



Biogenerasi Vol 10 No 1, 2024

# Biogenerasi

Jurnal Pendidikan Biologi

<https://e-journal.my.id/biogenerasi>



## EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TIPE KOOPERATIF TGT BERBANTUAN MEDIA *FLIP CHART* DAN LKS TEKA-TEKI SILANG TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IX DI SMP NEGERI 4 MAULIRU

Esi Kareri Hara, Universitas Kristen Wira Wacana Sumba

Anita Tamu Ina, Universitas Kristen Wira Wacana Sumba

Audrey Makatita, Universitas Kristen Wira Wacana Sumba

\*Corresponding author E-mail: [eshyyhara@gmail.com](mailto:eshyyhara@gmail.com)

### Abstract

Based on the interview results obtained, it was found that the main problem in the study was low student learning outcomes, this was caused by teachers because they had not made changes to the learning models and media used. This study aims to determine how student learning outcomes at SMP Negeri 4 Mauliru are influenced by the cooperative learning model Team Games Tournament with the help of Flip Chart media and LKS Teka-Teki Silang. This study uses a quantitative approach. Experimental class, and IX A were used as control classes and IX B was used as experimental classes. Tests were conducted to collect data. Validity and reliability tests, descriptive analysis, normality and homogeneity tests and sample hypothesis tests and dependent samples were all conducted using SPSS. The pretest and posttest scores for the experimental class averaged 56.57 and 74.71 while the pretest and posttest scores for the control class averaged 46.35 and 67.28. Hypothesis testing conducted showed a significant effect indicated by the Asymp Sig (2-tailed) value of 0.001, which means less than 0.05. Thus, the use of cooperative learning model of Team Games Tournament type assisted by Flip Chart media and LKS Crossword Puzzle, has an impact on the learning achievement of class IX B students at SMP Negeri 4 Mauliru.

Keywords: TGT Model, *Flip Chart*, LKS Crossword Puzzle, learning outcomes.

### Abstrak

Berdasarkan Hasil wawancara yang diperoleh yaitu terdapat bahwa masalah utama dalam penelitian tersebut adalah hasil belajar siswa yang rendah, hal tersebut disebabkan oleh guru karena belum melakukan perubahan terhadap model dan media pembelajaran yang digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa di SMP Negeri 4 Mauliru dipengaruhi oleh model pembelajaran tipe kooperatif *Team Games Tournament* dengan berbantuan media *Flip Chart* dan LKS Teka-Teki Silang. Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Kelas eksperimen, dan IX A digunakan sebagai kelas kontrol dan IX B digunakan sebagai kelas eksperimen. Tes dilakukan untuk mengumpulkan data. Uji validitas dan reliabilitas, analisis deskriptif, uji normalitas dan homogenitas dan uji hipotesis sampel dan sampel dependen semua uji dilakukan menggunakan SPSS. Nilai *pretest* dan *Posttest* untuk kelas eksperimen rata-rata adalah 56,57 dan 74,71 sedangkan nilai *pretest* dan *posttest* untuk kelas kontrol rata-rata adalah 46,35 dan 67,28. Pengujian hipotesis yang dilakukan menunjukkan pengaruh yang signifikan ditunjukkan oleh nilai Asymp Sig(2-tailed) adalah 0,001, yang berarti kurang dari 0,05. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan berbantuan media *Flip Chart* dan LKS Teka-Teki Silang, berdampak pada prestasi belajar siswa kelas IX B di SMP Negeri 4 Mauliru.

