

Table Of Content

Journal Cover 2

Author[s] Statement 3

Editorial Team 4

Article information 5

 Check this article update (crossmark) 5

 Check this article impact 5

 Cite this article 5

Title page 6

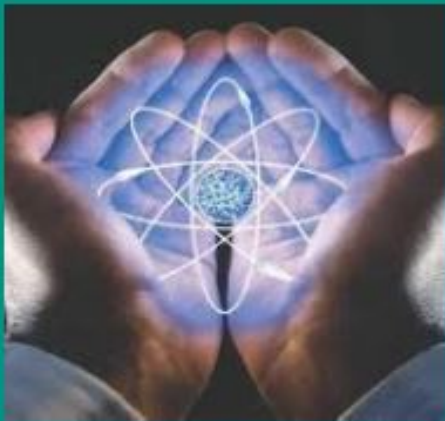
 Article Title 6

 Author information 6

 Abstract 6

Article content 7

Academia Open



By Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Fostering Discipline in Grade 2 Students: The TGT Learning Model

Meningkatkan Karakter Disiplin Siswa SD Kelas 2: Model Pembelajaran TGT

Uud Nur Afidah, uud.afidah1234@gmail.com, (0)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Feri Tirtoni, feritirtoni@umsida.ac.id, (1)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

⁽¹⁾ Corresponding author

Abstract

This study aimed to assess the effectiveness of the TGT (Team Game Tournament) learning model, supported by snakes and ladders media, in improving the disciplined character of grade 2 students at SDN Watutulis 2. Conducted as a classroom action research (CAR) with multiple cycles, the research encompassed pre-cycle activities, cycle 1, and cycle 2. The subjects consisted of 26 grade 2 students (13 boys and 13 girls) from SDN Watutulis 2. Data collection techniques included observation, interview documentation, and self-assessment sheet tests. The pre-cycle results indicated that only 10 students completed the tasks, while 16 did not meet the minimum completeness criteria (KKM) of 75. To address this, cycle 1 was implemented, and following the application of the TGT learning model, 18 students completed the tasks, while 8 did not, resulting in an average score of 80.19 and a completeness percentage of 69.23%. Since 8 students remained incomplete, cycle 2 was initiated. During the second cycle, 23 students completed the tasks, while 3 did not, yielding an average score of 84.42 and a completeness percentage of 88.46%. The findings indicate that the TGT learning model effectively enhances students' discipline character. The implications of this research are discussed in terms of improving teaching practices and student character development.

Highlights:

- **Effective intervention:** The TGT learning model, combined with snakes and ladders media, serves as an effective intervention to improve disciplined character among grade 2 students.
- **Iterative approach:** The research consisted of multiple cycles, allowing for ongoing reflection, adjustments, and improvements in implementing the TGT learning model.
- **Positive outcomes:** The application of the TGT learning model led to increased completion rates, higher average scores, and improved discipline character among the grade 2 students involved in the study.

Keywords: TGT learning model, disciplined character, grade 2 students, classroom action research, snakes and ladders media.

Published date: 2023-06-26 00:00:00

Pendahuluan

Semakin berkembangnya zaman maka segala sesuatu juga harus berkembang, begitu juga pendidikan karakter, seharusnya karakter peserta didik juga harus berkembang tetapi untuk saat ini karakter para peserta didik mulai menurun karena dilihat dari kebiasaan peserta didik ketika di sekolah pun mereka sering mengabaikan peraturan yang ada di sekolah. Untuk itu karakter disiplin harus diterapkan agar karakter disiplin tumbuh dan melekat pada diri peserta didik.

Pendidikan karakter saat ini harus dikembangkan di kurikulum 2013. Dan dari sistem pendidikan nasional karakter merupakan prioritas utama. Karakter bukan hanya sebuah materi semata, karena karakter adalah sebuah pembiasaan yang harus dilakukan agar menjadi sebuah perilaku yang biasa dilakukan. Pendidikan karakter adalah bentuk dari upaya untuk membentuk pribadi peserta didik agar menjadi manusia yang baik yang berbudi pekerti baik bagi diri sendiri dan masyarakat. Pendidikan karakter menjadi salah satu perhatian bagi pemerintah karena karakter adalah sebuah jati diri bangsa dimana suatu bangsa dapat dilihat melalui karakter manusianya [1].

