

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT BERBANTUAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP PENGUASAAN KONSEP BIOLOGI PADA SISWA KELAS X DI SMAN 3 KOTA BIMA

THE EFFECT OF COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE TGT ASSISTED BY *CROSSWORD PUZZLE* MEDIA ON BIOLOGY CONCEPT MASTERING IN CLASS X STUDENTS AT SMAN 3 BIMA CITY

Dimas Adi Pratama¹, Kusmiyati^{2*}, Tri Ayu Lestari², Muhlis²

Program Studi Pendidikan Biologi, Pendidikan MIPA, FKIP, Universitas Mataram,
Jalan Majapahit No. 62, Mataram, Indonesia

*E-mail: dhimaspratama53@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *crossword puzzle* terhadap penguasaan konsep biologi pada siswa kelas X di SMAN 3 Kota Bima. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *quasi experimental* dengan *nonequivalent control group design* (*pre-test* dan *post-test*). Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X yang terdiri dari kelas X 1 sampai dengan X 4. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas X 3 sebagai kelas kontrol dan kelas X 4 sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes yang berupa soal pilihan ganda. Teknik analisis yang digunakan adalah uji-t dengan taraf signifikansi 5% berbantuan SPSS 25 *for windows*. Hasil uji-t didapatkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,347 > 2,010$). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *crossword puzzle* berpengaruh terhadap penguasaan konsep biologi pada siswa kelas X di SMAN 3 Kota Bima.

Kata kunci: Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*, Media *Crossword Puzzle*, Penguasaan Konsep.

Abstract: This study aims to determine the effect of the cooperative learning model of the *Teams Games Tournament* (TGT) type assisted by *crossword puzzle* media on the mastery of biological concepts in class X students at SMAN 3 Kota Bima. This study used a quasi-experimental research method with *nonequivalent control group design* (*pre-test and post-test*). The population in this study were students of class X consisting of class X 1 to X 4. The sampling technique used *purposive sampling*. The samples used were students of class X 3 as the control class and class X 4 as the experimental class. Data collection techniques using test instruments in the form of multiplechoice questions. The analysis technique used is the t-test with a significance level of 5% with the help of SPSS 25 *for windows*. The results of the t-test show that the value of $t_{count} > t_{table}$ ($2,347 > 2,010$). Based on these results it can be interpreted that the cooperative learning model of the TGT type assisted by *crossword* media has an effect on the mastery of biology concepts in class X students at SMAN 3 Kota Bima.

Keywords: *Teams Games Tournament Learning Model*, *Crossword Puzzle Media*, *Concept Mastery*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan salah satu aspek pendidikan yang berdampak pada peningkatan kualitas individu. Menurut Suprihatiningrum [1] pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan mengatur lingkungan secara sistematis untuk memudahkan belajar siswa. Lingkungan yang dimaksud bukan hanya tempat kegiatan pendidikan, tetapi juga metode, media dan peralatan yang dibutuhkan untuk memberikan informasi. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar siswa

yaitu penguasaan konsep dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran biologi merupakan bagian dari ilmu pengetahuan alam sebagai ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan lingkungannya. Pembelajaran biologi tidak hanya menghasilkan hasil belajar berupa produk yang berupa ranah kognitif, tetapi juga ranah proses (psikomotor) dan ranah afektif. Pembelajaran biologi seringkali mengalami kendala dalam proses pembelajaran, yaitu pemahaman materi belum maksimal dan kurangnya motivasi siswa dalam

melakukan pembelajaran. Siswa diharapkan dapat menguasai materi dan mengembangkan keterampilan berpikir dengan melibatkan siswa secara aktif dalam melakukan eksplorasi materi pelajaran dan menciptakan ide sendiri yang berasal dari observasi dan diskusi.

Hasil observasi dan wawancara siswa kelas X di SMAN 3 Kota Bima, terdapat beberapa masalah saat proses pembelajaran yaitu siswa terlihat kurang berminat mengikuti pelajaran biologi, siswa kebanyakan mengantuk, siswa jarang bertanya, dan tidak mendengarkan penjelasan guru. Hal ini disebabkan karena kurangnya interaksi antara siswa dan guru yang menyebabkan pembelajaran menjadi satu arah (*teacher center*). Sementara itu, hasil wawancara dengan guru biologi SMAN 3 Kota Bima diperoleh informasi yang dapat disimpulkan bahwa banyak siswa yang mendapatkan nilai kurang memuaskan saat ujian dikarenakan penguasaan konsep siswa masih kurang pada materi kingdom animalia, siswa tidak mengerti dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran biologi.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang mudah diimplementasikan, termasuk aktivitas semua siswa tanpa memandang status, peran siswa sebagai pendidik yang sebaya dan mengandung permainan, penguatan, dan penghargaan. Kegiatan belajar dengan permainan dirancang untuk pembelajaran model kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa untuk belajar lebih santai, menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan yang sehat, komitmen belajar dan mudah disesuaikan pada semua konsep. Model pembelajaran ini digunakan dalam berbagai mata pelajaran dan paling cocok untuk mengajar pembelajaran yang didefinisikan dengan jelas dengan jawaban yang benar, seperti perhitungan, dan penggunaan fakta serta konsep IPA. Selain itu, harus ada variasi dalam pembelajaran untuk memberikan penguatan ingatan kepada siswa terhadap suatu konsep yang telah diajarkan dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran [2]

Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran yang berasal dari guru dan diteruskan kepada siswa sebagai penerima informasi. Sari dkk [3] menyatakan media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan materi yang disampaikan agar siswa mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga peranan media dapat membantu siswa dalam memahami konsep materi pada proses pembelajaran. Peran media pembelajaran dalam belajar merupakan satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan, media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan materi pembelajaran kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat belajar siswa [4]. Keberhasilan dalam proses

pembelajaran, selain dipengaruhi oleh model dan metode pembelajaran juga dipengaruhi oleh media pembelajaran, sehingga diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif pada saat belajar karena terlibat secara langsung.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru adalah *crossword puzzle* (teka-teki silang). *Crossword puzzle* merupakan media pembelajaran berupa permainan yang diisi oleh siswa pada kotak kosong yang sudah disediakan untuk menjawab soal yang dapat merangsang keingintahuan siswa untuk mencari dan menemukan jawaban dari setiap soal yang diberikan [5]. Media *crossword puzzle* dapat menumbuhkan rasa senang terhadap pembelajaran sehingga dapat mengasah daya ingat dan kreativitas siswa dalam mencocokkan kata yang pas untuk mengisi jumlah kotak-kotak yang ada [6]. Berdasarkan uraian di atas, perlu dilakukan penelitian tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *crossword puzzle* terhadap penguasaan konsep biologi pada siswa kelas X di SMAN 3 Kota Bima.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental design* dengan *nonequivalent control group design*. Penelitian dilaksanakan pada pembelajaran semester genap tahun ajaran 2022/2023 di SMAN 3 Kota Bima. Populasi penelitian kelas X yang terdiri dari X 1 sampai X 4. Sampel yang digunakan yakni kelas X 3 sebagai kelas kontrol berjumlah 25 siswa dan kelas X 4 sebagai kelas eksperimen berjumlah 25 siswa. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan *purposive sampling* yang didasarkan atas tujuan tertentu menurut ciri-ciri spesifik yang dimiliki sampel. Ciri spesifik tersebut, yaitu siswa memiliki kemampuan yang sama berdasarkan nilai rata-rata UTS. Perbedaan kedua kelas terletak pada perlakuan. Kelas eksperimen (X 4) diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media *crossword puzzle*, sedangkan kelas kontrol (X 3) diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran langsung.

Instrumen dan teknik pengumpulan data menggunakan tes penguasaan konsep berupa soal pilihan ganda yang valid dan reliabel yang berjumlah 20 butir soal. Data hasil tes penguasaan konsep diuji dengan uji prasyarat, yaitu uji homogenitas dan normalitas. Selanjutnya data dianalisis menggunakan uji statistik yaitu uji *independent sample t-test* dengan taraf signifikansi 5%. Uji tersebut digunakan karena hasil uji homogenitas dan uji normalitas data terdistribusi normal dan varians data bersifat homogen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil *pretest* dan *posttest* penguasaan konsep pada kelas eksperimen (X 4) dan kelas kontrol (X3) yang terdiri dari 25 siswa diperoleh nilai rata-rata *pre-test* siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *crossword puzzle* adalah 44,2 yang meningkat menjadi 76,8 pada *post-test*, sedangkan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran langsung memiliki nilai rata-rata *pre-test* adalah 39,2 yang meningkat menjadi 63,6 pada *post-test*.

Peningkatan penguasaan konsep siswa terlihat dari nilai rata-rata *pre-test* siswa sebelum kegiatan pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT berbantuan media *crossword puzzle* adalah 44,2 yang meningkat menjadi 76,8 pada *post-test* atau nilai rata-rata sesudah kegiatan pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT berbantuan media *crossword puzzle*, sedangkan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran langsung memiliki nilai rata-rata *pre-test* adalah 39,2 yang meningkat menjadi 63,6 pada *post-test*. Dari kedua rata-rata tersebut terlihat bahwa peningkatan penguasaan konsep siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT berbantuan media *crossword puzzle* (kelas eksperimen) lebih tinggi dari siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran langsung (kelas kontrol). Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Suwirda [7] bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dibantu dengan media teka-teki silang dapat efektif meningkatkan kegiatan belajar siswa.

Perbedaan hasil tes penguasaan konsep pada kedua kelas dimana kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya disebabkan oleh perlakuan yang berbeda baik dari segi model pembelajaran yang digunakan, media pembelajaran, bahan ajar, sikap guru dalam mengajar, dan lingkungan siswa. Faktor tersebut termasuk kedalam faktor eksternal. Menurut Karina dkk [8] faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar individu, sehingga faktor dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar biasanya berasal dari lingkungan siswa. Selain itu, tes penguasaan konsep juga dipengaruhi oleh beberapa faktor internal seperti dorongan dalam belajar, keaktifan siswa selama

kegiatan proses pembelajaran, dan dorongan rasa ingin tahu yang mendalam.

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *crossword puzzle* terhadap penguasaan konsep biologi siswa dengan menggunakan uji *independent sample t-test* (uji-t) berbantuan SPSS 25 for windows (Tabel 1).

Table 1. Hasil Uji Hipotesis

Kelas	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	2,347	2,010	H_a diterima
Kontrol			

Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai tes penguasaan konsep pada kelas kontrol dengan kelas eksperimen yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *crossword puzzle* terhadap penguasaan konsep biologi pada siswa kelas X di SMAN 3 Kota Bima tahun pelajaran 2022/2023.

Berdasarkan analisis uji hipotesis menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada aspek penguasaan konsep biologi antara kelas eksperimen yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *crossword puzzle* dengan kelas kontrol yang belajar menggunakan model pembelajaran langsung. Hasil analisis uji-t diketahui bahwa kedua kelas memiliki perbedaan yang signifikan yakni $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,347 > 2,010$ pada taraf signifikansi 5%. Hal ini disebabkan pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki tahap permainan (*games*), pertandingan (*tournament*) dan penghargaan (*reward*) yang tidak ada pada tahap model pembelajaran langsung. Aini [9] menyatakan bahwa model pembelajaran pembelajaran TGT berbantuan media *crossword puzzle* mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar karena terdapat tahap pertandingan (*tournament*) yang dapat memberikan tanggung jawab pada siswa untuk memperhatikan pemaparan dari guru dan semua siswa terlibat aktif dalam pembelajaran tersebut. Hasil analisis uji-t menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *crossword puzzle* berpengaruh terhadap penguasaan konsep siswa, yang sejalan dengan penelitian Kristiana dkk [10] yang membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *crossword puzzle* pada materi sistem ekskresi di MTSN 1 Semarang. Waruwu dan Susanti [11] juga

membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *crossword puzzle* (teka-teki silang) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi tata senyawa kimia.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *crossword puzzle* dalam penelitian ini memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan konsep biologi pada materi kingdom animalia. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sarinah dkk [12], dimana model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media teka-teki silang berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen materi perkembangan manusia di kelas VIII MTS Darul Ulum Palangka Raya. Hal ini disebabkan karena saat pembelajaran berlangsung, guru selalu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan apa yang ada di dalam pikiran siswa terkait materi kingdom animalia. Siswa aktif bertanya ketika ada materi yang kurang di pahami karena guru memberikan respon positif saat siswa bertanya.

Kegiatan belajar dikelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *crossword puzzle* dapat membantu siswa belajar mandiri, berpikir kritis, dan ikut andil dalam kegiatan pembelajaran dengan menunjukkan perilaku tertarik dan antusias atau semangat dalam mengikuti pembelajaran, bukan hanya pada saat pembagian kelompok melainkan karena akan ada permainan *crossword puzzle*. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Tyasning [13] bahwa model pembelajaran TGT melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar siswa dan siswa dapat belajar lebih tenang disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, dan keterlibatan belajar. Selain itu, kegiatan proses pembelajaran pada kelas eksperimen, lebih banyak melibatkan siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Christanty & Cendana [14] menyatakan bahwa keterlibatan siswa penting dalam kegiatan proses pembelajaran sebagai bukti bahwa siswa-siswa berupaya untuk mengembangkan kognitif dan kemampuan akan pengetahuan yang mereka miliki. Disisi lain keterlibatan siswa dikatakan sangat penting karena hal tersebut dapat mempengaruhi keberhasilan siswa bukan hanya dalam prestasi belajar namun juga pada aspek pembentukan karakter siswa.

Siswa aktif dalam memecahkan persoalan yang diberikan untuk kelompok. Disamping itu, siswa termotivasi untuk memperoleh nilai sebanyak-banyaknya demi kemenangan kelompok masing-masing pada saat *games* dan *turnament* dilaksanakan, dengan begitu setiap siswa akan bersungguh-sungguh dalam memahami materi ajar dan mengikuti jalannya

pembelajaran dengan baik. Tidak terdapat siswa yang pasif dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu membangkitkan semangat belajar siswa sehingga baik untuk digunakan, dengan adanya suasana yang menyenangkan maka akan membangkitkan ketertarikan siswa untuk belajar. Model kooperatif tipe TGT tidak hanya membuat siswa berkemampuan tinggi lebih aktif dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil analisis data dan pembahasan yaitu terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *crossword puzzle* terhadap penguasaan konsep biologi siswa kelas X di SMAN 3 Kota Bima. Pengaruh yang dimaksud terdapat peningkatan nilai yang signifikan pada kelas eksperimen (X 4) dibandingkan dengan kelas kontrol (X 3). Pernyataan ini didukung oleh hasil analisis data yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,347 > 2,010$).

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan menyelesaikan penelitian ini. Penulis juga ucapkan terimakasih kepada keluarga besar yang senantiasa mendoakan dan mendukung peneliti. Selanjutnya kepada dosen pembimbing yang telah mengarahkan, membimbing, dan membantu penyusunan dan penyelesaian penelitian, serta kepada kepala sekolah, guru dan staf SMAN 3 Kota Bima yang telah membantu penulis dalam penyelesaian penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Suprihatiningrum, J. (2016). *Straregi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- [2] Nur, M, & Wikandari P. R. (2000). *Pengajaran Berpusat Kepada Siswa Dan Pendekatan Konstruktivis Dalam Pengajaran*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya University Press.
- [3] Sari, N. P., Della, S, & Agustina, F. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Group Tournament* (TGT) Dengan Menggunakan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Batam. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(1), 1-9.
- [4] Amalia, N. H, & Hidayat, N. (2018). Penggunaan Media Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*) dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas III MI

- Ma'arif Giriloyo 1 Bantul. *Jurnal pendidikan dasar Islam*, 10(1), 119-134.
- [5] Marsono. (2021). *Pendekatan Scientific Model Crossword Puzzle*. Pekalongan: Penerbit NEM.
- [6] Luzyawati, L. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Turnament* Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Wacana Didaktik*, 9(3), 1-5.
- [7] Suwirda, E., & Zulfan, Z. (2021). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Teka-Teki Silang (TTS) pada Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI di SMAS Sirajul Ibad Aceh Selatan. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 6(3), 131-144.
- [8] Karina, R. M., Syafrina, A., & Habibah, S. (2017). Hubungan antar minat belajar dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA pada kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 61-77.
- [9] Aini, A. N., Joyoatmojo, S., & Nugroho, J. A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Berbantu Media Teka-Teki Silang (TTS) Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SMK Negeri 6 Surakarta Pada Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Ekonomi*, 5(1), 38-55.
- [10] Kristiana, I., Nurwahyunani, A., & Dewi, E. R. S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media *Puzzle* Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas VIII MTs N 1 Semarang. *Jurnal Ilmiah Biologi*, 6(2), 79-92.
- [11] Waruwu, A. M., & Susanti, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa Pada Materi Tata Nama Senyawa Di Kelas X SMA Swasta Parulian 1 Medan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Kimia (Journal Of Innovation in Chemistry Education)*, 1(2), 81-86.
- [12] Sarinah., Wijaya, N., & Supriatin, A. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dengan Media TTS Terhadap Hasil Belajar Biologi di MTS Darul Ulum Palangka Raya. *Jurnal Edu Sains*, 3(1), 52-64.
- [13] Tyasning, D. M. (2012). Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) Dilengkapi LKS untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Minyak Bumi pada Siswa Kelas X-4 SMA Batik 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 1(1), 26-33.
- [14] Christanty, Z. J., & Cendana, W. (2021). Upaya Guru Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas K1 Dalam Pembelajaran *Synchronous*. *Jurnal Of Elementary Education*, 4(3), 337-347.