© 2024 Universitas Cokroaminoto Palopo

Correspondence Author :  
Universitas Kristen Wira Wacana Sumba

p-ISSN 2573-5163  
e-ISSN 2579-7085

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena dengan adanya pendidikan tersebut dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Usaha yang dilakukan oleh setiap orang untuk peningkatan kualitas Pendidikan merupakan suatu cara untuk mengoptimalkan proses pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar (Primayana, 2016). Pendidikan bertujuan untuk mempersiapkan manusia untuk memecahkan suatu masalah dalam kehidupan baik di masa kini maupun di masa yang akan datang. Jadi, pendidikan merupakan suatu proses peningkatan kualitas intelektual guna memperbaiki efektivitas dan efisiensi dari proses Pendidikan yang dilakukan (Yusri, 2020). Dalam Pendidikan terdapat proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam kelas.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh para guru untuk dapat mengaktifkan suasana kelas saat proses belajar mengajar. Saat proses pembelajaran berlangsung tentu guru memiliki cara tersendiri untuk memilih model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan saat proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Proses belajar merupakan gabungan antara proses mengajar dan belajar yang dilaksanakan di dalam kelas oleh guru dan siswa (Aunurrahman, 2016). Jadi proses pembelajaran merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh guru dalam memilih sebuah model dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan oleh guru dalam kelas.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru IPA (HLD) kelas VIII di SMP Negeri 4 Mauliru pada tanggal 2 April 2024 diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran yang berlangsung sebelumnya guru membuat RPP terlebih dahulu sebelum melaksanakan proses pembelajaran IPA di dalam kelas. Selain itu, proses pembelajaran yang dilaksanakan sebelumnya, guru IPA telah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning*. Selain menggunakan model pembelajaran di dalam kelas guru juga menggunakan media pembelajaran seperti media gambar, buku paket dan *Power Point*. Saat mengajar menggunakan media tersebut guru tidak mengalami kesulitan karena media gambar dan *power point* tersebut

di buat langsung oleh guru sehingga media tersebut bisa digunakan dengan baik. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat mengajar di kelas cukup efektif, namun hanya sekitar (50%) siswa yang aktif di dalam kelas, hal ini berdampak pada hasil belajar siswa. Adapun nilai standar KKM mata pelajaran IPA yaitu 61. dari tiga kelas VIII di SMP Negeri 4 Mauliru, kelas VIII B yang memiliki nilai KKM terendah dari 29 siswa jumlah yang tuntas 31% sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas 69% pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan 7 orang siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Mauliru, berpendapat bahwa mata pelajaran IPA cukup sulit, karena model pembelajaran yang digunakan oleh guru saat mengajar kurang efektif, karena proses pembelajaran tersebut masih berpusat pada guru. Selain itu siswa berpendapat bahwa materi yang disampaikan oleh guru IPA ada yang dipahami dan ada yang tidak dipahami karena saat guru menjelaskan materi terlalu cepat dan hanya fokus menjelaskan materi sehingga membuat siswa merasa bosan dengan proses pembelajaran tersebut. Kesulitan yang sering dialami oleh siswa selama proses pembelajaran IPA berlangsung yaitu ketika guru menjelaskan materi terlalu cepat, sulit konsentrasi, dan sulit mengingat materi yang disampaikan oleh guru. Dari ketujuh siswa yang diwawancarai 2 orang siswa nilai sumatif tengah semester sudah mencapai standar KKM, dan 5 orang siswa nilai sumatif tengah semester belum mencapai standar KKM. Oleh sebab itu, perlu adanya pembaharuan model dan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flip Chart* dan LKS Teka-Teki Silang merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan proses belajar mengajar dengan siswa yang lebih aktif dan motivasi belajar siswa dapat meningkat serta hasil belajar siswa lebih baik. Menurut pendapat Astuti et al.,(2022:211), menyatakan bahwa model pembelajaran TGT adalah pembelajaran

kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Alasan peneliti menggunakan model TGT karena model tersebut mampu meningkatkan keaktifan siswa di kelas dan membuat suasana kelas lebih menyenangkan dengan adanya permainan selama proses pembelajaran berlangsung (Azira, 2018:75).

Media *Flip chart* merupakan lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 50 x 70 cm, atau ukuran yang lebih kecil 20 x 26 cm sebagai *flip chart* yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya *flip chart* dapat digunakan sebagai media yang dapat menyampaikan pesan (Putra, 2015:111). Menurut pendapat Yulianto et al., (2022:42) media *flip chart* merupakan kumpulan ringkasan materi yang akan diajarkan saat proses pembelajaran.

Lembar Kerja Siswa (LKS) Teka-Teki Silang merupakan sebuah permainan yang cara permainannya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk (Permana & Sintia, 2021 : 20). Dengan berbantuan media *flip chart* dan LKS Teka-Teki Silang siswa dapat dipermudah dalam memahami materi karena saat proses pembelajaran berlangsung guru sudah menyajikan materi pelajaran yang dilengkapi dengan ringkasan materi.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model efektivitas model pembelajaran tipe kooperatif tgt berbantuan

**Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen**

Ketuntasan pembelajaran Kelas kontrol		
	<i>pretest</i>	<i>posttest</i>
Tuntas	3 (11%)	17 (61%)
Tidak tuntas	25 (89%)	11 (39%)

Media *Flip Chart* Dan LKS Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX Di SMP Negeri 4 Mauliru”.

