

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CTL MENGGUNAKAN GAMES MEDIA KARTU UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS IV SDN 38 BORA KOTA PALOPO

Muh Al Agung Randa¹, Marlina Bakri², Sulaiman³, Darmawati⁴

Univeritas Cokroaminto Palopo

agung@gmail.com, sulaimanjalil486@gmail.com, lhnam83@gmail.com,
Darmaharith30@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang peningkatan model pembelajaran CTL menggunakan *games* media kartu untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV. Jenis penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperiment*, dengan desain *one group pre-test dan post-test design*. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 22 siswa. Instrumen dalam penelitian ini berupa angket *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan penelitian melalui uji t dan uji koefisien determinasi menunjukkan bahwa adanya peningkatan dalam penelitian ini dengan ditunjukkan dengan hasil yang didapatkan setelah dilakukan penerapan model pembelajaran CTL menggunakan *games* media kartu, dibuktikan sebanyak 18 siswa atau 81,8% siswa masuk dalam klasifikasi respon sangat kuat, nilai rata-rata yang diperoleh 85,68. Adapun hasil penelitian sebelum penerapan model pembelajaran CTL menggunakan *games* media kartu, sebanyak 4 siswa atau 18,2% masuk dalam klasifikasi respon sangat kuat, nilai rata-rata diperoleh hanya 66,47.

Kata kunci: CTL; Games; Minat Belajar; Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Kamus Besar Bahasa Indonesia pendidikan adalah proses yang melibatkan perubahan sikap dan perilaku untuk meningkatkan kedewasaan melalui pelatihan serta pengajaran. Pendidikan dibuat sebagai kebutuhan esensial bagi semua individu dan tidak terpisahkan dari kehidupan seorang manusia baik dalam urusan pribadi maupun sosial, keluarga, lingkungan, alam, media, serta lembaga pendidikan formal dan informal sebagai sumber pendidikan. Sekolah sebagai tempat suatu institusi resmi yang memiliki peranan dan tanggung jawab membina siswa dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, kepribadian, dan sikap positif.

Menciptakan lingkungan belajar yang memadai, menyenangkan, dan memicu peserta didik untuk menggunakan pemikiran kritis, kreativitas serta inovasi dengan memberikan rasa aman merupakan peran penting seorang guru sebagai pendidik dan pengembang kurikulum. Seorang pendidik yang dapat membuat situasi menuntut ilmu yang tenang, menarik juga mendukung, cenderung mendorong minat belajar siswa. Melalui kecerdasan emosional dan sosial, pendidik mampu membentuk ikatan yang baik bersama peserta didiknya, membuat suasana kelas tersebut memicu keinginan serta semangat untuk belajar. Peran guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting, tugas utama guru meliputi perencanaan, pengelolaan, dan evaluasi pembelajaran. Sebagai hasilnya, pengaruh guru memiliki dampak besar terhadap prestasi siswa dan juga membentuk karakter, aspirasi, serta tujuan hidup anak didiknya di masa depan melalui penggunaan metode-metode pembelajaran selama proses belajar mengajar.

Proses penggunaan metode ceramah dan penugasan yang berulang dalam pembelajaran cenderung menimbulkan kejenuhan dan mengurangi semangat belajar siswa.

Siswa dapat mengatasi permasalahan tersebut, dengan kegiatan pembelajaran yang lebih komunikatif, mengikutsertakan peserta didik dengan aktif dalam suasana yang menarik serta mempertimbangkan variasi teknik pengajaran, implementasi pendekatan seperti ini bertujuan untuk menghindarkan kebosanan yang sering muncul dalam proses belajar mengajar.

Metode yang sesuai dan bisa digunakan adalah *Contextual Teaching and Learning* (CTL). CTL merupakan metode pembelajaran yang menekankan pada pemahaman materi oleh peserta didik melalui pengalaman nyata. Metode ini mendorong peserta didik untuk aktif mencari dan mengaitkan pelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari. (Bakri M, 2015). Dengan demikian *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan metode yang memungkinkan peserta didik bisa ikut serta secara aktif dalam proses belajar melalui tindakan nyata sehingga peserta didik dapat dengan sendirinya mencari ilmu dari apa yang telah dipelajari dengan mengaitkan materi pelajaran, khususnya Bahasa Indonesia dan mengaitkan dengan kehidupan di dunia sebenarnya dari peserta didik.

Pendidikan Bahasa Indonesia adalah aspek fundamental dalam rutinitas harian kita, Bahasa Indonesia dipergunakan dalam berinteraksi bersama keluarga, teman, maupun orang-orang disekitar. Konteks pelajaran Bahasa Indonesia diajarkan berbagai jenjang pendidikan di sekolah dengan tujuan supaya siswa dapat lebih memahami Bahasa Indonesia baik melalui perkataan atau karya tulis termasuk tata bahasa, ejaan, kosakata, dan struktur kalimat. Keberhasilan siswa mempelajari Bahasa Indonesia dapat terpengaruh oleh berbagai faktor termasuk salah satunya yaitu minat belajar siswa kelas IV.

