

DOI: doi.org/10.58797/pilar.0202.07

Penggunaan Media Kartu Tebak Kata untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar

Nunuy Nurliana*, Rosi Iskandar

Universitas Trilogi, Jl. TMP. Kalibata Kec. Pancoran, Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta, 12760

*Corresponding Email: nununynurliana70@gmail.com

Received: 28 Agustus 2023
Revised: 16 November 2023
Accepted: 30 November 2023
Online: 31 Desember 2023
Published: 31 Desember 2023

Mitra Pilar: Jurnal Pendidikan, Inovasi, dan Terapan Teknologi
p-ISSN: 2964-7622
e-ISSN: 2964-6014



Abstract

This study aims to explore the use of word guessing game learning method in enhancing students' critical thinking skills. This method was implemented with third-grade students at SDN 1 Sajira Mekar through two cycles of learning. Data on students' learning outcomes were collected through pretests and posttests, as well as observations of learning activities. The results showed a significant improvement in students' learning outcomes from cycle I to cycle II, with the percentage of students who passed learning increasing from 42.83% to 89.28%. Furthermore, there was also a significant improvement in students' critical thinking abilities, as reflected in their enhanced abilities to analyze, evaluate, and make decisions. The word guessing game learning method proved to be effective in creating an interactive, enjoyable learning environment that motivates students to engage earnestly in learning. Thus, this method can be a beneficial alternative for educators to improve students' learning outcomes and critical thinking skills.

Keywords: learning, critical thinking, word guessing game, learning outcomes

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan metode pembelajaran permainan tebak kata dalam meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa. Metode ini diimplementasikan pada siswa kelas III di SDN 1 Sajira Mekar melalui dua siklus pembelajaran. Data hasil belajar siswa dikumpulkan melalui pretest

dan posttest, serta observasi kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II, dengan persentase siswa yang tuntas belajar meningkat dari 42,83% menjadi 89,28%. Selain itu, terjadi juga peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berfikir kritis siswa, yang tercermin dalam peningkatan kemampuan siswa dalam menganalisis, mengevaluasi, dan mengambil keputusan. Metode pembelajaran permainan tebak kata terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk belajar dengan sungguh-sungguh. Dengan demikian, metode ini dapat menjadi alternatif yang bermanfaat bagi pendidik dalam meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berfikir kritis siswa.

Kata-kata kunci: pembelajaran, berfikir kritis, permainan tebak kata, hasil belajar

PENDAHULUAN

Media ajar berupa kartu telah menjadi salah satu metode pembelajaran yang populer dan efektif dalam konteks pendidikan (Lindawati, 2018). Kartu-kartu pembelajaran ini memiliki beragam aplikasi dalam proses pembelajaran, mulai dari pengenalan konsep baru hingga penilaian akhir. Keunggulan utama dari penggunaan kartu-kartu ini adalah kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran (Larasati, 2023). Melalui berbagai kegiatan seperti permainan, kuis, atau latihan soal yang didesain menggunakan kartu-kartu ini, siswa dapat terlibat secara langsung dalam proses belajar-mengajar (Hidayat, Hidayatullah, & Agustini, 2019). Hal ini tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, tetapi juga memungkinkan mereka untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik (Gunarta, 2018).

Selain itu, keanekaragaman penggunaan kartu-kartu pembelajaran memungkinkan penggunaannya dalam berbagai konteks pembelajaran dan mata pelajaran. Kartu-kartu pembelajaran dapat digunakan sebagai alat visualisasi konsep yang kompleks (Agustian, Saraswati, & Supardi, 2023), membantu siswa memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik (Musyadad, Supriatna, & Gosiah, 2021). Penggunaan kartu-kartu ini juga mendorong kolaborasi dan interaksi antara siswa, baik dalam aktivitas kelompok maupun diskusi (Hariandi, Alirmansyah, & Berliana, 2023). Dengan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang melibatkan kartu-kartu pembelajaran, siswa dapat mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, dan kerja sama mereka.

Tidak hanya itu, kartu-kartu pembelajaran juga dapat berperan sebagai alat pemulihan bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi (Pujiati, 2017). Dengan memberikan latihan tambahan atau pengulangan menggunakan kartu-kartu ini, guru dapat membantu siswa memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Selain itu, kartu-kartu pembelajaran juga dapat digunakan sebagai alat penilaian formatif untuk mengukur pemahaman siswa secara berkala selama proses pembelajaran berlangsung.

