

Pengaruh Teknik Pictorial Riddle terhadap Kreativitas Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 104215 Sudirejo

Roynoaldy Ginting¹, Lilik Hidayat Pulungan²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

roynoaldyginting@gmail.com¹

ABSTRACT

The aim of this research is to enhance students' learning creativity by applying the pictorial riddle model in social studies education. The study uses a qualitative method. The subjects in this study are all fifth-grade students at SDN 104215 Sudirejo, Namorambe District, Deli Serdang Regency, totaling 23 students. The data source in this study is all fifth-grade students at SDN 104215, and the student data collected is in the form of learning test results. The teacher, as the researcher, focuses on the teacher's activities in teaching and the interaction between the teacher and the students in the learning process. The results of this study show that the application of the pictorial riddle model (the key to success) in social studies education can improve students' learning outcomes and creativity. The pretest data before using the pictorial riddle model showed an average score of 72.52, while based on the posttest results after using the pictorial riddle model, there was an average score of 87.39, indicating an improvement. This is also evidenced by the number of students who achieved the minimum passing grade before the research was conducted.

Keywords: *pictorial riddle model, learning creativity, social sciences*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan penerapan model pictorial riddle pada pembelajaran IPS. Penelitian menggunakan metode kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 104215 Sudirejo, Kecamatan Namorambe, Kabupaten Deli Serdang, dengan jumlah 23 orang siswa. Sumber data dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 104215, data siswa yang diambil berupa tes hasil belajar. Guru sebagai peneliti berupa aktivitas guru dalam pembelajaran, dan interaksi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pictorial riddle (kunci kesuksesan) dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar kreativitas siswa. Hasil data *pretest* sebelum menggunakan model pictorial riddle terdapat nilai rata-rata 72.52 sedangkan berdasarkan hasil *posttest* eksperimen sesudah menggunakan model pictorial riddle terdapat hasil nilai rata-rata 87.39 mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan pula dengan jumlah siswa yang mencapai KKM sebelum penelitian dilaksanakan.

Kata Kunci: model pictorial riddle, kreativitas belajar, ips

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan pada pendidikan dasar SD dan SMP. IPS dimaksudkan untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan siswa akan peranan manusia dalam lingkungan fisik maupun lingkungan sosialnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Michaelis dalam (Kusmiati, 2019) yang menyatakan bahwa "IPS dihubungkan dengan

manusia dan interaksinya dengan lingkungan fisik dan sosialnya yang menyangkut hubungan kemanusiaan”. Kajian IPS tentang manusia dan interaksi dengan lingkungan fisik dijabarkan lagi dalam berbagai ilmu sosial.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN SDN 104215 Sudirejo, Kecamatan Namorambe, Kabupaten Deli Serdang, menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran IPS secara umum siswa kurang kreativitas dan termotivasi dalam pembelajaran IPS. Hal itu dapat dilihat dari hasil evaluasi materi aktivitas ekonomi dan sumber daya alam, dari 23 siswa hanya 10 orang siswa atau 46,8 % yang telah mencapai KKM. Permasalahan tersebut antara lain karena:

- 1) Kurangnya aktivitas siswa dalam belajar,
- 2) Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran,
- 3) Kreatifitas belajar siswa masih rendah,
- 4) Siswa tidak berani menyampaikan ide/gagasan pada guru,
- 5) Rendahnya nilai ulangan pada pembelajaran IPS.

Permasalahan-permasalahan tersebut timbul karena:

- 1) Metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional,
- 2) Suasana monoton di dalam kelas membuat siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran,
- 3) Kurangnya media pembelajaran,
- 4) Proses pembelajaran masih berpusat pada guru.

Jika permasalahan-permasalahan tersebut tidak segera diatasi, maka pembelajaran kurang bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan metode pembelajaran yang tepat dalam belajar, agar membuat siswa aktif dan tidak hanya terpaku pada konsep dan materi yang dibacanya. Siswa juga dituntut untuk menghubungkan apa yang diperoleh di kelas dengan kehidupan nyata yang pada lingkungannya. Metode Pembelajaran yang paling tepat antara lain dengan menggunakan metode Pictorial Riddle.

Sudirman dkk. dalam (Arifudin, 2021), menjelaskan bahwa model Pictorial Riddle merupakan salah satu model untuk mengembangkan motivasi dan minat siswa dalam diskusi kelompok kecil maupun besar, sehingga mereka dilatih untuk berani mengemukakan ide dan gagasan, berpikir kritis dalam memecahkan masalah serta menghargai pendapat teman-temannya. Model Pictorial Riddle menggunakan suatu *riddle* (gambar teka-teki) dalam pelaksanaannya. Menurut (Haryono, 2013) mengemukakan bahwa “gambar, peragaan, atau ilustrasi yang sesungguhnya dapat digunakan untuk meningkatkan cara berpikir kritis dan kreatif peserta didik”. Melalui gambar tersebut kemudian guru mengajukan pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan yang diajukan ialah pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang ditampilkan. Penerapan model Pictorial Riddle diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa, mempermudah siswa mengingat materi pembelajaran, sehingga proses dan hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat.

Yang menjadi kelebihan dari model Pictorial Riddle menurut (Surya, 2020) adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat siswa lebih memahami konsep-konsep dasar dan dapat mendorong siswa untuk mengemukakan gagasannya.

- 2) Melalui teka-teki gambar, materi yang diterima oleh siswa lebih tahan lama.
- 3) Mendorong siswa untuk berpikir kritis.
- 4) Mendorong siswa untuk dapat berpikir intuitif dan merumuskan hipotesisnya sendiri.
- 5) Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 6) Siswa tidak hanya belajar tentang konsep, tetapi siswa juga mengalami proses belajar menemukan konsep tersebut.
- 7) Meningkatkan rasa tanggung jawab dan komunikasi sosial siswa.
- 8) Dapat memperkaya dan memperdalam materi yang dipelajari sehingga materi dapat bertahan lama di dalam ingatan.

TINJAUAN LITERATUR

1. Kreativitas Belajar

James J. Gallagher dalam (Haryono, 2013) mengatakan bahwa *“Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her”* (Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya).

Menurut (Arifudin, 2020), bahwa kreativitas merupakan potensi yang dimiliki setiap manusia dan bukan yang diterima dari luar diri individu. Kreativitas yang dimiliki manusia, lahir bersama lahirnya manusia tersebut. Sejak lahir individu sudah memperlihatkan kecenderungan mengaktualisasikan dirinya. Dalam kehidupan ini kreativitas sangat penting, karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia. multidimensional sehingga banyak para ahli mengemukakan tentang definisi dari kreativitas.

Menurut (Isnawati, 2015), kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru. Sedangkan menurut (Effendi, 2016), bahwa kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat. Baron dalam (Setyowati, 2016), *“Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru.”* Sesuatu yang baru di sini bukan harus sama yang baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi baru atau melihat hubungan-hubungan baru antar unsur data, atau hal-hal yang ada sebelumnya.

Berdasarkan Pendapat ahli di atas kreativitas dan belajar dapat disimpulkan bahwa pengertian kreativitas belajar adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri berpikir kreatif maupun berpikir afektif, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada dalam belajar.

2. Model Pictorial Riddle

Model pembelajaran Pictorial Riddle merupakan salah satu bagian dari model inkuiri karena dalam proses pembelajaran menekankan pada kegiatan tanya jawab dan menemukan sendiri sebuah konsep. Proses pembelajaran Pictorial Riddle juga menekankan pada pengembangan kemampuan tanya jawab dan menemukan sendiri pada diri siswa melalui sebuah permasalahan. Pada model Pictorial Riddle, permasalahan yang harus diselesaikan siswa yaitu berupa gambar *riddle* atau gambar teka-teki yang di dalamnya berisi suatu konsep dari materi yang akan diajarkan, dan penyelesaian masalah dilakukan dengan cara berdiskusi melalui kelompok kecil maupun besar. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Febriana, 2018) bahwa Pictorial Riddle adalah salah satu teknik atau metode untuk mengembangkan motivasi dan minat peserta didik di dalam situasi kelompok kecil maupun besar. Gambar, peragaan, atau situasi yang sesungguhnya dapat digunakan untuk meningkatkan cara berpikir kritis dan kreatif peserta didik. Suatu *riddle* biasanya berupa gambar di papan tulis, papan poster, atau diproyeksikan, kemudian guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan *riddle* tersebut.

Menurut (Rizkiah, 2018) mengemukakan bahwa Model Pictorial Riddle adalah suatu model pembelajaran untuk mengembangkan motivasi dan minat siswa dalam diskusi kelompok kecil maupun besar melalui suatu *riddle* bergambar di papan tulis, papan poster atau diproyeksikan dari suatu transparansi, kemudian guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan *riddle* tersebut. Sedangkan menurut Roestiyah dalam (Arini, 2019), model pembelajaran pictorial riddle disebut juga dengan metode teki-teki bergambar, metode pictorial riddle adalah salah satu teknik untuk mengembangkan motivasi dan perhatian siswa di dalam diskusi kelompok kecil/besar. Gambar, peragaan atau situasi yang sesungguhnya dapat digunakan untuk meningkatkan cara berpikir kritis dan kreatif siswa.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Model Pictorial Riddle adalah suatu model pembelajaran untuk mengembangkan motivasi dan minat siswa dalam diskusi kelompok kecil maupun besar melalui suatu *riddle* bergambar di papan tulis, papan poster atau diproyeksikan dari suatu transparansi, kemudian guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan *riddle* tersebut.

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan tingkah laku dan kebutuhannya. IPS juga berkenaan dengan cara manusia menggunakan usaha memenuhi kebutuhan materinya, kebutuhan jiwanya, pemanfaatan SDA yang ada, mengatur kesejahteraan pemerintahan, dan lain sebagainya.

Menurut Trianto dalam bahwa (Gianistika, 2020) IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan imterdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu

sosial. (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya). Selanjutnya Djakhiri dalam (Nasem, 2019) mengemukakan bahwa IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar berfungsi mengembangkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari yang terus berkembang sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih. Guna menciptakan generasi yang mandiri dan sejahtera, sehingga dapat menumbuhkan kembangkan pengetahuan dan keterampilan, sebagai dasar berkehidupan dalam masyarakat. Setiap mata pelajaran yang diberikan di sekolah memiliki tujuan yang berbeda-beda. Selanjutnya Gross dalam (Tanjung, 2019) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga Negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat.

METODE PENELITIAN

Penelitian Ini menggunakan metode kuantitatif dan jenis penelitian menggunakan Model Pictorial Riddle. Penelitian dilaksanakan di SDN 104215, Kecamatan Namorambe, Kabupaten Deli Serdang. Adapun populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas V SD SDN 104215 yang terdiri dari 1 kelas dengan jumlah 23 siswa, sebagai kelas *pretest* dan *posttest*, pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik total Sampling.

Instrumen yang digunakan pada penelitian berupa perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), LKPD, soal, lembar instrumen tes kemampuan berpikir kritis, dan rubrik penskoran meningkatkan kreativitas belajar siswa. Teknik pengambilan data yaitu berupa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) dengan jumlah soal sebanyak 15 soal. Selanjutnya teknik analisis data menggunakan Uji Validitas, Reabilitas, Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji Hipotesis. Selanjutnya data dianalisis secara deskriptif dengan Software SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan *software* adalah sebagai berikut:

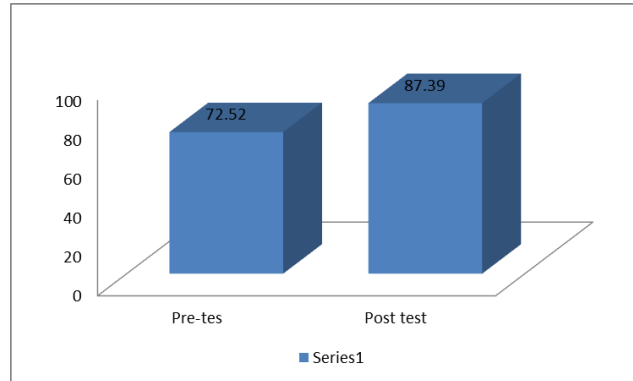
Tabel 1.
Hasil Statistik Deskripsi

Data	Jumlah Siswa	Min	Max	Total
<i>Pretest</i>	23	40	88	72.52
<i>Posttest</i>	23	73	99	87.39

Berdasarkan tabel 1 diperoleh hasil *pretest* dengan nilai minimum sebesar 40, nilai maksimum sebesar 88, nilai rata-rata sebesar 72.52, sedangkan nilai *posttest*

diperoleh nilai minimum sebesar 73, nilai maksimum 99, nilai rata-rata 87,39, dapat dilihat pada Gambar dibawah ini:

Gambar 1. Diagram rata-rata skor *pretest* dan *posttest* Kreativitas Belajar Siswa



Tabel 2. Hasil Uji Validitas

No	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0,634	0,413	Valid
2	0,460	0,413	Valid
3	0,754	0,413	Valid
4	0,541	0,413	Valid
5	0,503	0,413	Valid
6	0,534	0,413	Valid
7	0,494	0,413	Valid
8	0,611	0,413	Valid
9	0,718	0,413	Valid
10	0,516	0,413	Valid
11	0,520	0,413	Valid
12	0,593	0,413	Valid
13	0,707	0,413	Valid
14	0,741	0,413	Valid
15	0,818	0,413	Valid

Berdasarkan hasil data pada Tabel 2, dari 15 butir pertanyaan yang telah diberikan kepada responden, dari 15 pertanyaan yang semua soal valid. Seleksi item dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 25 untuk mencari valid atau tidaknya dengan digunakannya model Pictorial Riddle terhadap peserta didik. Berdasarkan tabel tersebut maka 15 butir pertanyaan yang valid terpilih yang layak diujikan kepada peserta didik.

Tabel 3. Hasil Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.882	15

Sumber: Hasil Pengolahan Data (SPSS)

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil realibilitas pada tes yang digunakan mendapatkan nilai 0,882 pada point tabel Cronbach’s Alpha, dengan total item soal adalah sebanyak 15 butir. Maka, nilai tersebut tergolong dalam kategori tinggi, berarti tes ini dapat dipercaya dan dapat diujikan secara berulang.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Kreativitas Belajar Menggunakan Pictorial Riddle	Pre-test menggunakan Model Konvensional	0.152	30	0.024	0.847	30	0.001
	Post-test Menggunakan Model Pictorial Riddle	0.172	30	0.074	0.910	30	0.015
	3	0.333	30	0.000	0.754	30	0.000
	4	0.182	30	0.013	0.883	30	0.003

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan *output* hasil uji Normalitas pada Kolmogrov simirnov tersebut dapat dilihat bahwa Nilai Signifikansi (Sig) untuk *pretest* 0.024 > 0.05, *posttest* 0.074 > 0.05, karena seluruh nilai sig > 0.05 maka dapat disimpulkan varian data kelas Eksperimen dan data kelas Kontrol berdistribusi Normal.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

		Independent Samples Test								
		Equality of		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Error Difference	95% Confidence Interval of the	
								Lower	Upper	
Hasil Kreativitas Belajar Menggunakan Pictorial Riddle	Equal variances assumed	0.554	0.460	-4.629	58	0.000	-12.667	2.737	-18.145	-7.189
	Equal variances not assumed			-4.629	53.603	0.000	-12.667	2.737	-18.154	-7.179

Berdasarkan Tabel di atas nilai signifikansi *2-sided Equal Variance assumed* adalah 0.000 < 0.05 berdasarkan kriteria pengujian maka Ho ditolak dan Ha diterima, berarti terdapat pengaruh model Pictorial Riddle terhadap Kreativitas Belajar Siswa.

KESIMPULAN

1. Terdapat pengaruh model pembelajaran Pictorial Riddle terhadap Kreativitas Belajar siswa. Hal ini dapat diperoleh berdasarkan nilai signifikan yaitu, > 0,05, sehingga diperoleh hasil penelitian bahwa ada pengaruh model pembelajaran Pictorial Riddle siswa kelas V SDN 104215, Kecamatan Namorambe, Kabupaten Deli Serdang.

2. Kemampuan Kreativitas Belajar siswa dikelas V *pretest* sebelum menggunakan model pembelajaran Pictorial Riddle sangat rendah terlihat dari hanya 10 siswa yang memenuhi standart KKM dan 13 siswa yang belum memenuhi standart KKM. Dengan nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa pada kreativitas belajar IPS siswa di kelas *pretest* tanpa menggunakan model pembelajaran Pictorial Riddle belum memenuhi pembelajaran yang efektif dan efisien.
3. Keterampilan belajar siswa dikelas *posttest* dalam menggunakan model pembelajaran Pictorial Riddle mengalami peningkatan terlihat dari 20 siswa yang sudah memenuhi standart KKM. Dengan nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa pada kreativitas belajar siswa sudah meningkat dan proses belajar siswa lebih baik dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifudin, O. (2020). Psikologi Pendidikan (Tinjauan Teori dan Praktis). Widina Bhakti Persada.
- Arifudin, O. (2021). Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Widina Bhakti Persada.
- Arini, D. A. (2019). Penerapan Pendekatan Inkuiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas V SDN Rengasdengklok Selatan II). *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 25–37.
- Bahri, A. S. (2021). Pengantar Penelitian Pendidikan (Sebuah Tinjauan Teori dan Praktis). Widina Bhakti Persada.
- Effendi, M. (2016). Integrasi pembelajaran active learning dan internet-based learning dalam meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 283-309.
- Febriana, M. A. (2018). Penerapan model pembelajaran Inquiry Pictorial Riddle untuk meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK)*, 4(1), 10-16.
- Gianistika, C. (2020). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya pada Peserta Didik Kelas IV SDN Cengkong II Kecamatan Purwasari Kabupaten Karawang Tahun Akademik 2021/2022. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 181–190.
- Hanafiah, H. (2021). Pelatihan Software Mendeley dalam Peningkatan Kualitas Artikel Ilmiah bagi Mahasiswa. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 5(2), 213–220.
- Hendar. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mi Tarbiyah Islamiyah dalam Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya dengan Metode Sing the National Anthem melalui Vokalisi. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 63-72.
- Isnawati, N. &. (2015). Kemandirian Belajar Ditinjau dari Kreativitas Belajar dan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal pendidikan ilmu sosial*, 25(1), 128-144.
- Kusmiati, E. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA dalam Memahami

- Konsep Hubungan antara Struktur Organ Tubuh Manusia dengan Fungsi dan Pemeliharaannya. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 49–62.
- Nasem. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar melalui Pendekatan Realistic Mathetmatic Education (RME) pada Materi Luas Bangun Datar. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 73–81.
- Rahayu, Y. N. (2020). *Program Linier (Teori dan Aplikasi)*. Widina Bhakti Persada.
- Rizkiah, A. W. (2018). LKPD Discussion Activity Terintegrasi Keislaman dengan Pendekatan Pictorial Riddle pada Materi Pecahan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(1), 39-47.
- Setyowati, D. &. (2016). Pengaruh Minat, Kepercayaan Diri, dan Kreativitas Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 5(1), 66-72.
- Surya, C. M. (2020). Upaya Meningkatkan Pengenalan Warna melalui Metode Bermain dengan Alat Penjepit Pakaian. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 147–154.
- Tanjung, R. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Teks Cerita Pendek dengan Menggunakan Metode Talking Stick pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 82–91.
- Ulfah, U. (2019). Peran Konselor dalam Mengembangkan Potensi Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 92–100.
- Ulfah, U. (2020). Implementasi Bimbingan dan Konseling di Sekolah dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 138–146.