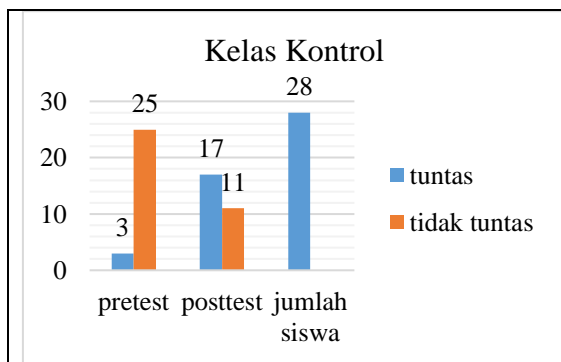
# METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Mauliru yang beralamat di Jl. Bukit Persaudaraan Mauliru RT 02/RW 06, Kelurahan Mauliru, Kecamatan Kambera, Kabupaten Sumba Timur, Provinsi Nusa Tenggara Timur dengan kode pos 87114. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan oktober tahun 2024 di SMP Negeri 4 Mauliru dengan menggunakan 2 kelas sebagai sampel penelitian yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Populasi dalam penelitian adalah siswa kelas IX yang berjumlah 56 orang dan terbagi dalam 2 kelas pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Pengambilan sampling dalam penelitian ini menerapkan teknik *purposive sampling*, sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu IX-A yang berjumlah 28 orang siswa dan XI-B yang berjumlah 28 orang siswa. Penelitian ini menggunakan kelas IX A sebagai kelas kontrol dan kelas XI-B sebagai kelas eksperimen di SMP Negeri 4 Mauliru yang berjumlah 56 orang siswa sebagai sampel penelitian. Teknik analisis data yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

# HASIL PENELITIAN

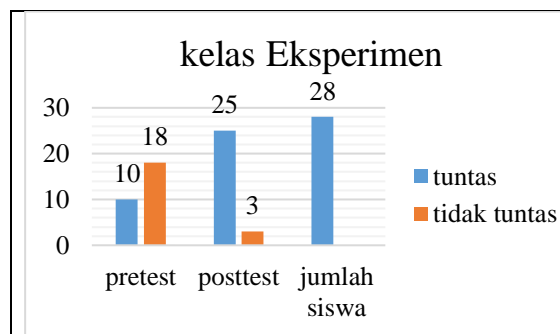
Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran tipe kooperatif *Team Games Tournament* dengan berbantuan media *flip chart* dan LKS Teka-Teki

Ketuntasan pembelajaran Kelas eksperimen		
	<i>pretest</i>	<i>posttest</i>
Tuntas	10 (36%)	25 (89%)
Tidak Tuntas	18 (64%)	3 (11%)



**Gambar 1. Hasil Belajar siswa Pretest dan Posttest Kelas Kontrol**

Berdasarkan Tabel 1. skor rata-rata *pretest* dan *Posttest* pada kelas kontrol (IX A) masing-masing adalah 46,35 dan 67,28. Namun nilai *posttest* pada kelas kontrol terdapat empat belas siswa yang belum mencapai skor KKM. Sebaliknya, kelas eksperimen (IX B) memiliki



**Gambar 2. Hasil Belajar Siswa Pretest dan Posttest**

skor rata – rata 56,57 dan 74,71 hal ini menunjukkan bagaimana model Pembelajaran tipe kooperatif *Team Games Tournament* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa ketika dipadukan dengan media *Flip Chart* dan LKS Teka-Teki Silang.

kelompok 3 mendapatkan nilai 70 dengan jumlah siswa 4 orang, kelompok 4 mendapatkan nilai 80 dengan jumlah siswa 5 orang, kelompok 5 mendapatkan nilai 50 dengan jumlah siswa 5 orang, dan yang terakhir yaitu kelompok 6 mendapatkan nilai 60 dengan jumlah siswa sebanyak 4 orang. Setelah itu ketiga kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi akan dibagi dalam meja *tournament*, dalam hal ini kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi yaitu Kelompok 2, Kelompok 1 dan Kelompok 4. Kelompok 2 ditempatkan pada meja *tournament* 1, kelompok 1 ditempatkan pada meja *tournament* 2, dan kelompok 4 ditempatkan pada meja *tournament* 3.



**Gambar 3. Hasil Kerja LKS Teka-Teki Silang**

Hasil kerja LKS Teka-Teki Silang pada kelas eksperimen dengan jumlah siswa 28 orang yang dibagi dalam 6 kelompok, dimana pada kelompok 1 mendapatkan nilai 90 dengan jumlah siswa 5 orang, kelompok 2 mendapatkan nilai 100 dengan jumlah siswa 5 orang,



**Gambar 4. Hasil Kerja Lks Teka-Teki Silang Dalam Kegiatan Tournament**

Berdasarkan data pada (Gambar 4) yaitu hasil kerja LKS teka-teki silang saat *tournament* pada kelas eksperimen, terdapat 3 kelompok

yang masing-masing kelompok beranggotakan Lima orang .

siswa, dimana kelompok 1 mendapatkan nilai 100, kelompok 2 mendapatkan nilai 90 dan kelompok 3 mendapatkan nilai 80.

## PEMBAHASAN.

### A. Uji Validitas

Hasil uji validitas instrument soal *pretest*, ditunjukkan untuk pertemuan kedua kelas 05, sedangkan 6 soal lainnya dikatakan valid karena nilai signifikasinya  $<0,05$ . Dengan nilai *Alpha Cronbach's* soal *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,258 lebih besar dari 0,07, hal ini menunjukkan bahwa data tersebut bersifat reliabel.

Hasil Uji Normalitas *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen tertera nilai signifikansi Shapiro-Wilk untuk pertemuan kedua. Untuk nilai signifikasinsi soal *pretest* pada kelas kontrol yaitu 0,124, sedangkan nilai signifikansi soal *posttest* yaitu 0,104. Sedangkan pada kelas eksperimen,

Hasil uji homogenitas pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan signifikansi sebesar 0,109 yang artinya  $>0,05$  sehingga dengan demikian data tersebut dianggap homogen.

### C. Uji Hipotesis

Hasil analisis data menunjukkan nilai asymp hasil uji-t pada sampel dependen menunjukkan bahwa nilai sig(2-tailed) adalah

Hasil *pretest* dan *posttest* untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen mengalami perbedaan. Pada kelas kontrol saat menggunakan model *Problem based learning* dan PPT serta gambar didapatkan nilai *pretest* yaitu 46,35 sedangkan nilai *posttest* yaitu 67,28. Sedangkan untuk kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran tipe kooperatif *Team Games Tournament* berbantuan media *flip chart* dan LKS Teka-Teki Silang, memperoleh nilai rata-rata *pretest* yaitu 56,57 dan nilai rata-rata *posttest* yaitu 74,71. Hasil ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran tipe kooperatif *Team Games Tournament* dengan berbantuan media *flip chart* dan LKS Teka-Teki Silang, cukup efektif, dibandingkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Selama penerapan model pembelajaran tipe kooperatif *Team Games Tournament* dengan berbantuan media *flip chart* terlihat banyak siswa yang aktif karena mereka saling bekerjasama dengan

kontrol mengungkapkan bahwa 6 soal di anggap tidak valid karena nilai signifikasinya lebih besar dari 0

terdapat nilai signifikansi soal *pretest* yaitu 0,150 sedangkan nilai signifikansi soal *posttest* yaitu 0,10. Nilai signifikansi Shapiro-wilk tersebut lebih besar dari lebih besar daripada tingkat signifikansi 5% (0,05) atau  $\text{sig} > 0,05$ . Hal ini mengindikasikan bahwa data memiliki distribusi normal dengan tingkat kepercayaan 95%.

### B. Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan nilai berdasarkan rata-rata dan menerapkan kriteria signifikansi  $>0,05$ .

0,001 dan nilai tersebut lebih kecil dari 0.05. sehingga dapat dikatakan bahwa  $H_0$  di tolak dan  $H_1$  diterima, hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran tipe kooperatif *Team Games Tournament* berbantuan media *flip chart* dan LKS Teka-Teki Silang memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 4 Mauluru

anggota kelompok masing-masing dan saling mendukung dalam menguasai materi yang dijelaskan oleh peneliti. Selain mendengarkan penjelasan, siswa juga diberi kesempatan untuk membaca materi dalam media *flip chart*.

Penggunaan model pembelajaran tipe kooperatif *Team Games Tournament* dengan berbantuan media *flip chart* membuat siswa tidak merasa bosan, karena media tersebut dilengkapi dengan tulisan, gambar yang bervariasi, dan berbagai hiasan. Peneliti juga menggunakan LKS yang menarik yaitu LKS Teka-Teki Silang.

Berdasarkan penjabaran data mengenai ketuntasan dan analisis deskriptif baik *pre-test* maupun *post-test* untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol (tabel 4.2), dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran tipe kooperatif *Team Games Tournament* berbantuan

media *Flip Chart* dan LKS Teka-Teki Silang memiliki efektivitas yang cukup baik jika dibandingkan dengan model pembelajaran *problem based learning* (PBL). Adapun tujuan dari analisis deskriptif yaitu untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum dalam hal ini hanya berlaku untuk data sampel dan tidak dapat digeneralisasi terhadap populasi (Maswar, 2017 :274).

Setelah melakukan analisis deskriptif selanjutnya melakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas adalah uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam suatu mengukur apa yang diukur. uji validitas digunakan untuk mengukur sah, atau valid tidaknya suatu kuesioner (Sanaky, 2021 : 443). Berdasarkan uji validitas yang dilakukan untuk soal *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat beberapa soal yang valid dan tidak valid, seperti yang ditunjukkan pada (tabel 4.3) dan (tabel 4.5) untuk kelas kontrol, serta (tabel 4.7) dan (tabel 4.9) untuk kelas eksperimen. Uji Reliabilitas adalah pengujian indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan (Amanda, 2019 : 183). Berdasarkan uji reliabilitas soal *pretest* dan *posttest* baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen diperoleh data bahwa semua hasil yang digunakan bersifat reliabel karena nilai *Cronbach's Alpha*nya  $>0,07$  seperti yang ditunjukkan pada (tabel 4.4) dan (tabel 4.6) untuk kelas kontrol, sedangkan kelas eksperimen terdapat pada (tabel 4.8) dan (tabel 4.10).

Setelah validitas dan reliabilitas dilakukan, selanjutnya uji homogenitas dan normalitas. Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji *liliefors* karena data yang dianalisis berupa data interval. Sedangkan untuk uji homogenitas dilakukan dengan cara membandingkan dua varians. Apabila tidak terdapat perbedaan dalam nilai rata-rata dan varians maka dianggap homogen. Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas yang dilakukan untuk soal *pretest* dan *posttest* untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen semua data dikatakan normal dan homogen karena nilai

signifikan  $>0,05$  seperti yang ditunjukkan pada (tabel 4.11 dan tabel 4.12).

Jika data homogen maka selanjutnya akan dilakukan uji hipotesis yang menunjukkan bahwa soal *posttest* untuk kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi 0,05 serta nilai signifikansi 0,001 yang lebih kecil dari 0,05. Ini mengindikasikan bahwa hipotesis nol, ( $H_0$ ) di tolak, dan ( $H_1$ ) diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa SMP Negeri 4 Mauluru dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran tipe kooperatif *Team Games Tournament* dengan berbantuan media *flip chart* dan LKS Teka-Teki Silang.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan Hasil penelitian, Setelah menggunakan model pembelajaran tipe kooperatif *Team Games Tournament* berbantuan media *flip chart* dan LKS Teka-Teki Silang di SMP Negeri 4 Mauluru berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IX Di SMP Negeri 4 Mauluru.

Untuk Peneliti Selanjutnya disarankan menambahkan variasi media pembelajaran dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang akan digunakan selama proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas.

## DAFTAR RUJUKAN

- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji Validitas dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*, 8(1), 179.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218.
- Maswar, M. (2017). Analisis Statistik Deskriptif Nilai UAS Ekonomitrika Mahasiswa dengan Program SPSS 23 & Eviews 8.1. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 1(2), 273–292.
- Agustini, (2014). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Flip Chart Terhadap. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*,
- Permana, S., & Sintia, N. I. (2021). Penerapan

- metode pembelajaran crossword puzzle (teka-teki silang) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP baiturrosyad lembur awi pacet.
- Putra, R. (2015). Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Kalimat Sederhana Bagi Anak Autis Melalui Media Flip Chart. *E-JUPEKhu*, 4, 109–119.
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439.
- Yulianto, A., Sufiati, N., & Rokhima, N. (2022). Penggunaan Media Flip Chart terhadap Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres 18 Kabupaten Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 41–46.