Media ajar berupa kartu cocok untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia jenjang Sekolah Dasar (SD) (Ivantri, 2021). Karakter Bahasa Indonesia untuk siswa SD meliputi pemahaman dan penggunaan bahasa dengan baik dan benar, pengembangan keterampilan membaca,

menulis, dan berbicara yang efektif, serta apresiasi terhadap keindahan bahasa dan sastra Indonesia. Selain itu, siswa SD juga perlu memahami tata bahasa dasar seperti penggunaan kata baku, ejaan yang benar, dan pemilihan kata yang tepat sesuai konteks. Mereka juga diajarkan untuk menghargai keanekaragaman bahasa dan budaya Indonesia serta memperkaya kosakata mereka dengan mempelajari kosakata baru. Karakter lainnya termasuk kemampuan menginterpretasikan teks sederhana, mengungkapkan ide dan pendapat secara lisan dan tertulis, serta mengembangkan rasa percaya diri dalam berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia. Selain itu, pengembangan sikap menghargai karya sastra Indonesia, seperti dongeng, cerita rakyat, dan puisi, juga menjadi bagian penting dari karakter Bahasa Indonesia untuk siswa SD (Nurmalia, 2023).

Penggunaan kartu Tebak Kata memiliki hubungan erat dengan peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan berpikir kritis sangat penting karena siswa perlu mampu menganalisis, mengevaluasi, dan menyusun informasi secara kritis (Nuraida, 2019). Kartu Tebak Kata dapat menjadi alat yang efektif dalam mencapai tujuan ini karena melibatkan siswa dalam aktivitas yang memerlukan pemikiran kritis. Ketika siswa berusaha menebak kata berdasarkan petunjuk yang diberikan, mereka harus mengaplikasikan pemikiran analitis untuk memahami dan menghubungkan informasi yang diberikan dengan pengetahuan yang mereka miliki. Selain itu, aktivitas ini juga mendorong siswa untuk mempertimbangkan berbagai kemungkinan dan merumuskan strategi yang tepat untuk menyelesaikan teka-teki. Dengan demikian, penggunaan kartu Tebak Kata tidak hanya meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan kata-kata dalam Bahasa Indonesia, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran dan kehidupan sehari-hari.

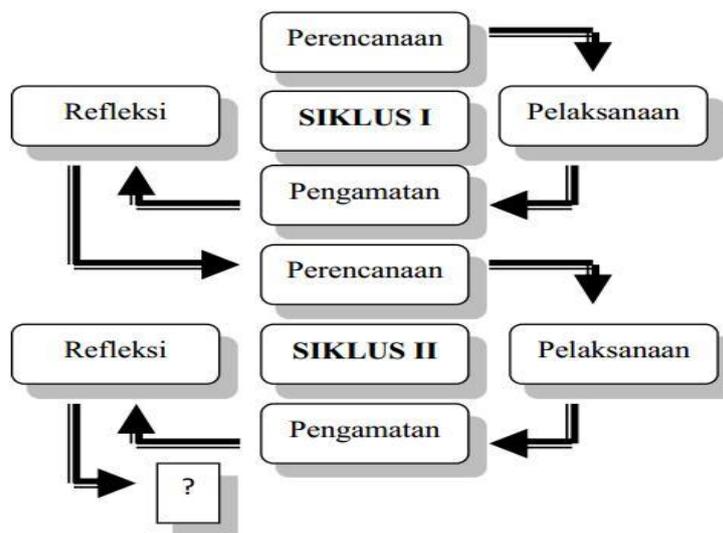
Secara keseluruhan, penggunaan media ajar berupa kartu merupakan pilihan yang efektif dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang bervariasi dan menarik. Dengan menggabungkan elemen-elemen visual, interaktif, dan kolaboratif, kartu-kartu pembelajaran tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih berarti bagi siswa. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat memanfaatkan potensi penuh dari kartu-kartu pembelajaran dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. PTK dirancang khusus untuk meningkatkan kualitas praktek pembelajaran di kelas dengan partisipasi aktif guru sebagai peneliti (Pandiangan, 2019). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. PTK merupakan proses investigasi terkendali yang dilakukan untuk menemukan dan memecahkan masalah pembelajaran di kelas secara bersiklus, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

PTK dilakukan dengan beberapa tahapan, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi (Saraswati, 2021). Tahapan PTK yang dilaksanakan ditampilkan pada Gambar 1. Proses PTK melibatkan siklus tindakan yang berulang, dimulai dari siklus pertama hingga mencapai peningkatan yang diharapkan. PTK memiliki ciri-ciri utama, seperti masalah yang berasal dari kelas tempat penelitian dilakukan, proses pemecahan

masalah yang dilakukan secara bersiklus, dan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.