Disiplin adalah salah dari satu nilai-nilai dalam pendidikan karakter, jadi disiplin menjadi salah satu tujuan terbentuknya karakteristik peserta didik, karakter disiplin ini menjadi karakter yang sangat penting karena apabila karakter ini dapat memberikan dampak positif bagi kehidupan. Bukan hanya karakter disiplin saja yang perlu diterapkan tetapi karakter yang lain juga perlu diterapkan. Tetapi setiap kepribadian membutuhkan karakter disiplin karena dengan karakter disiplin maka karakter yang lain juga akan muncul sehingga peserta didik akan menjadi manusia-manusia yang mempunyai kepribadian sempurna. Metode ceramah yaitu dengan hanya menjelaskan materi.

Tujuan pembelajaran akan tercapai apabila pembelajaran didalam kelas dilakukan secara efektif. Model pembelajaran dapat disusun berdasarkan prinsip pembelajaran, dan juga mencocokkan materi yang akan dibahas. jadi antara materi dan model pembelajaran akan berkaitan dan dapat mencapai tujuan pembelajaran, tujuan dari model pembelajaran ini adalah sebagai pedoman atau acuan ketika pelaksanaan di dalam kelas [2]. Pemilihan model pembelajaran dapat dipilih sebelum pembelajaran berlangsung dan ketika pembelajaran dimulai model pembelajaran bisa diterapkan. Model pembelajaran dilakukan dengan harapan pembelajaran yang ada di dalam kelas berjalan dengan kondusif sehingga terciptanya suasana kelas yang tenang dan damai, sehingga ketika pembelajaran suasana damai materi yang diberikan juga mampu dipahami dengan baik [3].

Maka dari itu perlu tindakannya inovasi dalam proses pembelajaran agar tingkat kedisiplinan peserta didik dapat meningkat. Salah satu inovasi dalam penyampaian materi yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Game Turnamen* (TGT), menjadi salah satu solusi untuk menanamkan karakter disiplin anak ketika di sekolah [4]. Dengan pembelajaran kooperatif *Team Game Turnamen* (TGT) para peserta didik akan berperan aktif dalam pembelajaran karena kegiatan belajar mengajar melibatkan siswa dalam grup kecil yang saling berinteraksi dan bertukar pendapat [5]. Pembelajaran kooperatif ini merupakan wujud sebuah usaha untuk meningkatkan komunikasi antar siswa agar siswa dapat terfasilitasi dengan mereka melakukan interaksi dengan sesama teman dan menanamkan jiwa kepemimpinan dalam memutuskan sebuah keputusan dalam kelompok [6].

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan penelitian ini adalah sebagai Untuk mengetahui penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dalam meningkatkan karakter disiplin kelas 2 SDN Watutulis 2. Dan Untuk mengetahui peningkatan karakter disiplin siswa setelah diterapkannya model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) di kelas 2 SDN Watutulis 2.

Metode Penelitian

Pada penelitian ini metode yang akan digunakan yaitu metode penelitian tindakan kelas (PTK), istilah dalam bahasa inggris yaitu (*classroom action research*), pada metode penelitian ini peneliti langsung terjun di lapangan untuk mengetahui kondisi lapangan dari awal hingga akhir tindakan. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk mengetahui kondisi di dalam kelas sehingga peneliti mengetahui perubahan yang terjadi setelah dilakukannya penerapan Model pembelajaran TGT yang berbantu media ular tangga. Menurut Arikunto penelitian tindakan kelas merupakan penelitian seorang guru kepada peserta didiknya ketika berada di kelas sebagai bentuk evaluasi yang bertujuan untuk memperbaiki proses belajar mengajar didalam kelas melalui penelitian berbentuk siklus [7].

