

Al-azkiya: Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD
ISSN: Print (2745-7656) Online
Volume 9 Nomor 2 Tahun 2024
DOI: 10.32505/azkiya.v9i2.9155

Penerapan Model *Game Connecting Sentence* Untuk Meningkatkan Hasil
Belajar Bahasa Indonesia
Siswa Kelas 5 SDN 4 Limboto

Submitted: 19 Juli 2024

Revised: 18 Oktober 2024

Publish: 25 November 2024

Ikmawati SK. Domut¹, Lamsike Pateda², Sitti Rahmawati Talango³
Institut Agama Islam Negeri Sultan Amai Gorontalo¹²³
(ikmawatidomut@gmail.com), (patedalamsike@gmail.com),
(sititalango@iaingorontalo.ac.id)

Abstract

This reseach aims to determni the implementation on the game-based learning model connecting sentence to improve student's learning outcomes in the Indonesian language subject with the theme Our Friends Environment For Grade V at SD Negeri 4 Limboto. This kind of research, known as classroom action research, seeks to describe the conclusions the reasearcher made thite conducting filedwork. Data collection techniques were carried out through interview/observations, test and documentation. The results of this studi indicate that at significant increase proves that the application of the connecting sentence game leaning model using sentence card media to improve student learning outcomes in the pre-cycle, witch is 50%, cycle 1 meeting 1 the percentage of student learning outcomes increased to 54%, cycle 1 meeting 2 the percentage increased to 66% and in cycle 2 the student learning outcomes increased to 100%. So that the percentage of learning outcomes obtained by student are more focused and active in the learning process, as well as teachers explaining the leasson material briefly but crearly so that it can be understood by student. Thus, the learning process runs well.

Keywords— Connecting Sentence, Improve, Game, Media

Abstark

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *game connecting sentence* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tema lingkungan sahabat kita kelas V SD negeri 4 Limboto serta untuk dapat mengetahui faktor-faktor penghambat penerapan model pembelajaran *game connecting sentence* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tema lingkungan sahabat kita kelas V SD negeri 4 Limboto. Penelitian ini berjenis penelitian tindakan kelas yaitu dengan mendeskripsikan hasil penelitian yang ditemukan oleh peneliti di lapangan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara/observasi, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan signifikan membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *game connecting sentence* menggunakan media kartu kalimat untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dapat dilihat pada perolehan persentase hasil belajar siswa pada pra siklus yaitu 50%, siklus 1 pertemuan 1 perolehan persentase hasil belajar siswa meningkat menjadi 54%, siklus 1 pertemuan 2 perolehan persentase meningkat menjadi 66%, dan pada siklus 2 perolehan hasil belajar siswa meningkat menjadi 100%. Sehingga dari perolehan persentase hasil belajar tersebut siswa lebih fokus dan aktif dalam proses pembelajaran, begitupun guru menjelaskan materi pelajaran dengan singkat namun jelas untuk dapat dipahami oleh siswa. Dengan demikian, proses pembelajaran berjalan dengan baik.

Kata kunci — *Connecting Sentence, Game, Media, Meningkatkan*

1. PENDAHULUAN

Menurut kamus besar bahasa Indonesia bahasa adalah suatu sistem simbol bunyi yang digunakan oleh anggota masyarakat bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi. Mengungkapkan makna bahasa, menurutnya, bahasa adalah sarana sebuah hubungan spritual yang sangat penting untuk hidup bersama. (Edi Syaputra, Salsabila kamlia, et., 2022): Menulis, keterampilan berpikir kritis amat penting bagi setiap peserta didik dalam belajar. Hal ini, Karena berpikir kritis merupakan Solusi untuk membantu siswa dalam memecahkan setiap permasalahan yang ada dilingkungan sekitarnya. Menurut Walfajri, dan Harjono,

tindakan pemecahan masalah, berpikir kritis, mengambil keputusan, analisis dugaan, persuasi, serta melakukan penelitian ilmiah merupakan aktivitas mental yang menjadi bagian proses sistematis hasil dari berpikir kritis.

