

Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Criss Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Nabilla Puteri Iskandar ¹, R Panji Hermoyo ², Taufiqur Rohman ³
Universitas Muhammadiyah Surabaya, SMP Muhammadiyah 4 Surabaya
nabillaiskndr362@gmail.com ¹, panjihermoyo@um-surabaya.ac.id ²,
bahasaindonesia4@gmail.com ³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) berbantuan media Puzzle Criss Cross Word. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Surabaya yang berjumlah 26 orang. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi dan angket minat belajar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada minat belajar peserta didik. Pada pra-siklus, peserta didik dengan minat belajar kategori tinggi berjumlah 34,62%, dan meningkat menjadi 46,15% pada siklus I, serta 80,77% pada siklus II. Sementara itu, peserta dengan minat belajar rendah menurun dari 38,46% menjadi 0% di akhir siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa model TGT dengan bantuan Puzzle Criss Cross Word efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Katakunci: *team game tournament*, minat belajar, Bahasa Indonesia

Abstract: This study aims to improve students' learning interest in Bahasa Indonesia through the implementation of the Team Game Tournament (TGT) learning model assisted by Criss Cross Word Puzzle media. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects were 26 eighth-grade students of SMP Muhammadiyah 4 Surabaya. The instruments used included observation sheets and learning interest questionnaires. The results showed a significant increase in students' interest. In the pre-cycle, 34.62% of students were in the high interest category, increasing to 46.15% in cycle I, and 80.77% in cycle II. Meanwhile, students in the low interest category decreased from 38.46% to 0% by the end of cycle II. These findings indicate that the TGT model assisted by the Criss Cross Word Puzzle is effective in improving students' interest in learning.

Keyword: *tema game tournament*, interest of learning, Indonesia language

PENDAHULUAN

Indonesia saat ini menerapkan kurikulum yang mengarahkan pendidik untuk mengimplementasikan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Hal ini karena pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dapat menghadirkan berbagai pengalaman belajar dan lebih bermakna. Peserta didik akan berperan sebagai subjek pembelajaran yang harus terlibat aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, refleksi, dan pemecahan masalah (Fauzan & Arifin, 2022). Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik inilah yang akan membuat mereka belajar dari pengalaman yang telah dilakukan dan tidak hanya mendapat informasi yang disampaikan oleh pendidik (Chance & Furlong, 2022).

Minat belajar menjadi komponen penting yang harus terpenuhi ketika hendak menerapkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, Hal ini karena akan mempengaruhi intensitas keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung melibatkan diri dalam kegiatan belajar seperti diskusi, tanya jawab selama proses pembelajaran. Sedangkan untuk peserta didik yang memiliki minat belajar rendah cenderung tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas (Sinar, 2018). Minat belajar dapat mendorong peserta didik untuk menjelajahi topik pembelajaran yang lebih jauh seperti menggali informasi secara mandiri, dan mengembangkan pemahaman secara lebih dalam (Aqib, 2022).

Menjaga kestabilan minat belajar peserta didik setiap harinya bukanlah hal yang mudah. Banyak permasalahan mengenai rendahnya minat belajar dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu bentuk permasalahan nyata mengenai rendahnya minat belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terjadi di kelas VIII A SMPM 4 Surabaya. Hasil observasi menemukan bahwa sebagian besar peserta didik tidak terlibat dalam kegiatan pembelajaran seperti tanya jawab, diskusi, dan presentasi. Terdapat peserta didik yang tidak mengikuti pembelajaran dengan baik, peserta didik tersebut cenderung mengobrol dengan teman satu bangku. Rasa ingin tahu peserta didik juga tergolong rendah yang ditandai dengan tidak adanya peserta didik yang bertanya ketika pendidik memberikan sesi tanya jawab. Rendahnya minat belajar juga diketahui dari hasil penelitian pra-siklus yang menemukan bahwa 10 peserta didik memiliki minat belajar rendah, 7 minat belajar sedang, dan 9 minat belajar tinggi. Data tersebut menunjukkan bahwa terdapat 38,46% peserta didik memiliki minat belajar yang rendah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dilakukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang melibatkan peserta didik. Lingkungan belajar yang melibatkan peserta didik akan membuat peserta didik termotivasi untuk belajar karena memiliki kendali dan pengaruh atas pembelajaran yang dilakukan (Chance & Furlong, 2022).