Namun, pada praktiknya sejumlah besar peserta didik tingkat peminatan belajarnya masih tergolong rendah terhadap pelajaran tersebut, rendahnya minat belajar bukanlah terjadi oleh peserta didik sendiri, melainkan dari proses belajar yang belum optimal. Saat ini banyak guru yang masih menggunakan metode pengajaran konvensional yang mengakibatkan peserta didik kurang terlibat dalam belajar di kelas. Peran guru tidak hanya sebatas menyampaikan materi ajar, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak bosan saat melakukan kegiatan mempelajari Bahasa Indonesia.

Pengajaran Bahasa Indonesia yang menyenangkan juga tidak membuat bosan siswa dapat dilakukan melalui penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL). mengimplementasikan model pembelajaran CTL dengan mengintegrasikan permainan edukasi seperti *games* media kartu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif juga menyenangkan serta peserta didik dapat berpartisipasi lebih dalam proses pembelajaran. Melalui *games* media kartu kata siswa akan mencocokkan gambar yang ada pada kosakata dengan jawaban yang sesuai dan kartu *puzzle* siswa akan menyusun kata yang tidak beraturan menjadi kalimat efektif. Menggabungkan unsur permainan guru mampu menghasilkan pembelajaran yang mengundang minat serta memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam belajar Bahasa Indonesia, mempelajari konsep sekaligus mengaitkan dan menerapkan dalam kehidupan nyata.

Model pembelajaran adalah pendekatan berpikir siswa diharapkan dapat menguasai berbagai kompetensi, termasuk: membuat keputusan, melakukan riset, menyampaikan pendapat, menerapkan pengetahuan yang telah dimiliki, menghasilkan ide-ide, mengambil keputusan, Menyusun ide-ide, dan menjalin relasi (Harefa, 2020). Tindakan belajar merupakan Sesuatu yang dilakukan oleh peserta didik, bukan dibuat untuk peserta didik, tindakan belajar pada dasarnya ialah usaha guru untuk menyokong peserta didik dalam kegiatan belajar. Tujuan akhir tindakan belajar adalah untuk mencapai kemahiran dalam berbagai kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. (Yuliana, 2022).

Rusman (2018) mengemukakan bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai skema atau kerangka kerja yang dapat dimanfaatkan untuk pembuatan kurikulum, pengembangan

materi pembelajaran, dan fasilitasi pembelajaran di berbagai lingkungan pendidikan. Sedangkan Hamzah B. Uno dkk (2018) model pembelajaran merupakan salah satu cara untuk melakukan rekayasa pedagogic supaya aktivitas pembelajaran bisa dilakukan secara, model pembelajaran diciptakan supaya aktivitas pembelajaran mengikuti kemampuan serta karakteristik siswa. menurut pendapat ahli di atas bisa disimpulkan bahwa model pembelajaran yaitu sebuah konsep atau rencana yang menggambarkan secara sistematis bagaimana melaksanakan proses pembelajaran untuk memenuhi hasil yang diinginkan.

Model pembelajaran bisa dipergunakan sebagai petunjuk untuk merencanakan kurikulum, bahan ajar, juga kegiatan belajar di kelas atau lingkungan lain, model pembelajaran berbeda dengan metode pembelajaran yang lebih menitik beratkan pada langkah-langkah belajar atau mengambil pendekatan pembelajaran yang lebih luas. Model pembelajaran harus disesuaikan dengan ciri dari peserta didik, materi yang tersedia, dan situasi pembelajaran. Model pembelajaran harus memperhatikan aspek-aspek seperti motivasi, interaksi, pengalaman, dan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran perlu dipahami guru agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif. Penerapan model pembelajaran harus dilakukan sesuai dengan kebutuhan siswa karena masing-masing model pembelajaran memiliki tujuan, prinsip dan tekanan yang berbeda-beda.

Contextual Teaching and Learning adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran yang mengajak siswa secara aktif untuk menemukan materi yang dipelajari dan mengaitkannya dengan situasi nyata. Menurut Komalasari (2017), pembelajaran kontekstual adalah cara pembelajaran yang menghubungkan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata siswa sehari-hari, baik di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat maupun warga negara, dengan maksud untuk mencari makna materi tersebut untuk kehidupannya. Jelas bahwa konteks atau situasi nyata yang berhubungan dengan materi menjadi kunci utama dari strategi pembelajaran CTL. Inti dari pendekatan CTL adalah keterkaitan setiap materi atau topik pembelajaran dengan kehidupan nyata (Rusman, 2018).

Games dijabarkan sebagai latihan sukarela yang melibatkan persaingan antar pemain, dibatasi oleh aturan, untuk mencapai hasil yang sama (Amalia, 2022). *Games* merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dengan ketentuan tertentu untuk mengalahkan orang lain, biasanya dalam tujuan informal atau menghilangkan kejenuhan. *Games* terdiri dari beberapa aturan membuat suasana persaingan antara dua atau lebih hingga berkelompok dengan menggunakan strategi yang tepat untuk mencapai suatu kemenangan sendiri.

Permainan didalamnya akan ada kompetisi sehingga kontestan terpacu untuk tetap bermain, kompetisi ini dapat bersifat menang atau kalah. Kontestan dipaksa untuk memikirkan strategi atau cara untuk dapat memenangkan suatu *games* yang saat itu dimainkannya. Setiap kontestan atau pemain saling berinteraksi antar pemain, setiap pemain memiliki rasa persaingan untuk mencapai tujuan dengan mengikuti aturan-aturan yang ada dalam permainan tersebut. Kegiatan bermain awalnya dianggap tidak efektif, tetapi seiring waktu, aktivitas bermain mulai digunakan dalam penciptaan dan pengembangan pengukuran, serta sebagai stimulasi dalam belajar (Fatimah, 2023)

Jadi berdasarkan penjelasan tentang *games* maka bisa disimpulkan jika *games* ialah kegiatan yang dilaksanakan secara sukarela lewat aturan tertentu yang menciptakan. Permainan tidak hanya menjadi alat hiburan tetapi juga memilki peran penting dalam pendidikan dan pengembangan strategis serta sosial. *Games* yang dilakukan oleh peneliti berupa permainan kartu kata dengan gambar yang akan dicocokkan dengan arti dari kosakata tersebut serta *games puzzle* kata efektif yang menyusun kata untuk membentuk kalimat efektif.

Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang penting di Indonesia, sebagai bahasa resmi negara dan selaku bahasa nasional. Bahasa Indonesia memiliki kedudukan yang istimewa dalam mempersatukan dan mencerminkan identitas bangsa Indonesia yang beragam, bukan hanya sebagai sarana komunikasi, namun juga merupakan simbol integrasi bangsa yang mempersatukan ribuan pulau dan keragaman budaya yang berada di wilayah Indonesia. Keberadaan Bahasa Indonesia tidak terlepas dari sejarahnya yang kaya, bahasa ini berkembang dari Bahasa Melayu yang kemudian melalui proses pengembangan dan penyesuaian hingga menjadi bahasa yang dipahami dan digunakan secara luas di seluruh wilayah Indonesia.

Salah satu alasan utama kenapa Bahasa Indonesia mendapat tempat yang istimewa di antara banyaknya bahasa yang ada di nusantara adalah kemampuannya sebagai alat komunikasi yang efektif bagi masyarakat yang memiliki keberagaman bahasa dan budaya. Beta P (2020) Berbahasa dalam suatu kebudayaan diatur menurut kebudayaan itu, baik dari sudut pandang gaya, norma, nilai, sikap, konteks dan sebagainya. Dan Zulham (2015) Dalam linguistik, penutur dan penulis perlu memakai bahasa yang jelas dan benar agar pihak yang mendengar dan pembaca dapat memahami dan mengetahui makna yang ingin disampaikan oleh pengucap atau penulis. Sehingga Bahasa Indonesia menjadi solusi dan sebagai jembatan komunikasi antar wilayah, mendukung terjalinnya kerjasama dalam berbagai bidang di seluruh Indonesia, bahkan, di sektor pendidikan.

Bahasa Indonesia digunakan sebagai Bahasa utama yang memungkinkan akses terhadap pengetahuan dan informasi dari berbagai sumber. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Bahasa Indonesia mendapat tempat istimewa di Indonesia karena kemampuannya sebagai alat komunikasi yang efektif dalam mengatasi keberagaman bahasa dan budaya yang ada. Dan Bahasa Indonesia bukan hanya sekadar bahasa, melainkan identitas nasional yang mencerminkan kebersamaan, keberagaman, serta kesatuan di dalam negara Indonesia.

METODE

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan penelitian eksperimen dengan bentuk yaitu *pre-eksperimental (nondesign)* yang digunakan untuk mengkaji tentang “penerapan model pembelajaran CTL menggunakan *games* media kartu untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia kelas IV SDN 38 Bora Kota Palopo”. Menurut Sugiyono (2018), Desain *Pre-eksperimental (Non-design)* adalah jenis eksperimen di mana masih ada faktor-faktor dari luar yang turut memengaruhi terbentuknya variabel yang menjadi fokus penelitian, bukan hanya dipengaruhi oleh variabel itu sendiri. Kondisi ini mungkin terjadi karena tidak adanya kontrol variabel yang ketat dan proses pemilihan sampel yang tidak dilakukan secara random.

2. Populasi dan Sampel

Populasi

Populasi dalam penelitian ini merupakan siswa kelas IV SDN 38 Bora Kota Palopo dengan jumlah siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 9 siswi perempuan.

Sampel

Dalam penelitian ini menggunakan sampel jenuh yaitu dimana teknik pengambilan sampel yang menjadikan semua anggota populasi menjadi sampel dalam penelitian yaitu satu kelas sebanyak 22 siswa.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket minat belajar. Angket minat belajar siswa yang disusun peneliti yang didalamnya terdapat beberapa pernyataan

tertulis kepada responden dalam upaya mengumpulkan informasi tentang minat belajar siswa. Angket penelitian yang digunakan dibagi menjadi:

- Pretest* yaitu hasil awal siswa sebelum pembelajaran Bahasa Indonesia dilakukan penerapan model pembelajaran CTL menggunakan *games* media kartu.
- Posttest* yaitu alat untuk mengukur minat siswa dalam belajar setelah proses pembelajaran Bahasa Indonesia melalui model pembelajaran CTL menggunakan *games* media kartu.

Angket yang diaplikasikan dalam format skala *Likert* dengan empat klasifikasi pilihan jawaban yaitu : (1) sangat setuju diberi skor 4; (2) setuju diberi skor 3; (3) tidak setuju diberi skor 2; dan sangat tidak setuju diberi skor 1. Untuk pernyataan negatif penilaian dilakukan dalam urutan terbaik, persentase respon siswa dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

Tabel 2. Klasifikasi angket minat belajar

No	Prestasi skor %	Klasifikasi
1	0-20	Respon sangat lemah
2	21-40	Respon Lemah
3	41-60	Respon Cukup
4	61-80	Respon Kuat
5	81-100	Respon sangat kuat

Sumber : (Riduwan,2015)

Menghitung nilai angket minat belajar siswa, dapat digunakan rumus sebagai berikut

$$P = \frac{\sum X}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase (%)

$\sum X$ = Jumlah skor yang di peroleh

$\sum N$ = Jumlah keseluruhan skor

4. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi ialah aktivitas yang menggunakan semua indra manusia, termasuk pendengaran, penglihatan, perasaan, sentuhan serta penciuman, untuk mengumpulkan data berdasarkan fakta-fakta peristiwa yang dapat diamati secara langsung (Hasanah H, 2017). Observasi dilakukan secara sistematis untuk mengamati dan mencatat ketertarikan siswa kelas IV SDN 38 Bora terhadap pelajaran Bahasa Indonesia

2. Angket

Riduwan (2014) angket adalah serangkaian pertanyaan yang diajukan kepada individu yang bersedia menjawab (responden) mengacu pada kebutuhan, peneliti memberikan angket untuk mengukur minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 38 Bora. Angket ini diberikan saat melakukan *pretest* tepatnya angket dibagikan sebelum dilakukan model pembelajaran CTL menggunakan *games* media kartu pada siswa kelas IV SDN 38 Bora dan kemudian diberikan kembali ketika *posttest* tepatnya setelah dilakukan model pembelajaran CTL menggunakan *games* media kartu pada siswa kelas IV SDN 38 Bora.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dimaksudkan untuk memperoleh data secara langsung dari lokasi penelitian (Wahyuni,2018). Dokumentasi berupa foto yang digunakan untuk memproses upaya penelitian untuk mendukung data yang dikumpulkan melalui observasi, tes, dan studi dokumentasi.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis uji t akan digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari instrumen. Tujuan dari analisis uji t adalah untuk menguji hipotesis bahwa penggunaan model pembelajaran CTL dengan *games* media kartu berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar Bahasa Indonesia siswa. Untuk itu, perlu dihitung nilai R Square (koefisien determinasi) setelah mendapatkan nilai R Square, hasilnya dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria R Square

No	R Square %	Kriteria
1	0-25	Lemah
2	26-50	Sedang
3	51-75	Kuat
4	76-100	sangat kuat

Sumber : (Riduwan,2015)

Penghitungan analisis ini akan dilakukan dengan bantuan program komputer statistik *IBM SPSS Statistics*. dengan mengumpulkan data dari hasil penelitian selanjutnya program *SPSS (Statistical Package for the Social Science)* akan menyajikan hasil beserta kesimpulan yang relevan dengan tujuan penelitian sehingga memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam dari data penelitian.

HASIL

Peneliti melakukan penelitian sebanyak empat kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari kamis 16 Mei 2024 dikelas 4 dengan peneliti melakukan pembelajaran konvensional pada pertemuan pertama kemudian dilanjutkan dengan pemberian angket *pretest*. Pertemuan kedua pada hari senin 20 Mei 2024 peneliti melakukan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi kosa kata dengan menerapkan model pembelajaran CTL dengan menggunakan *games* media kartu, siswa dibagi dalam lima kelompok masing-masing terdiri dari 5-6 siswa, siswa diberi instruksi untuk mencocokkan setiap gambar yang telah dibagikan dengan kata yang sesuai. Pertemuan ketiga dilakukan pada hari selasa 21 Mei 2024 peneliti dengan melaksanakan model pembelajaran CTL menggunakan *games* media kartu pada materi kalimat efektif, siswa terbagi dalam empat kelompok yang terdiri dari 5-6 orang siswa, setiap kelompok diberikan instruksi untuk menyusun *puzzle* potongan-potongan kalimat menjadi kalimat yang benar dan efektif. Pertemuan keempat atau pertemuan terakhir pada hari rabu 22 Mei 2024 dengan menyebarkan angket *posttest* agar mengetahui peningkatan minat belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dikelas 4 dengan jumlah sampel 22 siswa.

1. Data hasil *pretest* minat belajar Bahasa Indonesia siswa.

Data *pretest* diperoleh melalui angket minat belajar berbentuk pilihan jawaban sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Angket ini diberikan sebelum dilakukan intervensi kepada siswa, untuk *pretest* diberikan angket minat belajar sebanyak 20 pernyataan, dalam pelaksanaan *pretest* ini bertujuan untuk mengukur minat belajar siswa sebelum diberikan intervensi atau perlakuan yaitu sebelum penerapan model pembelajaran CTL menggunakan *games* media kartu. Setelah angket minat belajar diperiksa diperoleh skor terendah (minimal), skor tertinggi (maksimal), skor rata-rata (rata-rata) seperti yang dideskriptifkan pada tabel berikut:

Tabel 4. Deskripsi angket minat belajar siswa sebelum dilakukan *treatment*

Deskripsi	Nilai
	<i>Pretest</i>
Ukuran sampel	22
Skor tertinggi	96,25
Skor terendah	51,25
Median	63,125
Modus	53,75
Rata-rata	66,47
Standar Deviasi	12,330

Sumber : Data hasil penelitian setelah diolah (2024)

Sesuai dengan tabel 4 bisa dilihat bahwa skor persentase rata-rata minat belajar Bahasa Indonesia yang terdiri dari 22 siswa kelas IV SDN 38 Bora sebelum penerapan model pembelajaran CTL menggunakan *games* media kartu adalah 66,47% dengan nilai tertinggi mencapai 96,25 dan nilai terendah 51,25.

Tabel 5. Distribusi frekuensi minat belajar siswa (*pretest*)

Skor	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase %
0-20	Respon sangat lemah	0	0
21-40	Lemah	0	0
41-60	Cukup	8	36,4
61-80	Kuat	10	45,4
81-100	Respon sangat kuat	4	18,2
Jumlah		22	100,0

Sumber : Data hasil penelitian setelah diolah (2024)

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa nilai *pretest* dalam klasifikasi respon cukup sebanyak 8 siswa (36,4%), klasifikasi respon kuat sebanyak 10 siswa (45,4%) dan klasifikasi respon sangat kuat sebanyak 4 siswa (18,2%).

2. Data hasil *posttest* minat belajar Bahasa Indonesia siswa

Setelah diterapkan model pembelajaran CTL menggunakan *games* media kartu, siswa diberikan kembali angket minat belajar (*posttest*). Berikut tabel berisi tentang deskripsi minat belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran CTL menggunakan *games* media kartu.

Tabel 6. Deskripsi angket minat belajar siswa setelah dilakukan *treatment*

Deskripsi	Nilai
	<i>Posttest</i>
Ukuran sampel	22
Skor tertinggi	100
Skor terendah	75
Median	85
Modus	85
Rata-rata	85,68
Standar Deviasi	6,405

Sumber : Data hasil penelitian setelah diolah (2024)

Berdasarkan tabel 6 dapat dilihat bahwa skor persentase rata-rata minat belajar Bahasa Indonesia yang terdiri dari 22 siswa kelas IV SDN 38 Bora setelah penerapan model pembelajaran CTL menggunakan *games* media kartu adalah 85,68% dengan nilai tertinggi mencapai 100 dan nilai terendah 75.

Tabel 7. Distribusi frekuensi minat belajar siswa (*posttest*)

Skor	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase %
0-20	Respon sangat lemah	0	0
21-40	Lemah	0	0
41-60	Cukup	0	0
61-80	Kuat	4	18,2
81-100	Respon sangat kuat	18	81,8
Jumlah		22	100,0

Sumber : Data hasil penelitian setelah diolah (2024)

Berdasarkan tabel 7 menunjukkan bahwa nilai *posttest* dalam klasifikasi respon kuat sebanyak 4 siswa (18,2%), klasifikasi respon sangat kuat sebanyak 18 siswa (81,8%).

3. Uji Prasyarat

Sebelum dilakukan uji hipotesis, pada tahap awal dilakukan uji prasyarat, uji prasyarat yang dipakai adalah uji normalitas. Untuk menguji normalitas, peneliti menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*, dengan kriteria pengambilan keputusan bahwa distribusi dianggap normal jika taraf signifikannya lebih dari 0,05, dan distribusi dianggap tidak normal jika taraf signifikannya kurang dari 0,05. Pengujian normalitas menggunakan bantuan aplikasi *SPSS ver.29 for windows*, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Hasil analisis data uji normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>pretest</i>	.184	22	.051	.914	22	.058
<i>posttest</i>	.179	22	.066	.945	22	.250

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Data *Output SPSS ver.29*

Berdasarkan uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Kedua uji menunjukkan nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 pada uji *Kolmogorov-Smirnov* nilai signifikansi untuk data *pretest* adalah 0,051 dan untuk *posttest* adalah 0,066 sedangkan pada uji *Shapiro-Wilk* nilai signifikansi untuk data *pretest* adalah 0,058 dan untuk *posttest* adalah 0,250 yang berarti membuktikan bahwa data terdistribusi secara normal.

4. Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat terpenuhi selanjutnya ialah melakukan uji hipotesis yang dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dilakukan. Pengujian dilakukan menggunakan uji-t *paired sample T-test* dan uji koefisien determinasi. Uji-t *paired sample T-test* dipakai untuk melihat perubahan dalam minat belajar Bahasa Indonesia setelah diberikan perlakuan yaitu penerapan model pembelajaran CTL menggunakan *games* media kartu dan uji koefisien determinasi digunakan untuk menilai seberapa besar peningkatan minat belajar setelah menerapkan model pembelajaran CTL menggunakan *games* media kartu pada siswa kelas IV SDN 38 Bora kota Palopo pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Uji ini dilakukan dengan bantuan program *SPSS ver.29 for windows*.

a. Uji-t *paired sample test*

Tabel 9. Hasil analisis data uji-t *paired sample test*

Paired Samples Test						Significance			
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-19.20455	6.85246	1.46095	-22.24275	-16.16634	-13.145	21	<.001

Sumber : Data Output SPSS ver.29

Hasil dari *output* uji-t *paired sample test* dapat dilihat bahwa nilai sig. (2-tailed) adalah < 0.001. berdasarkan kriteria keputusan jika nilai sig. < 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 38 Bora meningkat setelah diterapkannya model pembelajaran CTL menggunakan *games* media kartu.

b. Uji koefisien determinasi

Tabel 10. Hasil analisis data uji koefisien determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.925 ^a	.856	.848	2.49497

Sumber : Data Output SPSS ver.29

Dari tabel *output* model summary minat belajar siswa diperoleh koefisien determinasi (R square) sebesar 0,856. Berdasarkan hasil koefisien determinan (r^2) diketahui r_{hitung} sebesar 0,925 untuk mengetahui kriteria R square dapat dinyatakan dalam persentase sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 R^2 &= (0,925)^2 \times 100\% \\
 &= 0,855625 \times 100\% \\
 &= 85,5625\% \\
 &= 85,6\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel kriteria R square dengan nilai 85,6% berada dalam rentang 76-100% yang masuk pada kategori sangat kuat yang berarti memiliki pengaruh dalam peningkatan minat belajar Bahasa Indonesia.

Penelitian ini membahas tentang peningkatan minat belajar Bahasa Indonesia dengan menerapkan model pembelajaran CTL menggunakan *games* media kartu. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan satu kelas di SDN 38 Bora tahun ajaran 2023/2024 semester genap, kelas yang dilakukan penelitian adalah kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 22 siswa yang mana digunakan sebagai kelas eksperimen.

Pertemuan pertama peneliti belum memberikan perlakuan (*treatmen*) hanya mengajar dengan metode pembelajaran konvensional. Iswari (2017) pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional yang sering disebut sebagai metode ceramah. Setelahnya dilanjutkan dengan pemberian angket minat belajar *pretest*. Data menunjukkan bahwa rata-rata skor *pretest* minat belajar siswa adalah 66,47% dengan skor tertinggi 96,25 dan skor terendah 51,25 dari distribusi frekuensi pada tabel 5, mayoritas siswa berada dalam kategori respon kuat (45,4%) dan cukup (36,4%) hanya 18,2% siswa yang menunjukkan respon sangat kuat. Hal ini mengindikasikan bahwa sebelum diberikan *treatmen*, minat belajar siswa berada

pada tingkat sedang hingga kuat tetapi belum optimal karena persentase siswa yang masuk pada kategori sangat kuat hanya 18,2% saja, karena itu peneliti melanjutkan untuk memberikan perlakuan pada pertemuan yang kedua.

Kemudian pertemuan kedua peneliti mulai menerapkan model pembelajaran CTL menggunakan *games* media kartu yang telah dibuat, pertemuan kedua ini peneliti mengajarkan materi kosakata. Dalam pembelajaran peneliti membagi siswa kedalam empat kelompok masing-masing terdiri dari 5-6 siswa peneliti memberikan instruksi perihal bagaimana mereka melakukan permainan kartu dengan materi kosakata. setiap kelompok menerima satu set kartu yang berisi delapan gambar dan lima belas arti kosakata yang harus dicocokkan.

Setiap gambar memiliki dua kosakata yang harus digabungkan sesuai dengan makna gambar, selanjutnya siswa mulai melakukan belajar sambil bermain dengan kartu kata yang telah dibagikan sesuai dengan kelompoknya. Siswa secara aktif dan bersemangat mulai memasangkan kata dengan gambar yang sesuai pada setiap kartu, proses ini melibatkan diskusi antar anggota kelompok untuk menentukan pasangan yang benar pada setiap kartu. Selama permainan berlangsung peneliti berkeliling untuk mengobservasi kegiatan siswa, memberikan bimbingan dan menjawab pertanyaan jika ada yang kurang dipahami.

Peneliti memastikan bahwa setiap kelompok mengikuti instruksi dengan benar dan tetap fokus pada tugas mereka. Diakhir pembelajaran siswa mengumpulkan kartu dan kemudian peneliti melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan, refleksi ini mencakup diskusi tentang apa yang telah mereka alami dan bagaimana perasaan mereka selama permainan serta kesulitan yang dihadapi saat melakukan kegiatan pembelajaran. Penerapan model pembelajaran CTL menggunakan *games* media kartu pada materi kosakata membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran hal ini dibuktikan dengan partisipasi dan antusiasme dalam mengikuti kegiatan ini mereka aktif berdiskusi dengan teman kelompok mereka dalam mencocokkan kata yang ada pada kartu.

Berikutnya pada pertemuan ketiga ini peneliti mengajarkan materi kalimat efektif, dalam pembelajaran peneliti memberikan instruksi perihal bagaimana mereka melakukan permainan kartu dengan materi kalimat efektif. Selanjutnya siswa mulai melakukan belajar sambil bermain seperti pada pertemuan sebelumnya dengan *games* yang berbeda kali ini *games* yang diberikan berupa *puzzle* kalimat efektif. Siswa dibagi dalam empat kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa seperti pada pertemuan sebelumnya.

Peneliti memberikan instruksi mengenai cara melakukan *games puzzle* kalimat efektif setiap kelompok menerima enam belas kartu yang berisi kata acak yang harus disusun untuk membentuk kalimat efektif dan kemudian ditempelkan pada *styrofoam*. Siswa secara aktif dan bersemangat dengan teman kelompoknya mulai menyusun kalimat dengan menempelkan tiap kata pada *styrofoam* untuk membuat satu kalimat efektif yang benar. Selama kegiatan ini, siswa bersama-sama berdiskusi dan membantu satu sama lain untuk menyelesaikan satu demi satu *puzzle* atau potongan kata yang akan dibuat menjadi kalimat efektif.

Peneliti berkeliling ruang kelas untuk mengobservasi kegiatan yang dilakukan setiap kelompok, memberikan bimbingan serta menjawab pertanyaan yang ditanyakan oleh siswa yang masih merasa bingung. Pada akhir pembelajaran siswa mengumpulkan hasil kerja mereka dan kemudian peneliti melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan. Refleksi ini mencakup diskusi perihal apa saja kesulitan yang dihadapi dan apa saja kesan-kesan siswa selama mengikuti kegiatan. Penggunaan media kartu dalam pembelajaran CTL untuk materi kalimat efektif terbukti meningkatkan keaktifan dan fokus siswa, hal ini terlihat dari partisipasi dan semangat mereka dalam mengikuti kegiatan. Mereka terlibat aktif dalam diskusi kelompok saling bertukar pikiran serta membantu satu sama lain dalam menyusun *puzzle* agar terbentuk kalimat efektif.

Pertemuan berikutnya atau pertemuan keempat peneliti memberikan angket *posttest* untuk mengetahui minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Data menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa, nilai rata-rata skor *posttest* meningkat menjadi 85,68% dengan skor tertinggi 100 dan skor terendah 75. Distribusi frekuensi pada tabel 7 menunjukkan peningkatan yang jelas, dengan 81,8% siswa berada dalam kategori respon sangat kuat dan 18,2% dalam klasifikasi respon kuat. Tidak ada siswa yang berada pada kategori respon cukup atau lebih rendah, menunjukkan bahwa ada peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa penerapan model pembelajaran CTL menggunakan *games* media kartu dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia, hal ini dibuktikan dengan hasil uji-t *paired sample test* yang menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,001$. Berdasarkan kriteria pengambilan kesimpulan nilai signifikan yang lebih kecil dari 0,05 mengindikasikan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima dan pada uji koefisien determinasi memberikan nilai R square sebesar 0,856 yang berarti 85,6% yang mana nilai ini berada dalam rentang 76-100%, yang dikategorikan sangat kuat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran CTL menggunakan *games* media kartu berhasil meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 38 Bora.

Penelitian terkait yang mendukung hasil penelitian ini adalah, Desy Susanti (2019) Metode penelitian yakni penelitian tindakan kelas (PTK). Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan minat dan keterampilan menulis. Menurut hasil penelitian, sebelum tindakan, minat menulis siswa hanya mencapai 56,6% dan keterampilan menulis siswa hanya mencapai 64,72%. Setelah menerapkan pembelajaran kontekstual pada siklus I, minat menulis siswa meningkat menjadi 61%, pada siklus II menjadi 71%, dan pada siklus III menjadi 81,8%. Sedangkan pada, keterampilan menulis siswa pada siklus I hanya mencapai 67,72%, pada siklus II menjadi 69,90%, dan pada siklus III semakin meningkat mencapai 75,41%. Sehingga disimpulkan efektif dalam meningkatkan minat dan keterampilan menulis siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MI Nurul Iman.

Moh Adim Dkk (2020) penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *preeksperimental design* bentuk desain *one group pretest-posttest*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh model CTL dengan media kartu pada materi bahasan bagian-bagian tumbuhan terhadap minat siswa terhadap pembelajaran IPA di kelas IV SD Negeri Karangnom II. Nilai rata-rata minat siswa terhadap pembelajaran IPA adalah 54,75 sebelum treatment, dan 71,25 setelah treatment. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran CTL menggunakan media kartu terhadap minat belajar IPA materi bagian-bagian tumbuhan. Hal ini terlihat dari hasil uji t dimana $t_{hitung} 5,152 > t_{tabel} 2,042$ sehingga H_1 diterima. Koefisien determinasi (R square) sebesar 57,3 menunjukkan bahwa pengaruhnya kuat.

SIMPULAN

Hasil penelitian dan pembahasan dapat diketahui bahwa dengan penggunaan model pembelajaran CTL menggunakan *games* media kartu dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 38 Bora. Dibuktikan dengan nilai rata-rata *pretest* siswa 66,47%. Detailnya, 36,4 siswa berada pada kategori cukup, sementara 45% berada pada klasifikasi respon kuat dan 18,2% dalam klasifikasi respon sangat kuat. Dan nilai rata-rata *posttest* siswa meningkat menjadi 85,68%. Detailnya 81,8% siswa berada pada klasifikasi respon sangat kuat dan 18,2% siswa berada pada klasifikasi respon kuat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan signifikan setelah penerapan model pembelajaran CTL menggunakan *games* media kartu terhadap meningkatnya minat belajar Bahasa

Indonesia, hal ini dibuktikan dengan nilai sig.(2-tailed) yaitu $0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dan nilai R square 85,6% yang berada pada kategori sangat kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aba. (2023). *Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning: Apakah Metode Ini benar-benar Efektif*. Diakses pada 24 januari 2024, dari <https://perpusteknik.com/kelebihan-dan-kekurangan-model-pembelajaran-contextual-teaching-and-learning/>.
- Adim, M, Dkk (2020). Pengaruh model pembelajaran contextual teaching and learning (CTL) menggunakan media kartu terhadap minat belajar IPA kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains*, 3(1), 6-12.
- Al Fuad, Z. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa kelas I SDN 7 Kute Panang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 42-54.
- Amalia, R. (2022). *Pengembangan media game edukasi adventure cooking untuk meningkatkan perilaku prososial anak usia dini* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- Amellia, F, Dkk (2021). Perbedaan peningkatan kemampuan koneksi dan disposisi matematis siswa antara model pembelajaran CTL dan BBL. *PLUSMINUS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 97-112.
- Arisah, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Untuk Hasil Belajar bahasa Indonesia Siswa Kelas I SD Negeri 012 Pangkalan Baru Kecamatan Siak Hulu. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 241.
- Bahri, S, Dkk (2021). Penguatan nilai-nilai pendidikan karakter melalui game edukasi icando di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 23-41.
- Bakri, M. (2015). Penerapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Argumentasi Siswa Kelas XI IPA1. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 1(1), 47-58.
- Bakri, M. (2022). Analisis Dampak Bullying terhadap Minat Belajar Siswa VII SMPN Satap Mataluntun Kabupaten Luwu. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(3), 400-405.
- Beta, P, Dkk (2020). Etnografi Komunikasi Tata Cara Bertutur Masyarakat Suku Padoe. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 6(1), 527-532.
- Fatimah, F.N., Dkk (2023). Alat permainan edukatif sebagai sumber dan media pembelajaran anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44-56.
- Harefa, D. (2020). Perbedaan Peningkatan Hasil Belajar Fisika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Think Tall Write Dengan Model Pembelajaran Time Token. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Sains*, 1(2), 35-40.
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqqaddum*, 8(1), 21-46.
- Hilaliyah, T. (2018). Penguasaan Kosakata dan Kecerdasan Interpersonal dengan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa. *Jurnal Membaca Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 157-168.
- Iswari, A. P. (2017). Perbandingan hasil belajar antara model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran kooperatif tipe team accelerated instruction (TAI) pada mata pelajaran mekanika teknik kelas X TGB di SMK Negeri 2 Surakarta.
- Komalasar, K. (2017). *Pembelajaran kontekstual konsep dan aplikasi* (NF Atif, Ed.). Bandung: PT. Refika Aditama.

- Kusmaita, K. (2019). Korelasi antara Penguasaan Kosakata dengan Kemampuan Menulis Karangan Narasi pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Bengkulu. *Diksa: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 114-121.
- Lutunanu, A. (2021). *Analisis Kesulitan Siswa Mengubah Kalimat Tidak Efektif Menjadi Kalimat Efektif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sd Negeri 046421 Kubu Simbelang Tahun Ajaran 2020/2021* (Doctoral Dissertation, Universitas Quality).
- Mulasih, M, Dkk (2020). Urgensi Budaya Literasi Dan Upaya Menumbuhkan Minat Baca. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 19-23.
- Noermanzah, N. (2017). Struktur Kalimat Tunggal Bahasa Sindang di Kota Lubuklinggau dan Pengaruhnya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1), 1-26.
- Nursalim. (2019). *Pengantar Kemampuan Berbahasa Indonesia*. Pekanbaru: Zanafa publishing.
- Pratami, F, Dkk (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Akidah Akhlak Berbasis Contextual Teaching and Learning untuk Kelas IV SD. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 112-120.
- Priatna, M. S. D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual dan Minat Belajar terhadap Kemampuan Menulis Puisi. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(02), 188.
- Yanti, P. G. (2017). *Bahasa Indonesia Konsep Dasar Dan Penerapan*. Jakarta: PT Grosindo.
- Riduwan. (2014). *Metode Dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2015). *Dasar-Dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Rohmatullah, A. A. (2021). The Effect of Contextual Teaching and Learning (CTL) Learning Model Assisted by Android-Based Application Media Whith Thunkable On Learning Interest of Class V SDN Students Candirejo 02. *Jurnal Sekolah Dasar*, 6(2), 94–100.
- Ratri, R. K. (2019). *Cakap Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Remaja Grefindo Persada.
- Simarmata, D. F. B. (2023). *Pengaruh Model Contextual Teaching and Learning (CTL) Berbantuan Media Pop Up Book Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sd Negeri 067244 Medan Tp 2022/2023* (Doctoral dissertation, Universitas Quality, 2023).
- Sipayung, A. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika tentang Sifat-Sifat Bangun Ruang Sederhana melalui Contextual Teaching and Learning. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 401-412.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, D. (2019). *Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Minat Dan Keterampilan Menulis Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Kecamatan Kampa* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2019).
- Uno, Hamzah B, Dkk (2018) *Pengembangan Kurikulum Rekayasa Pedagogik Dalam Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo.
- Wahyuni, I. (2018). *Persepsi Siswa Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Ipa/Biologi Kelas Viii Di Smpn 10 Pekanbaru Tahun Ajaran 2017/2018* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Wibawanto, (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang: LPPM UNNES.

- Yuliana, Y, Dkk (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) terhadap Kemampuan Membaca Karangan Narasi Siswa Kelas V UPT SDN 010 Rante Bone. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 28-37.
- Zahro, Dkk (2020). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak dari Segi Umur, Jenis Kelamin, Jenis Kosakata, Sosial Ekonomi Orang Tua, dan Pekerjaan Orang Tua. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra* (pp. 187-198).
- Zulham, M. (2015). Aplikasi Teori Ilmu Bahasa terhadap Pandangan Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Palopo. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 1(1), 111-125.