Berbicara merupakan kemampuan menghasilkan bunyi juga berarti kata yang tersusun dengan tujuan menyampaikan, mengungkapkan dan mengkomunikasikan gagasan, perasaan dan pikiran. Definisi dari berbicara juga di kemukakan oleh *Brown* dan *Yule* dalam *Puji Santosa*, bahwa berbicara merupakan kesanggupan mengatakan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan dan atau menyampaikn pikiiran, gagasan dan perasaan menggunakan lisann. Gagasan seperti mengarang, menulis surat dan berbagai tulisan adalah hasil dari pemikiran melalui kegiatan menulis. Menurut penjelasan dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, menulis adalah suatu hasil, yaitu menuliskan pikiran dan perasaan. (*Nation, 2021*) Pendidikan secara umum tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Sebab lahirnya Pendidikan menjadikan manusia dapat memperoleh ilmu pengetahuan. (*Annisa, 2022*) Bahasa Indonesia merupakan satu diantara mata pelajaran yang digunakan dengan tujuan untuk mengembangkan aktivitas di setiap lingkungan sekolah dasar yang dilakukan oleh peserta didik. (*Mailani Okarisma, Irna Nuraeni, 2022*) Mata pelajaran Bahasa Indonesia juga mempunyai tujua yang sama dengan tujuan pembelajaran lainnya. Keterampilan bahasa dalam kurikulum sekolah mencakup 4 aspek, yaitu: keterampilan membaca, mendengarkan, menulis dan berbicara (*Azizah, 2019*). Mata pelajaran bahasa indonesia adalah salah satu mata pelajaran pokok dari sejumlah mata pelajaran yang harus ditempuholeh para siswa dimulai dari jenjang sekolah dasar hingga ke perguruan tinggi (*Arni, 2023*). Menurut *Atmazaki* kemampuan setiap peserta didik untuk dapat berkomunikasi secara efisien dan sesuai dengan etika dalam lingkungan secara lisan juga tulisan

merupakan tujuan dari pembelajaran Bahasa Indonesia, sebab Bahasa Indonesia adalah bahasa pemersatu dan bahasa resmi yang menimbulkan rasa bangga ketika menggunakannya. (Munthe Aulia Yudistira Dina, Eat, 2023)

Berdasarkan wawancara dan observasi (pengamatan) Bersama guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang mengajar di SDN 4 Limboto kelas V, serta berdasarkan hasil penilaian Lembar kerja siswa berupa soal esay yang dilakukan peneliti, yang menjadi permasalahannya adalah dimana hasil belajar siswa yang masih rendah dikarenakan penggunaan model ataupun metode pembelajaran yang masih umum seperti metode ceramah, tanya jawab, memberikan tugas sehingga pembelajaran kurang maksimal yang berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa dari jumlah 24 siswa. Diperoleh ada 12 peserta didik yang mencapai hasil belajar maksimal, dan 12 peserta didik lainnya yang belum mencapai hasil belajar maksimal. Oleh karena itu, guru harus mengambil tindakan dengan menggunakan model atau metode *Game Connecting Sentence* dalam pembelajaran sehingga dengan penggunaan model atau metode tersebut dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi nonfiksi dan fiksi di SDN 4 Limboto Kabupaten Gorontalo. Setelah melakukan pra penelitian, yang dilakukan oleh penulis terhadap siswa dikelas V SD Negeri 4 Limboto dengan jumlah 24 siswa memiliki hasil belajar rata-rata 66 dengan presentase ketuntasan 50%, dengan standar nilai rata-rata pada sekolah tersebut yaitu 70. Maka, hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah.

Melihat masalah di atas, peneliti memilih memanfaatkan model pembelajaran *game connecting sentence* untuk mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan media kartu kalimat sebagai pendekatan pembelajaran. Model *game connecting sentence* adalah pengadaptasian dari model *concept sentence*, penerapan model ini bertujuan untuk lebih

mengaktifkan kefokus dan ke aktifan siswa dalam rangka memastikan pelaksanaan proses belajar mengajar berjalan dengan baik. Alasan model *game connecting sentence* ini penting untuk diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada penelitian ini, fokus penelitian merupakan proses belajar dan hasil belajar siswa di kelas V SDN 4 Limboto di jalan. Samsu Biya, Kayu Bulan, Kecamatan Limboto, Kabupaten Gorontalo, Provinsi Gorontalo. Sedangkan mengembangkan atau meningkatkan hasil belajar siswa menjadi tujuan utama dari dilakukannya penelitian ini, Siswa kelas V SDN 4 Limboto, yang berjumlah 24 siswa, adalah subjek penelitian. Diharapkan bahwa model *Game Connecting Sentence* juga bisa digunakan sebagai alternatif pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan komunikasi, dan keterampilan siswa.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan tersebut, sehingga peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut dalam suatu judul "Penerapan Model Pembelajaran Game Connecting Sentence Menggunakan Media Kartu Kalimat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Akelas V SD Negeri 4 Limboto".

Urgensi dari penelitian ini sebagai model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru dan juga sebagai model berbasis *game* ini juga dapat meningkatkan produktifitas, kemampuan mengemukakan pendapat serta kemampuan menjalin kerja sama yang baik pada siswa dikarenakan siswa sangat antusias dan bersemangat mengikuti pembelajaran sambil bermain. (Fitriani et al., 2023)

2. KAJIAN LITERATUR

A. Model Pembelajaran Game Connecting Sentence

Game Connecting Sentence merupakan model pembelajaran yang diadaptasi dari model pembelajaran yang berfokus pada interaksi

antara guru dengan siswa serta siswa dengan siswa, adalah model pembelajaran *Concept Sentence* yang merupakan model pembelajaran serupa dengan model *contecting sentence*. (Nirwana, 2021) Pembelajaran yang beragam dan lingkungan belajar yang khas sekolah, guru diharuskan mempunyai serta mampu mengaplikasikan beragam keterampilan mengajar. (N., 2021) Sebuah pengertian yang dikemukakan oleh Robert E.Slavin dan The Jhon Hopknis Uneversity. *Conncept* berarti konsep, juga berarti kata kunci, sedangkan *Sentence* berarti kalimat. (Sarumaha, 2018.) Sehingga *Conncept Sentence* dapat diartikan secara keseluruhan sebagai konsep atau susunan kaimat dengan menggunakan kata-kata kunci. (Alia et al., 2023) Masing-masing kelompok akan menyudun beberapa kalimat berdasar kata kunci yang ada dalam pelaksanaannya. (Hartini, 2024) Sedangkan Sanjaya berpendapat bahwa *Concept Sentence* di harapkan dapat membantu siswa dalam memfungsikaan potensi kedua belah otaknya. (Waruwu, 2020) Dengan tersedianya kartu-kartu yang telah berisi kata kunci dalam menulis karangan akan meningkatkan semangat juga kreativitas peserta didik untuk bisa menulis karangan narasi dengah benar dan baik. (Muttaqien et al., 2021) Banyak aspek yang akan tercapai ketika siswa terbiasa menerapkan dan juga memfungsikan kedua belah otaknya, diantaranya adalah tercapainya semangat, pemahaman, kronologi dan kreativitas dalam pengelolaan pembelajaran. (Mediatama, 2024)

B. Media Kartu Kalimat

Media merupakan salah satu alat yang dipercaya dapat membantu pendidik dalam proses belajar mengajar agar proses pembelajaran mendadi lebih sempurna (Fatimah et al., 2019). Disamping itu selain dapat alat ajar yang telah tersedia guru juga harus mampu mengembangkan media ajar tersendiri yang belum tersedia (Nation,

2021) Gagne mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan keberagaman jenis dan bagian yang terdapat di sekitar siswa merangsang pada sebuah proses belajar. (Yanti dan Kurniawan, 2018) Media pembelajaran juga berupa sebuah benda yang difungsikan sebagai pengantar sebagai informasi dari pengirim kepada penerima adalah pendapat yang dikemukakan oleh *Briggs*. (Azizatunnisa et al., 2022) berdasarkan pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa interkasi sosial sebagai pembangkit minat siswa dalam meningkatkan hasil belajar berupa benda nyata yang dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. ((Utari & Sukmara, 2019)

C. Hasil Belajar

Hasil belajar juga diartikan sebagai proses pemenuhan nilai belajar siswa dengan melakukan aktivitas untuk menilai dan mengukur hasil belajar mereka dan mengubah tingkah laku mereka. Menurut Damayati & Mujiono dalam Syaputra, hasil belajar adalah hasil dari proses belajar mengajar (Yani, 2022). Guru menilai hasil belajar sebagai akhir kegiatan. siswa menilai hasil belajar sebagai akhir proses belajar. (Kustiani & Hariani, 2018)

Tercapai atau tidaknya sebuah pelajaran yang dilakukan akan mempengaruhi hasil belajar atau hasil akademik peserta didik. Bloom dalam mendefinisikan bahwa hasil belajar merupakan perolehan nilai oleh peserta didik yang mencakup 3 pengetahuan yaitu: Keterampilan, sikap dan Intelektual. (Nation, 2021)

3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan pengamatan. Dalam penelitian ini guru kelas V SDN 4 Limboto untuk menentukan masalah yang ada dikelas. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) meningkatkan hasil belajar

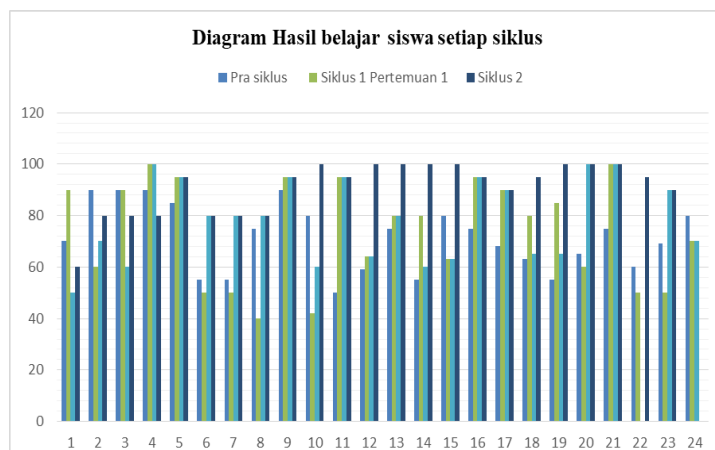
peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah tujuan dimana dari dilakukannya penelitian ini dengan melalui penerapan model penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikembangkan oleh *Kemmis* dan *Mc.Tanggart* yang menggunakan sistem spiral refleksi yang terdiri dari berbagai kegiatan. Mengembangkan strategi pembelajaran yang paling efisien dan efektif pada situasi alamiah bukan (eksperimen), adalah tujuan lain dari penelitian ini. (Mulyatiningsih, 2021) Penelitian tindakan kelas ini diterapkan pada siswa kelas V di SD Negeri 4 Limboto dalam penelitian ini, siswa yang menjadi subjek penelitian adalah sebanyak 24 peserta didik yang terdiri dari 13 siswi perempuan dan 11 siswa laki-laki. Kegiatan penelitian tindakan kelas ini secara khusus menjadikan penelitian dalam pelaksanaannya dari 3 jam pelajaran yakni terdiri dari 2 siklus, siklus 1 sebanyak 2 kali pertemuan dan siklus 2 hanya 1 kali pertemuan. Dan aktivitas akan di pantau melalui lembar observasi yang dibagikan saat proses belajar mengajar berlangsung, kemudian pada setiap akhir siklus guru akan melakukan tes untuk memperoleh data hasil belajar siswa. Metode penelitian dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan pengamatan (Titin et al., 2023). Setelah dilakukannya tes awal (pretes) ini memiliki tujuan guna mengetahui hal-hal apa saja atau kendala yang dirasakan dan dialami oleh siswa pada pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi nonfiksi dan fiksi (Sari. Ba. Dkk, 2023).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari seluruh rangkaian peningkatan hasil belajar siswa 50% yang tuntas (12 siswa) pada pra siklus dan terjadi peningkatan pada siklus 1 pertemuan 1 menjadi 54% dengan jumlah siswa yang tuntas (13), sehingga selisih peningkatannya 4% sementara jumlah siswa yang belum tuntas dari 50% (12 siswa) turun menjadi 45% (11 siswa). Dari

data tersebut keseluruhan belum mencapai target ketuntasan secara besar maka peneliti melanjutkan pada tahap berikutnya yaitu siklus II. Peningkatan hasil belajar siswa yang terjadi pada siklus 2 yaitu 100% yang tuntas (24 siswa) Selisih peningkatan dari pra siklus ke siklus 1 pertemuan 1 yaitu 4%, kemudian selisih dari peningkatan siklus 1 pertemuan 1 ke pertemuan 2, 12%, dilanjutkan dengan selisih dari siklus pertemuan 2 ke siklus 2 dengan selisih 34%. Dan selisih siklus 2 ke pra siklus yaitu dengan selisih 50%. Hasil persentase kenaikan antar siklus dpa dilihat pada grafik berikut:

Grafik persentase perbandingan Hasil Belajar Setiap Siswa



No	Peningkatan Hasil Belajar	Pra siklus	Siklus 1 Pertemuan 1	Siklus 1 pertemuan 2	Siklus 2
1.	Jumlah siswa yang tuntas	12(50%)	13 (54%)	16(66%)	24
2.	Jumlah siswa yang tidak tuntas	12 (50%)	11(45%)	8(33%)	(100)

Temuan peneliti berdasarkan seluruh rangkaian dan tahapan yang telah dilakukan peneliti, melalui penerapannya model pembelajaran *game connecting sentence* yang dikembangkan dari model pembelajaran *concept sentence* pada kelas V SDN 4 Limboto. Temuan model pembelajaran *game connecting sentence* yaitu sangat baik diterapkan dalam bentuk *game* (Permainan). dengan menggunakan media kartu kalimat, dari hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa menunjukkan bahwasanya dalam pembelajaran berbasis *game* ini peran aktif guru, penguasaan kelas dan pendampingan guru terhadap siswa sangatlah penting untuk menciptakan suasana belajar, dengan tujuan untuk menarik minat dan antusias siswa. Temuan peneliti berawal dari model pembelajaran *concept sentence* kemudian peneliti mengembangkan model tersebut menjadi model (Fatimah et al., 2019) kartu kalimat adalah media pembelajaran yang dimana siswa memakai kartu tersebut dengan menyusun kalimat-kalimat dalam sebuah teks ataupun bacaan. Model pembelajaran *game connecting sentence* yang dikembangkan oleh peneliti dalam bentuk permainan dapat menggunakan media dan metode dalam penerapannya. Adapun media dan metode dalam penerapannya yaitu : Media kartu alfabet, Media kartu gambar, media kartu kata, dan media kartu kalimat. Media-media tersebut berisikan abjad, kalimat, gambar, dan berisi kata sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam model pembelajaran *game connecting sentence* adalah *game based learning* dan menggunakan beberapa langkah-langkah dari metode tersebut.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan seluruh tahapan penelitian tindakan kelas ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwasanya dengan menerapkan model pembelajaran *game connecting sentence* menggunakan media kartu kalimat sangat

bermanfaat, berguna dan mampu membantu proses pembelajaran siswa maupun untuk guru. Dengan adanya penerapan dari model ini dapat dilihat peningkatan siswa yang terjadi selama pelaksanaan pra siklus dilanjutkan dengan siklus 1 pertemuan 1, dan pertemuan 2, kemudian siklus 2 maka persentase hasil belajar siswa diperoleh pada 12 siswa yang tuntas dengan persentase hasil belajar yaitu 50%. Pada siklus 1 pertemuan 1 yang tuntas 14 siswa dengan persentase hasil belajar 54%. Kemudian pada siklus 1 pertemuan 2 terdapat 16 siswa yang tuntas dengan persentase hasil belajar 66%, sedangkan pada siklus 2 terdapat 24 siswa yang tuntas dengan persentase hasil belajar 100%. Adapun beberapa Faktor penghambat dalam penerapan model pembelajaran *game connecting sentence* yaitu : Siswa belum mampu merefleksi materi pembelajaran, Siswa belum berani mengemukakan pendapatnya, belum berani menjawab pertanyaan, Psikologi siswa yang sering berubah-ubah.

6. SARAN

Bagi pendidik, khususnya guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan adanya model pembelajaran *game connecting sentence* dapat dijadikan acuan atau referensi untuk menerapkan model tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Alia, D., Sari, P., Ariani, T., & Sofiarini, A. (2023). *h VOL 5 (NO 2) 2023 PRIMARY EDUCATION JOURNALSILAMPARI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CONCEPT SENTENCE BERBANTUAN MEDIA FLASH CARD PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD NEGERI 1 LUBUKLINGGAU Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketunt. 5(2), 58.*

Annisa, D. (2022). No Title. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling.*

Arni, M. (2023). Efektifitas Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Multi Disiplin, 1(2), 122–127.*

- Azizah, A. . (2019). No Title. *SKRIPTA: Jurnal Pembelajaran Dan Sastra Indonesia.*, 2(5).
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14–23. <https://doi.org/10.37478/optika.v6i1.1071>
- Edi Syaputra, Salsabila kamlia, et., A. (2022). Penggunaan Bahasa Indonesia di Kalangan Mahasiswa Studi Kasus Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. *Multi Disiplin Dehasen*, 1(3), 321–326.
- Fatimah, D. N., Nurasiah, I., Sutisnawati, A., Pendidikan Guru, J., Dasar, S., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2019). Pengaruh Media Kartu Kalimat Terhadap Literasi Membaca Pemahaman Di Kelas Rendah. *Jurnal Perseda*, 2(3), 153.
- Fitriani, N. H., Huda, N., & Ramadhani, M. I. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Menulis Karangan Narasi Menggunakan Model Pembelajaran Concept Sentence di SDN Sidorejo 2 Kabupaten *Journal on Education*, 05(04), 1–2. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2710%0Ahttp://jonedu.org/index.php/joe/article/download/2710/2304>
- Hartini, D. & N. (2024). Aplication Of Concept Sentence Type Cooperative Learning Model To Increase Creativity And Writing Skills Explanation Tex. *JDIADIK:Urnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*.
- Kustiani & Hariani. (2018). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa*.
- Mailani Okarisma, Irna Nuraeni, E. a. (2022). Bahasa sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Home Page*, 1(2), 1–10.
- Mediatama, A. (2024). Keefektifan Model Concept Sentence Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Kelas V SD Dhillia Avisya. *Jurnal Pendidikan*.
- Munthe Aulia Yudistira Dina, Eat, A. (2023). Dasar, Analisis Kemampuan Menyimak Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa*, 2(2), 48–56.

- Muttaqien, A. R., Suprijono, A., Purnomo, N. H., & Rendy A.P, D. B. (2021). The influence of cooperative learning model types of teams games tournaments on students' critical thinking ability. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 3(6), 436. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v3i6.4620>
- N., P. (2021). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Melalui Pnggunaan Model Pembelaaran Kooperatif Tipe Concept Sentence Dan Complete Sentence Pada Subkonsep Verterbrata. *Journal Eduscience*.
- Nation. (2021a). Perkmembangan Bahasa Anak Usia Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD\MI). *Journal Of The American Chemical Society*.
- Nation. (2021b). Perkmembangan Bahasa Anak Usia Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD\MI). *Safri. Journal Of The American Chemical Society*.
- Nirwana. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis game android untuk anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 181-182.
- Sari. Ba. Dkk. (2023). Pengaruh Model Concept Sentence Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV SDN Kandangmas. Tema 6 Cita-Citaku. *WASIS: Jurnal Ilmiah Penddikan*.
- Sarumaha, R. D. (n.d.). Riset Dan Pengabdian Masyarakat Direktorat Jenderal Penguatan Riset Dan Pengembangan Kementrian Riset Dan Pendidikan Tinggi Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Geometri Transformasi Refleksi Siswa Kelas XII-IPA B SMA. Kampus Teluk Dalam Mellaui . *Journal Education And Development*.
- Titin, T., Hasnah, H., & Ilmi, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Concept Sentence Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tentang Keterampilan Menulis Paragraf *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan* ...,08.<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11034%0>
- Utari, R., & Sukmara, R. (2019). Efektifitas Penggunaan Media Kartu Kalimat Rumpang Terhadap Pembelajaran Choukai pada Mahasiswa Semester 3 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fkip Uhamka. *Jurnal Taiyou*, 02(01), 154-164.
- Waruwu. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Concept Sentence Untuk

Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Ulasan. *Jurnal Pendidikan*.

Yani, F. D. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Concept Sentence Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Pada Sswa Kelas X SMA Negeri Rupit*.

Yanti dan Kurniawan. (2018). Penguasaan Materi Pembelajaran Keterampilan Barbahasa Indonesia Mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Bengkulu. *Jurnal Ilmiah KOPRUS*.