Karakteristik peserta didik kelas VIII SMPM 4 Surabaya diketahui melalui kegiatan observasi. Peserta didik memiliki kemampuan mencari, mengevaluasi, dan mengolah informasi yang didapat baik itu dari internet, buku bacaan, dll dengan baik. Peserta didik memiliki jiwa kompetitif yang kuat. Lingkungan kelas memiliki hubungan sosial yang baik sehingga peserta didik mampu melaksanakan kegiatan berkelompok dengan baik.

Model pembelajaran *Team Game Turnament* dapat memfasilitasi karakteristik peserta didik. *Team Game Turnament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh peserta didik dalam aktivitas turnamen akademik yang dilakukan secara berkelompok (Darmadi, 2017). Peserta didik diarahkan untuk menyelesaikan tantangan-tantangan yang diberikan oleh guru secara berkelompok dan setiap kelompok akan berkompetisi untuk mendapatkan skor tertinggi. Adanya unsur

kompetitif inilah yang menjadikan *team game tournament* sebagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik (Loh & Ang, 2020). Peserta didik akan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran karena memiliki peran dan tanggungjawab dalam kelompok yang harus dilakukan untuk mencapai kemenangan tim. Rasa keterlibatan yang dimiliki peserta didik dapat menumbuhkan minat belajar sehingga peserta didik akan terdorong untuk mengeksplorasi materi pelajaran secara mendalam (Chance & Furlong, 2022).

Model pembelajaran *team game tournament* dapat dimodifikasi untuk menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan fasilitas yang ada di sekolah seperti menggunakan *Criss Crossword Puzzle* sebagai permainan dalam pembelajaran TGT. *Criss Crossword Puzzle* memiliki fleksibilitas yang tinggi karena dapat diterapkan tanpa memerlukan perangkat elektronik dan koneksi internet. Selain itu, tingkat kesulitan *puzzle* dapat disesuaikan dengan kesiapan belajar peserta didik. Penyelesaian *puzzle* yang dilakukan secara berkelompok dapat menjadi cara yang efektif untuk membiasakan peserta didik dalam kegiatan kelompok dan komunikasi dengan rekan satu kelompok. *Puzzle* juga melibatkan pemecahan masalah dan analitis sehingga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif.

Penelitian yang dilakukan oleh Nila Roudlotul Jannah (2024) menemukan bahwa penggunaan *Criss Crossword Puzzle* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Rata-rata minat belajar peserta didik pada siklus pertama mencapai 67,5% dan meningkat menjadi 84,5%. Penelitian yang dilakukan oleh Lelly Nur'aini Rahmawati (2023) menemukan bahwa penggunaan *Criss Crossword Puzzle* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam menyusun kalimat tunggal. Rata-rata minat belajar peserta didik pada siklus pertama mencapai 56,1% dan meningkat menjadi 14,8%.