Gambar 1. Alur PTK

Penelitian ini menggunakan pendekatan PTK kolaboratif, yang melibatkan kerjasama antara praktisi (guru, kepala sekolah, teman sejawat, siswa) dan peneliti (dosen/widyaiswara) dalam pemahaman dan pemecahan masalah. Model kolaboratif ini mencakup langkah-langkah perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, serta melibatkan beberapa pihak secara simultan.

Pada setiap siklus, dilakukan berbagai kegiatan mulai dari perencanaan pembelajaran dengan media kartu tebak kata, pelaksanaan tindakan, pengamatan terhadap siswa dan proses pembelajaran, hingga refleksi untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 3 Sukasari dengan subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, serta dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.

Melalui pendekatan PTK, diharapkan dapat tercapai peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia dan kemampuan berpikir kritis siswa. Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam PTK memberikan landasan bagi guru untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi upaya perbaikan dalam pembelajaran, sehingga tercipta lingkungan belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kondisi Awal (Prasiklus)

Berdasarkan kondisi awal atau prasiklus yang diamati pada SD Negeri 3 Sukasari Mekar, terdapat beberapa permasalahan dalam hasil belajar siswa yang masih tergolong kurang bervariasi. Ketika guru menjelaskan materi pembelajaran di kelas, beberapa siswa cenderung mengganggu teman sebangku dengan berbagai aktivitas seperti mengobrol, mengambil pena, atau bahkan melempari kertas. Selain itu, terdapat keterbatasan alat penunjang pembelajaran seperti LCD Proyektor, Lab IPA, dan alat peraga, sehingga guru dan siswa terbatas dalam

menggunakan buku sebagai alat dan sumber belajar. Kemampuan siswa dalam bertanya, mengeluarkan pendapat, dan menjawab pertanyaan dari guru juga masih rendah. Siswa cenderung menunjukkan ketidakberanian untuk berbicara atau menyampaikan pendapat karena takut salah.

Dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan keterampilan berpikir siswa, penelitian ini menggunakan permainan tebak kata sebagai media pembelajaran. Sebelum dilakukan tindakan atau siklus pertama, dilakukan prasiklus atau penilaian awal terhadap kemampuan siswa. Hasil prasiklus menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai tingkat ketuntasan belajar yang diharapkan. Dari 28 siswa yang menjadi subjek penelitian, hanya 5 siswa yang berhasil mencapai tingkat ketuntasan belajar.

2. Siklus I

Pada siklus 1 langkah-langkah yang terstruktur telah dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan permainan tebak kata. Tahapan awal mencakup perencanaan dengan menetapkan pokok bahasan tentang "Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia Pembelajaran 5", menyusun desain pembelajaran, serta menyiapkan media dan sumber belajar yang diperlukan.

Selanjutnya, pada pelaksanaan tindakan, pertemuan pertama dilaksanakan dengan kegiatan awal yang meliputi salam, doa, dan motivasi, diikuti dengan kegiatan inti berupa observasi gambar dan permainan tebak kata. Sementara pada pertemuan kedua, langkah serupa diulang dengan fokus pada subtema yang sama namun dengan aktivitas yang sedikit berbeda. Pada akhir kedua pertemuan, dilakukan refleksi bersama dan pengerjaan soal posttest sebagai penilaian peningkatan pemahaman siswa. Dalam pembahasan, penerapan permainan tebak kata berhasil memberikan variasi dalam pembelajaran, sementara motivasi dan refleksi membantu mempertahankan keterlibatan siswa. Dengan menggunakan metode yang beragam, seperti observasi gambar, bertanya jawab, dan bermain permainan tebak kata, pembelajaran pada siklus 1 berhasil memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka secara efektif.

Penilaian hasil belajar siswa merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran. Melalui penilaian tersebut, guru dapat mengevaluasi sejauh mana siswa telah memahami materi yang diajarkan dan menentukan langkah-langkah perbaikan yang perlu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada siklus I, penilaian hasil belajar siswa dilakukan berdasarkan kemampuan siswa dalam mengerjakan soal pretest dan posttest yang telah diberikan oleh guru. Hasil penilaian menunjukkan bahwa siklus I telah memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Meskipun masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai pencapaian yang optimal, namun terjadi peningkatan rata-rata nilai dan presentase siswa yang tuntas belajar. Oleh karena itu, perlu dilakukan evaluasi mendalam terhadap proses pembelajaran untuk mengidentifikasi faktor-faktor penyebab serta merencanakan tindakan perbaikan yang lebih efektif pada siklus berikutnya.

3. Siklus II

Pada siklus II, dilakukan implementasi pembelajaran dengan harapan mencapai tujuan yang diinginkan setelah refleksi dari siklus sebelumnya. Tahapan perencanaan dilakukan berdasarkan hasil siklus I dengan penekanan pada materi serta pemantauan terhadap kesulitan siswa. Tambahan pada siklus ini adalah pemberian reward (hadiah) bagi siswa yang mencapai nilai tuntas di akhir pertemuan. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan 2

kali pertemuan, dengan pretest di awal dan posttest di akhir pertemuan untuk menilai hasil belajar siswa setelah menggunakan permainan tebak kata.

Pada pertemuan pertama, materi yang dibahas adalah tentang "Subtema Pertumbuhan Hewan Pembelajaran 1". Guru memulai kegiatan dengan membuka pelajaran, memberikan motivasi, dan memeriksa kehadiran siswa. Kemudian dilakukan kegiatan inti dengan pengamatan gambar pertumbuhan ayam dan bermain tebak kata. Di akhir pertemuan, dilakukan refleksi bersama dan doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.

Pertemuan kedua, materi yang dibahas masih seputar "Subtema Pertumbuhan Hewan Pembelajaran 2". Kegiatan awal sama dengan pertemuan sebelumnya, diikuti dengan kegiatan inti berupa diskusi tentang isi teks dan bermain tebak kata. Akhir pertemuan dilakukan posttest dengan soal essay, dan guru memberikan saran serta motivasi kepada siswa untuk tetap semangat dalam belajar.

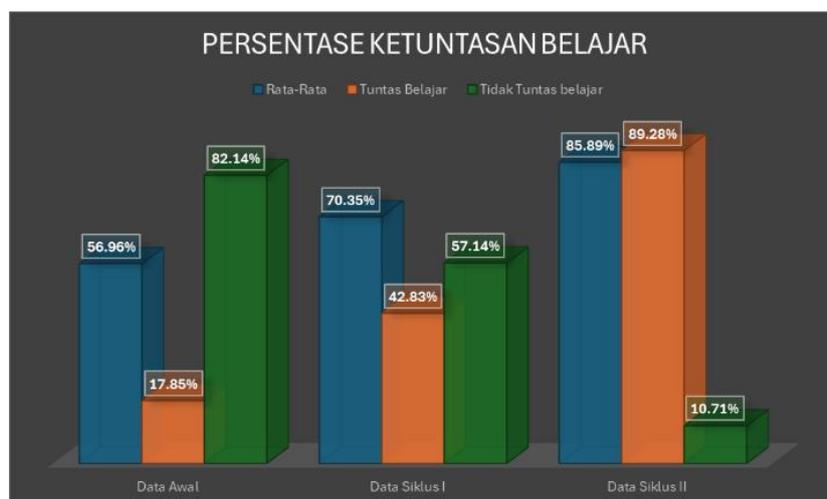
Hasil belajar siswa pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan 25 siswa mencapai nilai tuntas dan hanya 3 siswa yang tidak tuntas. Dari observasi kegiatan guru dan siswa, dapat dilihat bahwa proses pembelajaran berjalan dengan baik dan siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Temuan unik pada siklus II adalah bahwa penggunaan permainan tebak kata berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memberikan hasil belajar yang signifikan. Selain itu, pemberian reward kepada siswa yang mencapai nilai tuntas juga menjadi motivasi tambahan bagi siswa untuk belajar dengan lebih giat. Dari hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa guru telah menguasai pembelajaran dan siswa menunjukkan partisipasi yang aktif, sehingga tidak perlu dilakukan observasi lebih lanjut.

Tabel 1. Hasil Pretest Siswa Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Kreativitas belajar	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai tertinggi	75	80	100
Nilai Terendah	40	50	70
Rata-rata	56,96	70,35	85,89
Tuntas belajar	17,85%	42,83%	89,28%
Tidak tuntas belajar	82,14%	57,14%	10,71%



Gambar 2. Pencapaian hasil belajar tiap siklus



Gambar 3. Persentase ketuntasan belajar tiap siklus

Tabel 1 menunjukkan pencapaian hasil belajar siswa dalam tiga tahapan pembelajaran: Data Awal (pra siklus), Data Siklus I, dan Data Siklus II. Pencapaian ini diukur melalui nilai tertinggi, nilai terendah, rata-rata nilai, persentase siswa yang tuntas belajar, dan persentase siswa yang tidak tuntas belajar. Dari tabel tersebut, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa dari Data Awal hingga Data Siklus II.