Menurut Arikunto penelitian tindakan kelas merupakan penelitian seorang guru kepada peserta didiknya ketika berada di kelas sebagai bentuk evaluasi yang bertujuan untuk memperbaiki proses belajar mengajar didalam kelas melalui penelitian berbentuk siklus. Menurut Kemmis salah satu bentuk penyelidikan untuk mengoreksi sekaligus mengevaluasi pembelajaran yang ada di dalam kelas untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan adalah penelitian tindakan kelas [8].

Dalam metode penelitian ini peneliti terdapat dua siklus yaitu siklus I dan Siklus II, siklus 1 dilakukan sebagai awal peneliti untuk meneliti sejauh mana kedisiplinan anak-anak ketika didalam kelas, dalam kedua siklus ini saling berkaitan, pada siklus I peneliti akan meneliti menggunakan model pembelajaran tipe TGT (*Teams Game*

Tournament) yang berbantu media ular tangga sebagai awal refleksi, sebagai pandangan awal apakah diperlukan Siklus II. Siklus II bertujuan untuk mengetahui kedisiplinan siswa setelah diterapkannya Siklus I.

Penelitian tindakan kelas (PTK) menggunakan dua pendekatan yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan peneliti untuk mengobservasi, mencari informasi, dan melakukan interaksi-interaksi dengan subjek penelitian untuk mendapatkan informasi dari subjek sehingga data bisa ditulis dalam sebuah narasi atau data deskriptif, sedangkan data kuantitatif peneliti menggunakan lembar soal-soal dengan materi kedisiplinan sehingga dapat dinilai dan diambil angka sehingga mendapatkan data kuantitatif yang dapat diuji menggunakan angka-angka [9].

Penelitian tindakan kelas memiliki peran penting agar dapat meningkatkan mutu pembelajaran didalam kelas apabila diimplementasikan dengan baik, penelitian ini menggunakan model dari kurt lewin, kurt lewin memperkenalkan ptk pada tahun 1946. model dari kurt lewin memiliki siklus yang mana apabila pada awal siklus mengalami kekurangan maka lanjut ke siklus berikutnya agar mendapat hasil dari penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas menurut kurt lewin memiliki 4 proses yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi [10].

Yang pertama yaitu perencanaan, Perencanaan adalah proses awal peneliti melakukan rencana untuk menentukan perangkat pembelajaran yang tepat, dengan demikian maka peneliti akan membuat perangkat pembelajaran , merancang model pembelajaran dalam penerapan pembelajaran didalam kelas, serta menetapkan indikator pencapaian. Yang kedua yaitu tindakan, Tindakan adalah pelaksanaan rancangan atau rencana yang sebelumnya telah dibuat sebelumnya pada tahap perencanaan, sebelum melakukan tindakan perlu dikoreksi kembali apakah hipotesis yang dibuat sudah sesuai dengan rumusan masalah. Yang ketiga yaitu Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui seberapa efektifitas tindakan dalam mengumpulkan informasi tentang kondisi dan suasana didalam kelas untuk memperoleh suatu data yang akurat. Yang keempat yaitu refleksi, Tahap refleksi ini digunakan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan, ketika tahap ini peneliti berusaha menemukan hal-hal yang dirasa ketercapaian sudah didapatkan, bukan hanya itu tetapi juga harus cermat dalam meneliti hal-hal yang perlu diperbaiki. Pada tahap refleksi ini peneliti juga harus mengungkapkan hasil penelitian beserta dengan kelebihan dan kekurangan sehingga bisa menjadi acuan untuk penelitian berikutnya untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian ini, setelah dilakukannya kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *TGT (Team Game Tournament)* yang berbantuan media ular tangga karakter terlihat adanya perbedaan yang signifikan antara penerapan metode ceramah dengan model pembelajaran *TGT (Team Game Tournament)* yang berbantuan media ular tangga karakter. Untuk jarak antara Prasiklus sampai siklus 1 yaitu sekitar 6 bulan pada saat itu peneliti membuat perangkat pembelajaran dan juga menentukan model pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, dan jarak antara siklus 1 ke siklus 2 sekitar 3 bulan dan pada saat itu peneliti melakukan inovasi terhadap perangkat pembelajaran yang telah disusun di siklus 1 dan juga melakukan pembaharuan media ular tangga karakter agar lebih menarik dan juga tidak membosankan. jarak antar siklus kurang lebih 3 bulan peneliti melakukan treatment dengan menjelaskan apa itu karakter disiplin, jujur dan berkepribadian baik beserta dengan manfaat yang diperoleh apabila kita menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti akan memaparkan dan menjawab dari rumusan masalah berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh setelah melaksanakan prasiklus, siklus 1 dan siklus 2 dalam menerapkan model pembelajaran *TGT (Team Game Tournament)* oleh siswa kelas 2 di SDN Watutulis 2, berikut adalah penjelasannya:

A. Penerapan Model Pembelajaran *TGT (Team Game Tournament)* dalam meningkatkan karakter disiplin kelas 2 SDN Watutulis 2

Berdasarkan data diatas dikatakan bahwa siswa cukup antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga presentase peningkatan indikator menjadi lebih dominan. keadaan tersebut diperkuat oleh pendapat noor yang menyatakan bahwa "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Merupakan Salah Satu Model Kooperatif Yang Dapat Diterapkan Dalam Proses Pembelajaran Yang Memberikan Antusiasme Tinggi Khususnya Pada Jenjang SD"

Penerapan Model Pembelajaran *TGT (Team Game Tournament)* dalam meningkatkan karakter disiplin selama dua siklus. Siklus 1 dan siklus 2 dapat dilakukan dengan baik setelah melakukan perbaikan di setiap siklusnya. Penggunaan Model Pembelajaran *TGT (Team Game Tournament)* dalam meningkatkan karakter disiplin siswa kelas 2 di SDN Watutulis 2.

Penerapan Model Pembelajaran *TGT (Team Game Tournament)* dapat menghindari kejenuhan pada siswa dalam mengikuti pembelajaran karena dalam hal tersebut ada unsur permainan pada siswa dan siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan pada media ular tangga karakter melalui kartu soal, pada kartu tersebut berisikan pertanyaan-pertanyaan mengenai tata tertib. Adapun fungsi media yaitu sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang sudah dipelajarinya sehingga dapat meningkatkan karakter disiplin siswa. Akan tetapi pada saat pembelajaran berlangsung siswa kurang

antusias mengikuti pembelajaran. oleh karena itu, guru harus bisa menciptakan suasana kelas yang lebih hidup yaitu dengan memberikan ice breaking di sela-sela pembelajaran serta reward , sehingga siswa bisa merasakan suasana kelas dengan lebih semangat dan berkonsentrasi ketika pembelajaran berlangsung.

B. Peningkatan karakter disiplin siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *TGT (Team Game Tournament)* di kelas 2 SDN Watutulis 2

Model pembelajaran *TGT (Team Game Tournament)* ini dapat menjadi tolak ukur dalam meningkatkan karakter disiplin siswa, hal tersebut karena media ular tangga karakter sebagai media pembelajaran yang berisikan pertanyaan-pertanyaan mengenai tata tertib yang dapat melatih konsentrasi siswa terhadap materi yang sudah dipelajarinya. Jika siswa belum paham mengenai materi yang sudah dibahas maka siswa akan kesulitan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sudah disediakan.

Berdasarkan angket penilaian diri yang telah diberikan kepada peneliti dengan menggunakan model pembelajaran *TGT (Team Game Tournament)* maka didapatkan peningkatan setiap siklusnya meliputi tahap Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2. Hal tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

| NO | Data | Pra Siklus | Siklus 1 | Siklus 2 |
|----|--------------------------------|-----------------|----------------|----------------------|
| 1 | Nilai rata-rata siswa | 66,80(cukup) | 80,19(baik) | 84,42(baik) |
| 2 | Persentase ketuntasan disiplin | 38,46 %(kurang) | 69,23 %(cukup) | 88,46 %(sangat baik) |
| 3 | Jumlah siswa yang tuntas | 10 | 18 | 23 |

Table 1. Data Peningkatan Disiplin Siswa Pada Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2 [1]

Dari tabel diatas pada pra siklus tingkat kedisiplinan siswa masih kurang baik dengan nilai rata rata 66,80 dengan persentase ketuntasan kedisiplinan 38,46% dengan jumlah siswa 10 yang tuntas dari 26 siswa. Pada siklus 1 terbilang cukup karena mempunyai nilai rata-rata siswa 80,19 dengan persentase ketuntasan disiplin 69,23 % dari jumlah siswa yang tuntas 18. Dan untuk siklus ke 2 memperoleh nilai rata-rata 84,42 dengan persentase ketuntasan disiplin 88,46 % dari jumlah siswa yang tuntas sebanyak 23 siswa. Untuk data peningkatan dapat dilihat dari diagram berikut ini:

1. Nilai rata-rata siswa

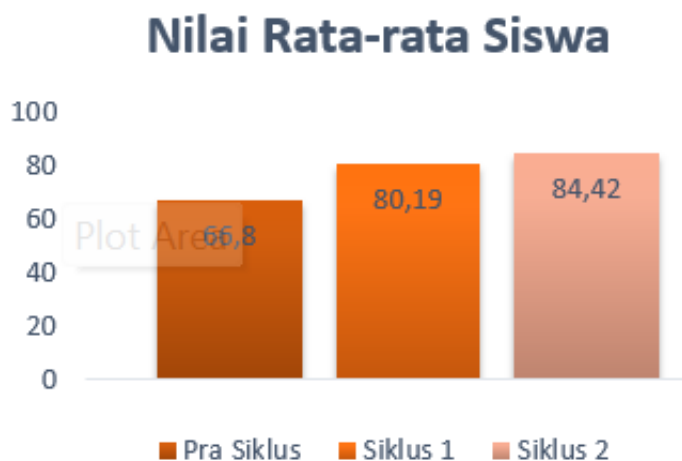


Figure 1. Diagram nilai rata-rata siswa [2]

Berdasarkan diatas maka nilai rata-rata diperoleh pada saat pra siklus yaitu 66,80 dan belum mencapai kriteria minimal indikator kinerja, maka dari itu perlu adanya perbaikan pada siklus 1, sehingga setelah dilaksanakannya siklus 1 maka nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 80,19 hal tersebut perlu adanya peningkatan mengingat nilai rata-rata pada siklus 1 sangat dekat dengan KKM. Pada saat siklus ke 2 nilai rata-rata yang diperoleh siswa meningkat menjadi 84,42 sehingga nilai yang diperoleh telah mencapai indikator kinerja yang telah ditentukan dan peneliti tidak perlu melanjutkan siklus selanjutnya karena nilai sudah memenuhi kriteria.

2. Persentase ketuntasan disiplin

Presentase ketuntasan disiplin

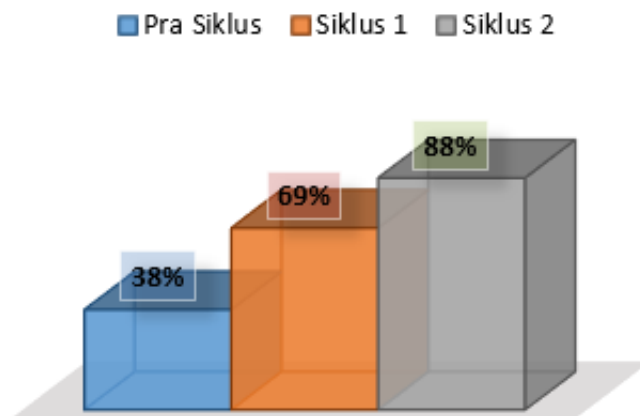


Figure 2. Diagram Persentase ketuntasan disiplin [3]

Pada diagram diatas menunjukkan bahwa persentase ketuntasan disiplin siswa yang didapat pada saat pra siklus 38,46% dan mengalami peningkatan pada saat siklus 1 yaitu 69,23% dan begitupun pada siklus 2 mengalami peningkatan yaitu 88,46% . Dari meningkatnya persentase tersebut maka peneliti tidak melanjutkan ke siklus selanjutnya, karena persentase yang didapat telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan.

Simpulan

Penerapan model pembelajaran *TGT (Team Game Tournament)* dalam meningkatkan karakter disiplin siswa kelas 2 di SDN Watutulis 2, telah dilaksanakan dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi guru ketika pembelajaran. kedisiplinan siswa meningkat yang terlihat dari lembar penilaian diri yang diberikan oleh peneliti dan suasana kelas menjadi kondusif dan juga anak-anak lebih mengkondisikan diri ketika didalam kelas dan juga mematuhi aturan-aturan yang berlaku di sekolah.

Peningkatan karakter disiplin siswa kelas 2 di SDN Watutulis 2 menggunakan model pembelajaran *TGT (Team Game Tournament)* dengan berbantu media ular tangga karakter telah mengalami peningkatan pada prasiklus, siklus 1 dan siklus 2 . Hal tersebut dapat dilihat pada setiap hasil lembar penilaian diri pada setiap siklusnya. Nilai rata-rata yang diperoleh pada saat pra siklus 66,80 dengan persentase ketuntasan disiplin siswa 38,46 % (kurang). Pada siklus 1 nilai rata-rata siswa 80,19 dengan persentase ketuntasan disiplin siswa 69,23 % (cukup) . dan yang terakhir yaitu siklus 2 nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 84,42 dengan persentase ketuntasan 88,46% (sangat baik).

References

1. D. Mardapi, "Penilaian pendidikan karakter," J. Ilmu Pendidik., hal. 1-22, 2011.
2. M. Danirmala, Asrowi, dan A. A. Musadad, "Analisis Kebutuhan Modul Elektronik Mata Pelajaran IPS Untuk Siswa SMP," Teknodika, vol. 17, no. 2, hal. 62-69, 2019, doi: 10.20961/teknodika.v17i2.34958.
3. Nurkhatimah, Zainuddin, dan S. Hartini, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Take and Give," Berk. Ilm. Pendidik. Fis., vol. 2, no. 2, hal. 110-122, 2014, doi: 10.20527/bipf.v2i2.842.
4. T. Astutik dan M. H. Abdullah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar," JPGSD, vol. 1, no. 2, hal. 1-11, 2013.
5. M. G. Apriyanto, "Pengaruh Model Team Game Tournament Pada Pembelajaran Ipa Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Medono 07 dan SDN Tegalorejo Kota Pekalongan," Universitas Negeri Semarang, 2016.
6. Nasrudin, D. Kuswandi, dan Sulthoni, "Inovasi Pendidikan di Era Big Data dan Aspek Psikologinya," Universitas Negeri Malang, 2017.
7. M. Kuncoro, Metode kuantitatif : Teori dan aplikasinya untuk bisnis dan ekonomi. Yogyakarta: UPP STIM YKPN, 2011.
8. B. Rahman dan H. Haryanto, "Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas I Sdn Bajayau Tengah 2," J. Prima Edukasia, vol. 2, no. 2, hal. 127, 2014, doi: 10.21831/jpe.v2i2.2650.

Academia Open

Vol 8 No 1 (2023): June

DOI: 10.21070/acopen.8.2023.4964 . Article type: (Education)

9. Samin dan Virgana, "Peningkatan Prestasi Belajar Matematika," Fakt. J. Ilm. Kependidikan, vol. 7, no. 2, hal. 125-134, 2020.
10. S. Raharja, "Meningkatkan Mutu Pembelajaran Melalui Penelitian Tindakan Kelas," J. Ilm. Guru "COPE," vol. 9, no. 01, hal. 19-26, 2005.