Model pembelajaran TGT yang dipadukan dengan media *Criss Crossword Puzzle* diharapkan dapat menyelesaikan masalah mengenai rendahnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini difokuskan pada penerapan model *Team Game Turnament* berbantuan *Criss Crossword Puzzle* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VIII di SMPM 4 Surabaya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengevaluasi akibat yang ditimbulkan setelah memberikan sebuah perlakuan khusus dalam kegiatan pembelajaran (Parnawi, 2020). Perlakuan khusus yang dimaksud yaitu dalam penelitian ini menerapkan model pembelajaran *Team Game Turnament* berbantuan *Criss Cross word Puzzle*. Subjek penelitian ini merupakan seluruh peserta didik kelas VIII di SMPM 4 Surabaya. Peserta didik berjumlah 26 orang yang terdiri dari 11 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik perempuan.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap pelaksanaan, perencanaan, pengamatan, dan refleksi. Siklus I dilaksanakan dalam dua pertemuan 20 Februari dan 17 April. Siklus II dilaksanakan dalam satu pertemuan 24 Februari. Setiap pertemuan terdiri dari dua jam pelajaran dimana satu jam pelajaran memiliki durasi 40 menit.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan angket. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dan peserta didik selama penelitian dilaksanakan. Sedangkan angket digunakan untuk mengetahui minat belajar peserta didik. Minat belajar peserta didik dibagi menjadi tiga kategori, yaitu: rendah, sedang, dan tinggi. Rumus untuk menentukan kategorisasi minat belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Rumus Kategorisasi Minat Belajar

Kategori	Interval
Rendah	$X \leq (M - 1 \text{ SDi})$
Sedang	$(M - 1 \text{ SDi}) \leq X \leq (M + 1 \text{ SDi})$
Tinggi	$(M + 1 \text{ SDi}) \leq X$

Sumber: adaptasi dari Azwar (2012)

Angket yang digunakan berjumlah 10 soal dan menggunakan skala likert 4 poin. Berdasarkan jumlah instrumen dan skala yang digunakan maka dapat diketahui bahwa nilai maksimal berjumlah 40 dan nilai minimal berjumlah 10. Mean (M) diperoleh dari nilai maksimal ditambah nilai minimal kemudian dibagi dua sehingga diperoleh nilai 25. Standar deviasi ideal (SDi) diperoleh dari nilai minimal dikurangi nilai maksimal kemudian dibagi enam sehingga diperoleh nilai 12,5. Hasil perhitungan tersebut kemudian dimasukkan ke dalam rumus kategorisasi minat belajar sehingga diperoleh dasar penentuan kategorisasi yang dijabarkan pada tabel 2.

Tabel 2 Kategorisasi Minat Belajar

Kategori	Rumus Interval	Interval
Rendah	$X \leq (62,5 - 1 \times 12,5)$	$X \leq 50$
Sedang	$(62,5 - 1 \times 12,5) \leq X \leq (62,5 + 1 \times 12,5)$	$50 \leq X \leq 75$
Tinggi	$(62,5 + 1 \times 12,5) \leq X$	$X \geq 75$

Skor angket yang diperoleh akan dibandingkan dengan kategorisasi minat belajar. Apabila total skor angket memiliki nilai kurang dari 50, maka peserta didik tersebut memiliki minat belajar kategori rendah. Apabila total skor angket memiliki nilai lebih dari 50 dan kurang dari 75, peserta didik memiliki minat belajar yang sedang. Apabila total skor angket yang diperoleh lebih tinggi dari 75, maka peserta didik tersebut memiliki minat belajar kategori tinggi.

Tujuan penelitian ini adalah adanya peningkatan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Indikator keberhasilan penelitian adalah ketika 80% peserta didik kelas VIII di SMPM 4 Surabaya memiliki minat belajar kategori tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan karena ada permasalahan mengenai rendahnya minat belajar peserta didik kelas VIII di SMPM 4 Surabaya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil observasi awal menemukan bahwa sebagian besar peserta didik tidak terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Rasa ingin tahu peserta didik juga tergolong rendah yang ditandai dengan tidak adanya sesi diskusi tanya jawab antara peserta didik dan guru. Minat belajar rendah diketahui dari penelitian pra-siklus yang ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel 3 Hasil Penelitian Pra-siklus

Kategori	Jumlah peserta didik	Presentase
Rendah	10	38,46%
Sedang	7	26,92%
Tinggi	9	34,62%

Terdapat 10 peserta didik yang memiliki minat belajar rendah. 7 peserta didik memiliki minat belajar yang sedang. 9 peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi. Data tersebut menunjukkan bahwa 33,33% peserta didik memiliki minat belajar yang rendah dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran TGT berbantuan *Criss Crossword Puzzle*. Peneliti akan bertindak sebagai guru model dan dibantu oleh rekan mahasiswa yang akan bertugas sebagai observer kegiatan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari dua dan satu pertemuan.