Nilai tertinggi siswa meningkat dari 75 pada Data Awal menjadi 100 pada Data Siklus II, sementara nilai terendah meningkat dari 40 menjadi 70. Rata-rata nilai siswa juga mengalami kenaikan yang cukup besar, dari 56,96 pada data awal menjadi 85,89 pada data Siklus II. Selain itu, persentase siswa yang tuntas belajar meningkat secara drastis dari 17,85% pada Data Awal menjadi 89,28% pada Data Siklus II, sedangkan persentase siswa yang tidak tuntas belajar menurun signifikan dari 82,14% menjadi hanya 10,71%.

Gambar 2 dan 3 menunjukkan grafik yang memberikan visualisasi perbandingan nilai-nilai tersebut dari tiap tahapan pembelajaran. Dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan yang konsisten dari Data Awal hingga Data Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak kata telah berhasil meningkatkan ketuntasan belajar dan kemampuan berfikir kritis siswa secara keseluruhan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi permainan tebak kata sebagai metode pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, memungkinkan mereka untuk berfikir lebih cepat dan lebih efektif dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang diberikan oleh guru.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian tentang "Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa melalui Pembelajaran dengan Permainan Tebak Kata", dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran permainan tebak kata efektif dalam meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa melalui metode ini, terjadi peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa dari pra siklus hingga siklus II, dengan nilai-nilai tertinggi, rata-rata, dan persentase siswa yang tuntas belajar mengalami peningkatan yang cukup besar. Selain itu, terjadi penurunan yang signifikan dalam persentase siswa yang tidak tuntas belajar, menunjukkan bahwa mayoritas siswa mencapai

pemahaman yang memadai terhadap materi pembelajaran. Selain hasil belajar, terdapat juga peningkatan dalam kemampuan berfikir kritis siswa, yang menjadi lebih cepat dalam memecahkan masalah, mampu mengambil keputusan yang tepat, serta lebih terampil dalam menganalisis dan mengevaluasi informasi yang diberikan. Metode pembelajaran permainan tebak kata juga terbukti relevan dan dapat diterapkan secara efektif dalam konteks pembelajaran di kelas, dengan penggunaan teknik-teknik motivasi, pemberian reward, serta interaksi antara guru dan siswa yang menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik.

REFERENSI

- Agustian, Y., Saraswati, D. L., & Supardi, U. S. (2023). Pembuatan Alat Peraga Roda Energi Guna Mempermudah Proses Pembelajaran IPA Terpadu. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(3), 359-366.
- Gunarta, I. G. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), 112-120.
- Hariandi, A., Alirmansyah, A., & Berliana, T. Z. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Index Card Match (ICM) Muatan IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar*, 2(2), 112-124.
- Hidayat, T., Hidayatullah, A., & Agustini, R. (2019). Kajian permainan edukasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 59-68.
- Ivantri, R. (2021). Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 1(2), 185-200.
- Larasati, E. (2023). Pengembangan Media Ajar Kartu Semesta untuk Memperkaya Glosarium Siswa SMA pada Mata Pelajaran Biologi. *Mitra Pilar: Jurnal Pendidikan, Inovasi, dan Terapan Teknologi*, 2(1), 37-44.
- Lindawati, N. P. (2018). Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Flash Card. *Jurnal Manajemen Pelayanan Hotel*, 2(2), 59-65.
- Musyadad, V. F., Supriatna, A., & Gosiah, N. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas III SDN Kertamukti. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 85-96.
- Nuraida, D. (2019). Peran guru dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 51-60.
- Nurmalia, L. (2023). *Bahasa dan Sastra di Sekolah Dasar*. uwais inspirasi indonesia.
- Pandiangan, A. P. B. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas: Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran, Profesionalisme Guru Dan Kompetensi Belajar Siswa*. Deepublish.
- Pujiati, M. A. (2017). *Cara mudah mengajar anak membaca: mengajari anak membaca menjadi ringan dan menyenangkan*. Nauka Publishing.
- Saraswati, S. (2021). TAHAPAN PTK. *Penelitian Tindakan Kelas*, 49.