses pembelajaran bahasa Indonesia, ada latihan yang mencakup observasi, termasuk observasi langsung menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan individu atau kelompok dievaluasi melalui serangkaian pertanyaan yang membentuk tes. Lembar observasi dan ujian tertulis merupakan alat yang digunakan dalam penelitian ini. Selama pembelajaran, siswa menggunakan media visual untuk mengisi lembar observasi.

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Observasi Motivasi Belajar Peserta Didik

No	Indikator	Jumlah Item	Nomor Item
1	Dorongan	3	1, 2, 3
2	Kebutuhan	2	4, 5
3	Tujuan	2	6, 7
4	Harapan	3	8, 9, 10

Tabel 2. Kisi-kisi Observasi Aktivitas Guru Dalam Menggunakan Media Poster Interaktif

No	Indikator	Jumlah Item	Nomor Item
1	Menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran	4	1, 2, 3, 4
2	Kegiatan belajar	4	5, 6, 7, 8
3	Bertanya	3	9, 10, 11
4	Menciptakan suasana belajar	3	12, 13, 14
5	Menggunakan media	3	15, 16, 17
6	Melakukan refleksi	3	18, 19, 20

Informasi kualitatif dan kuantitatif digunakan dalam analisis penelitian ini. Untuk memahami temuan penelitian, peneliti menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis data dimulai pada awal proses pengumpulan data dan berlanjut hingga selesai. Peneliti akan memberikan ringkasan deskriptif dari temuan analisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas di SDN Pakis V Surabaya dilaksanakan pada hari Selasa, 30 Juli 2024 pukul 07.15-08.25 WIB dengan alokasi waktu 2 JP. Berikut ini adalah hasilnya.

Tabel 3. Data Hasil Motivasi Belajar siswa Siklus I

No	Aspek Indikator Motivasi	Interval Nilai	Jumlah Siswa	Keterangan
1	Dorongan, Kebutuhan, Tujuan, Harapan	90-100	3	Tuntas
2	Dorongan, Kebutuhan, Tujuan, Harapan	80-98	5	Tuntas
3	Dorongan, Kebutuhan, Tujuan, Harapan	70-79	6	Tidak Tuntas
4	Dorongan, Kebutuhan, Tujuan, Harapan	60-69	7	Tidak Tuntas
5	Dorongan, Kebutuhan, Tujuan, Harapan	50-59	4	Tidak Tuntas
6	Dorongan, Kebutuhan, Tujuan, Harapan	40-49	3	Tidak Tuntas
Jumlah Nilai				1.330
Rata-rata				47.5
Nilai Tertinggi				100
Nilai Terendah				40
Ketuntasan				28.57%
Ketidaktuntasan				71.42%

Tabel sebelumnya menunjukkan bahwa 28,57 persen siswa telah mencapai KKM, sedangkan 71,42 persen belum mencapainya. Dengan nilai median 47,5, nilai tersebut berkisar antara 20 (nilai terendah) hingga 100 (nilai tertinggi). Agar siklus 2 lebih efektif dalam meningkatkan minat siswa untuk mempelajari bahasa Indonesia di kelas II, materi ini dapat dijadikan acuan. Mengingat bahwa 75% siswa tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal, maka hasil yang diperoleh tidak memenuhi kriteria keberhasilan. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan ke siklus 2.

Konferensi ini disusun berdasarkan evaluasi proses implementasi pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pada pertemuan siklus pertama, rencana pelajaran yang direncanakan diikuti oleh siswa. Guru efektif dalam membantu siswa memperoleh informasi

baru dengan memberi mereka kesempatan untuk berefleksi dan memecahkan masalah. Namun, guru masih belum menemukan cara untuk membuat kurikulum relevan dengan kehidupan nyata siswa. Guru sering menggunakan berbagai demografi siswa saat merancang rencana pelajaran. Lebih buruk lagi, media yang ditawarkan masih belum dimanfaatkan sepenuhnya. Selain penilaian yang diberikan selama proses pembelajaran, guru meninjau konten dengan siswa sebelum meminta mereka mengerjakan pertanyaan evaluasi di akhir unit.

Tabel 4. Hasil Refleksi Siklus I

No.	Temuan	Perbaikan
1	Terdapat peserta didik yang mengganggu teman sebangkunya saat pembelajaran	Pendidik memisahkan peserta didik tersebut saat pembelajaran
2	Saat mengerjakan tugas terdapat peserta didik yang hanya mencontoh jawaban temannya	Pendidikan mengulang materi agar peserta didik paham mengenai apa yang harus mereka kerjakan
3	Dalam kegiatan kelompok, peserta didik yang hanya mencontoh jawaban temannya	Pendidik menjelaskan dan mengarahkan petunjuk pengerjaan soal berkali-kali agar peserta didik dapat memahami apa yang harus mereka kerjakan
4	Terdapat peserta didik yang kurang aktif saat pembelajaran	Memberikan pertanyaan pancingan dan memberikan semangat agar semua peserta didik dapat aktif dalam pembelajaran

Siklus 1 menunjukkan adanya peningkatan keinginan siswa untuk belajar, tetapi masih jauh dari kata sempurna; beberapa siswa belum mencapai target KKM. Meskipun sebagian besar siswa berpartisipasi dengan antusias dalam diskusi kelas dan kegiatan belajar lainnya, ada sebagian kecil (terlihat pada tabel di atas) yang lebih suka mengandalkan teman sebangkunya untuk mendapatkan jawaban daripada melakukan penelitian. Siswa masih menunjukkan kurangnya inisiatif pribadi dalam proyek kelompok karena mereka hanya mengandalkan bimbingan guru. Kegiatan belajar telah selesai. Guru menugaskan media visual sebagai alat bantu belajar selama proses pembelajaran untuk menutupi keterbatasan kegiatan siklus I.

Meskipun ada peningkatan dalam antusiasme siswa untuk belajar sejak awal siklus 1, hal itu masih jauh dari ideal karena beberapa siswa belum mencapai KKM. Anak-anak telah menunjukkan keterlibatan yang memadai selama proses pembelajaran; namun, seperti yang terlihat pada tabel di atas, sejumlah kecil anak masih ragu untuk mencari solusi secara mandiri dan malah mengandalkan bantuan teman-temannya. Siswa masih sering menunggu arahan sebelum memulai proyek kelompok, yang berarti bahwa mereka tidak mengambil inisiatif sendiri. Semua langkah yang diperlukan untuk pendidikan telah diambil. Pendidik menggunakan materi pembelajaran yang menarik, seperti poster interaktif, untuk mengatasi masalah pada siklus I.

Temuan refleksi menunjukkan bahwa untuk mengatasi kekurangan pada siklus I dan meningkatkan semangat belajar siswa, maka perlu dilakukan siklus II. Pembelajaran dilaksanakan pada hari Selasa, 12 Agustus 2024 selama 2 JP yaitu dari pukul 07.15 hingga 08.25 WIB. Penelitian tindakan kelas telah dilaksanakan di SDN Pakis V Surabaya, dan berikut adalah hasilnya.

Tabel 5. Data Hasil Motivasi Belajar siswa Siklus II

No	Aspek Indikator Motivasi	Interval Nilai	Jumlah Siswa	Keterangan
----	--------------------------	----------------	--------------	------------

1	Dorongan, Kebutuhan, Tujuan, Harapan	90-100	18	Tuntas
2	Dorongan, Kebutuhan, Tujuan, Harapan	80-98	8	Tuntas
3	Dorongan, Kebutuhan, Tujuan, Harapan	70-79	2	Tuntas
4	Dorongan, Kebutuhan, Tujuan, Harapan	60-69	-	-
5	Dorongan, Kebutuhan, Tujuan, Harapan	50-59	-	-
6	Dorongan, Kebutuhan, Tujuan, Harapan	40-49	-	-
Jumlah Nilai				2.540
Rata-rata				90.71
Nilai Tertinggi				100
Nilai Terendah				70
Ketuntasan				92.85%
Ketidaktuntasan				7.14%

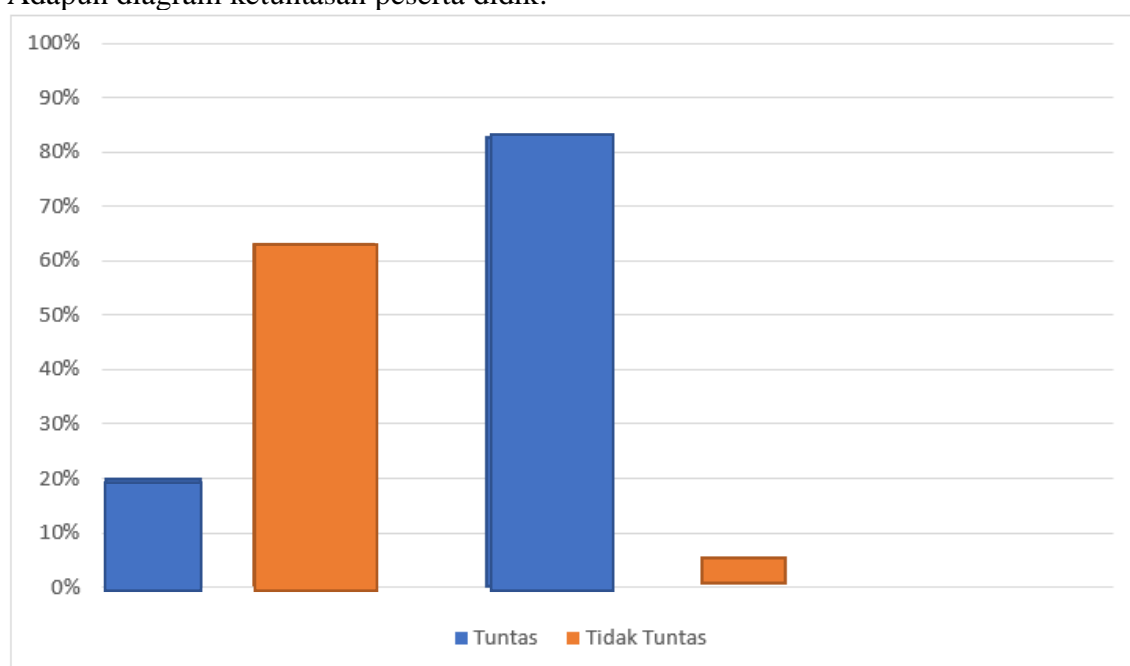
Siswa memperoleh nilai rata-rata 90,71, menurut data pada tabel di atas. Sebanyak 92,85% siswa telah mencapai KKM, dengan 7,14% di antaranya belum mencapai KKM. Penggunaan poster interaktif sebagai alat bantu pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas II mendapat sambutan positif. Dengan nilai maksimal 100 dan nilai minimal 70, hasil belajar siswa juga meningkat. Peningkatan ini disebabkan oleh semangat siswa dalam mengikuti pelajaran, yang membuat mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Bahwa tindakan pada siklus 2 diterima dengan baik merupakan bukti bahwa kriteria keberhasilan penelitian telah terpenuhi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian ini berhasil, karena sedikitnya 75% siswa (total 28 siswa) memperoleh nilai yang memenuhi persyaratan KKM pada topik bahasa Indonesia. Temuan siklus II menunjukkan bahwa 92,8 persen siswa telah mencapai KKM. Tidak perlu menyertakan siklus dalam pelaksanaan penelitian, karena data ini menunjukkan bahwa penelitian telah berhasil dan dilakukan dengan memuaskan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN Pakis V Surabaya, prestasi siswa dalam kelas Bahasa Indonesia meningkat ketika guru menggunakan poster interaktif sebagai alat bantu mengajar. Siswa harus diberikan contoh kalimat tanya dan kata tanya lainnya melalui penggunaan poster interaktif sebagai media pembelajaran. Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran melalui penggunaan poster aktif membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan relevan. Hal ini dibuktikan dengan tingginya tingkat keterlibatan dan kegembiraan siswa saat belajar. Siswa dapat terlibat dan lebih mampu memahami materi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran poster interaktif. Sejalan dengan pandangan Wina Sanjaya (2008: 228) yang menyatakan bahwa motivasi siswa merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran, penelitian ini menemukan bahwa motivasi belajar siswa muncul. Siswa tidak akan tertarik untuk belajar jika mereka tidak termotivasi untuk melakukannya. Penggunaan materi pendidikan poster interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa, yang pada gilirannya mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif di kelas, menjawab pertanyaan dengan lebih percaya diri, dan mengerjakan tugas dengan lebih efisien.

Proses pembelajaran dan peningkatan nilai motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II merupakan bukti nyata. Dengan nilai maksimal 100, nilai minimal 40, tingkat ketuntasan 28,57%, dan tingkat ketidaklengkapan 71,42%, hasil tindakan siklus I menghasilkan nilai rata-

rata 47,5. Hasil siklus II menunjukkan nilai rata-rata 90,71 dengan rentang 100-70, tingkat ketuntasan 92,85%, dan tingkat keberpihakan 7,14%. Hal ini menunjukkan bahwa minat siswa kelas II dalam mempelajari mata pelajaran bahasa Indonesia dapat ditingkatkan dengan penggunaan poster interaktif sebagai media pembelajaran. Terjadi penurunan tingkat ketidaktuntasan siswa sebesar 64,28 persen dari siklus I ke siklus II. Persentase data yang tidak lengkap mengalami penurunan dari 71,42% pada siklus I menjadi 7,14% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa minat dan prestasi siswa kelas dua dalam pelajaran bahasa Indonesia dapat ditingkatkan dengan penggunaan poster aktif sebagai alat bantu pembelajaran, dan sebagai hasilnya, daya ingat siswa pun meningkat. Kelas II dan III di SDN Pakis V Surabaya dapat memperoleh manfaat dari penggunaan poster interaktif sebagai salah satu media pendidikan. Dengan demikian, penggunaan poster interaktif sebagai sarana meningkatkan antusiasme siswa dalam mempelajari mata pelajaran bahasa Indonesia telah membuahkan hasil.

Adapun diagram ketuntasan peserta didik:



Gambar 1. Diagram batang ketuntasan peserta didik

KESIMPULAN

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa siswa bahasa Indonesia tahun kedua di SDN Pakis V Surabaya lebih termotivasi dalam belajar setelah memanfaatkan media pembelajaran poster interaktif. Peningkatan motivasi belajar ini dapat terlihat dari tingkat keaktifan peserta didik ketika pendidik sedang menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran poster interaktif. Berikut ini adalah beberapa rekomendasi yang dibuat oleh peneliti berdasarkan investigasi, analisis, dan kesimpulan yang dijelaskan sebelumnya: Sangat penting bagi para pendidik untuk memanfaatkan metode pengajaran yang berhasil karena siswa diharapkan untuk belajar dari metode tersebut dengan cara yang bermakna dan efektif. Untuk hasil pembelajaran yang sebaik mungkin, guru juga harus mempertimbangkan faktor-faktor berikut: lingkungan belajar, sistem pengajaran, kualitas materi dan media pembelajaran, dan penggunaan media pembelajaran. Guru bahasa Indonesia, khususnya yang mengerjakan pelajaran yang melibatkan identifikasi kata tanya, sebaiknya memasukkan poster interaktif ke dalam rencana pelajaran mereka. Penelitian harus didahului dengan persiapan yang lebih matang untuk peneliti masa depan. Lebih jauh lagi, para peneliti memiliki kesempatan untuk

meningkatkan dan menerapkan temuan penelitian ke bidang pendidikan, khususnya dalam konteks pengajaran sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Hoerudin, C. W. (2023). Meningkatkan Keterampilan Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Metode Experiential Learning Dalam Menulis Karangan Sederhana Di Kelas IV SD. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 105-117.
- Lestari, A. C., & Nurmalia, L. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Materi Kata Tanya melalui Model Pembelajaran Make A Match Di Kelas 2A MIS AL-HIDAYAH. *SEMNASFIP*.
- Nurbaeti, N., Mayasari, A., & Arifudin, O. (2022). Penerapan Metode Bercerita Dalam Meningkatkan Literasi Anak Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 98-106.
- Sari, A. N. H. P., & Firmansyah, I. (2023). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TALKING STICK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI KALIMAT TANYA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6953-6961.
- Suprianto, M. E., & Imron, A. (2023). Supervisi Akademik Online: Analisis Kekuatan Dan Kelemahan Dalam Pembinaan Lanjut Guru Untuk Meningkatkan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 16(2), 100-114.
- Syafrizal, S., Khairi, Z., Habibah, S., & Efendi, Y. Konsep Motivasi Belajar Menurut Pandangan Islam dan Peran Guru BK. *Educational Guidance and Counseling Development Journal*, 6(2), 109-116.
- Wahyudiono, S., & Priyoatmoko, W. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TEKS IKLAN DAN POSTER DI SMPN 1 KOTA MAGELANG BERBASIS ANDROID. *TRANSFORMASI*, 17(1).