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 20 Februari 2025 dan 14 April 2025. Proses pembelajaran pada siklus I masih belum berjalan dengan maksimal. Faktor utama yang menjadi penghambat adalah peserta didik belum terbiasa dengan model pembelajaran TGT. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik masih kebingungan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta didik masih belum mengerti tentang peran dan kewajiban yang harus dilakukan pada saat kegiatan bermain *Criss Crossword Puzzle*. Ketidakjelasan pembagian peran dan kewajiban membuat mayoritas peserta didik tidak terlibat dalam penyelesaian *puzzle*. Sebagian besar waktu pembelajaran digunakan untuk menjelaskan alur pembelajaran kepada peserta didik sehingga mempersempit alokasi waktu untuk kegiatan diskusi dan presentasi. Kekurangan lain yang dialami pada pelaksanaan pembelajaran siklus I adalah peneliti kurang bisa menguasai kelas sehingga peserta didik sering gaduh pada saat kegiatan bermain *puzzle*.

Hasil penelitian siklus I menunjukkan adanya peningkatan minat belajar namun kurang signifikan. Hasil penelitian siklus I ditunjukkan oleh tabel 4.

Tabel 4 Hasil Penelitian Siklus 1

Kategori	Jumlah peserta didik	Presentase
Rendah	6	23,08%
Sedang	8	30,77%
Tinggi	12	46,15%

Minat belajar peserta didik secara umum mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan hasil penelitian pra-siklus. Peserta didik yang memiliki minat belajar kategori tinggi bertambah 11,53%. Peserta didik yang memiliki minat belajar kategori rendah berkurang secara signifikan yang semula 38,46% menjadi 23,08%.

Presentase peserta didik yang memiliki minat belajar kategori tinggi masih di bawah 80% sehingga diperlukan penelitian siklus II. Peneliti memodifikasi rencana pelaksanaan pembelajaran sebagai upaya untuk menyelesaikan masalah yang ada pada siklus I. Perbaikan pertama adalah membuat kesepakatan kelas pada awal pembelajaran. kesepakatan kelas akan berperan sebagai norma yang mengontrol peserta didik untuk tetap kondusif selama kegiatan menyusun *puzzle* berlangsung. Perbaikan kedua adalah peneliti mengarahkan peserta didik untuk membagi peran dan kewajiban setiap anggota kelompok. Secara umum akan terdapat tiga peran, yaitu pembaca soal, pencari soal, penyusun informasi. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 24 April 2025. Proses pembelajaran pada siklus II telah mengalami perbaikan. Peserta didik dapat mengikuti kegiatan model pembelajaran *team game tournament*. Pembagian peran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. kegiatan pembelajaran juga berjalan dengan kondusif. Adanya kesepakatan kelas yang menjadi norma bersama dapat mengontrol peserta didik untuk tetap mengikuti kegiatan pembelajaran dengan kondusif. Hasil observasi menemukan bahwa beberapa peserta didik saling mengingatkan untuk tidak ramai dan mentaati kesepakatan kelas.

Hasil pembelajaran siklus II menunjukkan adanya peningkatan minat belajar yang signifikan. Hasil penelitian siklus II ditunjukkan oleh tabel 5.

Tabel 5 Hasil Penelitian Siklus 5

Kategori	Jumlah peserta didik	Presentase
Rendah	0)%
Sedang	5	19,23%
Tinggi	21	80,77%

Kegiatan pembelajaran yang diterapkan pada siklus II dapat meningkatkan minat belajar yang signifikan. Peserta didik yang memiliki minat belajar kategori tinggi meningkat pesat dimana pada siklus I berjumlah 46,15%

menjadi 88,46% pada siklus II. Disisi lain, terjadi penurunan presentase peserta didik pada kategori rendah. Hasil penelitian siklus II menemukan bahwa hanya satu peserta didik yang memiliki minat kategori rendah. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik yang memiliki minat kategori rendah belum mampu bekerjasama dengan teman satu kelompok. Peserta didik tersebut cenderung pendiam dan kurang nyaman melakukan kegiatan secara berkelompok.

Secara umum model pembelajaran *team game tournament* berbantuan *criss crossword puzzle* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hasil penelitian menemukan bahwa presentase peserta didik kategori tinggi cenderung meningkatkan setiap akhir siklus pembelajaran. Disisi lain, presentase peserta didik kategori rendah cenderung menurun setiap akhir siklus pembelajaran.

Hasil penelitian ini memperkuat teori bahwa penerapan model pembelajaran *team game tournament* berbantuan *Criss Crossword Puzzle* dapat meningkatkan minat belajar, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Team game tournament* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan jiwa kompetisi yang ada pada peserta didik. Adanya unsur kompetisi inilah yang dapat mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran (Loh & Ang, 2020). Keterlibatan peserta didik dapat terlihat dari partisipasi dalam kelompok. Adanya unsur kompetitif mendorong peserta didik bekerjasama untuk menyelesaikan puzzle yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil refleksi pembelajaran siklus I ditemukan bahwa pemahaman peserta didik tentang alur pembelajaran *team game tournament* dapat menentukan efektivitas pembelajaran. Pada siklus I peserta didik masih belum memahami proses pembelajaran model *team game tournament* sehingga mereka cenderung pasif dan tidak terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Sebagian besar waktu pembelajaran digunakan oleh peneliti untuk menjelaskan alur *team game tournament* kepada peserta didik sehingga mengurangi alokasi waktu untuk kegiatan diskusi.

Efektivitas pembelajaran *team game tournament* akan menurun ketika ada anggota kelompok yang mendominasi. Hal ini membuat anggota kelompok lain tidak bisa ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah membagi peran dan kewajiban setiap anggota kelompok. Adanya peran dan kewajiban ini mendorong peserta didik untuk mengambil peran aktif dan menyelesaikan tugasnya secara efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan bahwa model pembelajaran *team game tournament* berbantuan *Criss Crossword Puzzle* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh guru ketika menerapkan kegiatan pembelajaran *team game tournament*, pertama adalah memastikan kesiapan belajar peserta didik sebelum memulai pembelajaran, kedua memiliki kemampuan pengendalian kelas yang baik supaya kelas tetap kondusif, ketiga memberikan peran kepada

setiap peserta didik supaya terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Jannah, Nila Roudlotul. 2024. Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Keterampilan Kolaboratif Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Education and Pedagogy* Vol 1 NO. 2 (2024) dari <https://jep.renaciptamandiri.org/index.php/jep/article/view/4>
- Rahmawati, Lelly Nur'aini. 2023. Efektivitas Model Teams Games Tournament dengan Media Puzzle Kata dalam Menyusun Kalimat Tunggal. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, Vol 2. 12, No. 1, Juni 2023 dari <https://journal.upgripnk.ac.id/index.php/bahasa/article/download/4736/2298>
- Aqib, Z. (2022). *Kupas Tuntas Strategi Pakem Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chance, P., & Furlong, E. (2022). *Learning and Behavior: Active Learning Edition*. Boston: Cengage Learning.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Fauzan, & Arifin, F. (2022). *Desain Kurikulum dan Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Kencana.
- Loh, R. C.-Y., & Ang, C.-S. (2020). Unravelling Cooperative Learning in Higher Education. *Research in Social Sciences and Technology*, 5(2), 22–39. Dari: <https://doi.org/10.46303/ressat.05.02.2>
- Parnawi, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Classrom Action Research)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ramadhani, W. P., & Junaidi, J. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) dengan Reward and Punishment pada Pembelajaran Sosiologi di SMAN 3 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(4), 265–272. Dari: <https://doi.org/10.24036/sikola.v1i4.51>
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning: Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish