

## Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Pembelajaran

Agavin. MS<sup>1</sup>, M. Sofwan<sup>2</sup>, Dedi Iskandar<sup>3</sup>, Ida Wahyuni<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Jambi

E-mail: [agavinms7@gmail.com](mailto:agavinms7@gmail.com)<sup>1</sup>, [Muhammad.sofwan@unja.ac.id](mailto:Muhammad.sofwan@unja.ac.id)<sup>2</sup>,  
[dedibose86@gmail.com](mailto:dedibose86@gmail.com)<sup>3</sup>, [idawahyuni183@gmail.com](mailto:idawahyuni183@gmail.com)<sup>4</sup>

### **Abstract**

*In the learning process, the active learning of students is important to create meaningful and learner-centered learning by activities. Active students will find it easier to understand learning material because they experience learning directly so that they can achieve optimal learning outcomes. The purpose of this study was to determine the extent to which the increase in student learning activeness through the implementation of the discovery learning model assisted by instructional media in Pancasila education subjects in class IV SDN 19 Jambi City. The research method used is Classroom Action Research (PTK) which is carried out in 2 cycles. The subjects of this research were teachers and students of class IV SDN 19 Jambi City in the 2023/2024 school year in independent curriculum learning. In this study, researchers used observation sheets as research instruments. The observation sheet used consists of several assessment indicators that can measure the learning activeness of students. The results showed that the discovery learning model assisted by instructional media could increase the learning activeness of students, in cycle 1 there was a frequency of 12 active students with a percentage of 57.24%. Then in cycle 2 the frequency increased to 17 students with a percentage reaching 81.09%. So it can be seen that the frequency of students increased from 12 to 17 students. Based on the observation results, it can also be seen that students have high enthusiasm to be actively involved in learning activities. So it can be concluded that the discovery learning model with the help of learning media can increase the learning activeness of students.*

**Keywords:** *learning activeness, discovery learning, instructional media.*

### **Abstrak**

Pada proses pembelajaran, keaktifan belajar peserta didik menjadi hal yang penting untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang bermakna dan berpusat pada peserta didik. Peserta didik yang aktif akan lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran karena mereka mengalami secara langsung pembelajaran sehingga mampu mencapai hasil belajar yang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui implementasi model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas IV SDN 19 Kota Jambi. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam 2 siklus. Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas IV SDN 19 Kota Jambi tahun ajaran 2023/2024 pada pembelajaran kurikulum merdeka. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan lembar

## Agavin, dkk.

observasi sebagai instrumen penelitian. Lembar observasi yang digunakan terdiri dari beberapa indikator penilaian yang mampu mengukur keaktifan belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, pada siklus 1 terdapat frekuensi 12 peserta didik yang aktif dengan presentase 57,24 %. Kemudian pada siklus 2 frekuensi meningkat menjadi 17 peserta didik dengan presentase mencapai 81,09 %. Sehingga dapat dilihat bahwa frekuensi peserta didik meningkat dari 12 menjadi 17 peserta didik. Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh juga dapat dilihat bahwa peserta didik memiliki antusias yang cukup tinggi untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* dengan bantuan media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi keragaman budaya.

**Kata Kunci:** keaktifan belajar, *discovery learning*, media pembelajaran.

## PENDAHULUAN

Dunia pendidikan erat kaitannya dengan dengan belajar dan mengajar, yang dilaksanakan dengan harapan dapat mencapai tujuan yang sudah dirancang. Proses belajar yang ideal menempatkan peserta didik sebagai pusat dalam kegiatan pembelajaran, mendorong peserta didik untuk ikut terlibat aktif mencari tahu dan membangun pengetahuannya dengan bimbingan guru sebagai fasilitator. Untuk mewujudkan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, maka guru harus mampu untuk merancang kegiatan pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif peserta didik. Menurut Puspitarini, (2020:389) dalam proses pembelajaran keaktifan belajar menjadi salah satu kunci keberhasilan.

Menurut Prasetyo & Abduh (2021:1718), keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari partisipasi peserta didik melalui proses pembelajaran ketika bertanya pada saat mengerjakan tugas, ikut serta dalam memecahkan masalah pada saat proses diskusi, bertanya mengenai materi yang belum dipahami kepada guru atau teman dan mampu menjelaskan hasil laporan.

Menurut Rusman et al (dalam Rikawati & Sitinjak, 2020: 43) keaktifan peserta didik tergambar ketika mereka memiliki keberanian untuk bertanya dan menjawab pertanyaan. Sejalan dengan pendapat pertama, Riandari mengemukakan bahwa keaktifan peserta didik dapat diukur dengan keterlibatan pada saat kegiatan kelompok, diskusi kelas, keterampilan bertanya, keterampilan menjawab, serta berani tampil di depan kelas.

Pada proses pembelajaran keaktifan belajar peserta didik menjadi hal yang penting untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang bermakna dan berpusat pada peserta didik. Peserta didik yang aktif akan lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran karena mengalami secara langsung pembelajaran serta mampu mencapai hasil belajar yang optimal. Sebaliknya, apabila peserta didik pasif dalam belajar maka proses pembelajaran akan terhambat. Pembelajaran yang pasif akan menghambat pola pikir peserta didik dalam memahami suatu materi dan juga menghambat peserta didik dalam mengeskpresikan ide-ide yang mereka miliki.

Pada kegiatan observasi yang dilaksanakan disalah satu sekolah di kota Jambi ditemukan rendahnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Beberapa hal yang menjadi pemicu hal tersebut adalah metode pembelajaran yang monoton, media pembelajaran yang kurang menarik, kurangnya motivasi belajar dari dalam diri peserta didik serta kurangnya keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran membuat peserta didik kurang tertarik untuk mengikutinya karena merasa kurang tertantang dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dilihat dari respon peserta didik yang lambat saat menjawab pertanyaan guru dan juga ragu untuk bertanya ketika mereka belum memahami materi yang disampaikan oleh guru dan peserta didik yang belum terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Dari masalah tersebut maka perlu adanya mitigasi untuk meningkatkan keaktifan belajar serta aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun beberapa alternatif solusi yang bisa digunakan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik pada proses pembelajaran adalah dengan penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar dan karakteristik peserta didik, serta mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Dalam hal ini adapun alternatif solusi yang dipilih adalah dengan mengimplementasikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *discovery learning* (DL) pada mata pelajaran Pancasila materi keragaman budaya berbantuan media pembelajaran. Menurut Hosnan

(2016:282) model *discovery learning* adalah model pembelajaran yang dilakukan untuk memperoleh sendiri informasi pembelajaran dengan mengujinya sendiri, sehingga diharapkan melalui temuan yang diperoleh akan dapat diingat kembali secara aktif oleh peserta didik. Melalui *model discovery learning* peserta didik akan melakukan kegiatan dan mendapatkan pengalaman secara langsung, sehingga materi akan lebih mudah diserap oleh peserta didik melalui aktivitas pembelajaran. Menurut Handayani, (2021) ada 3 ciri utama pembelajaran *discovery learning* diantaranya (1) membangun pengetahuan melalui eksplorasi dan pemecahan masalah, melalui menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasikan pengetahuan yang dimiliki (2) kegiatan pembelajaran berpusat pada peserta didik. (3) kegiatan belajar dilakukan untuk mengintegrasikan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya. Adapun dalam kegiatan nantinya peserta didik akan menemukan secara langsung melalui kolaborasi bersama teman sekelompoknya.

Menurut Supriyah (2019:477), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran dapat membantu peserta didik atau menjadi jembatan untuk lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran, lebih tertarik, tertantang dan menyenangkan. Sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Adapun media pembelajaran yang digunakan

## Agavin, dkk.

adalah media pembelajaran papan diorama keragaman budaya, games interaktif melalui aplikasi *wordwall open a box* dan menyusun *puzzle*. Media *puzzle* merupakan salah satu media gambar atau media berbasis visual (Putri, 2023)

Implementasi dari model *discovery learning* berbantuan pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai salah satu solusi untuk mengatasi masalah rendahnya keaktifan belajar yang ditemukan pada saat observasi di kelas. Maka Adapun peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran di Kelas IV”.

### METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan di dalam kelas dengan tindakan kelas yang dilakukan sebanyak 2 siklus. Penelitian tindakan kelas tujuannya adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik lagi. Tujuan dari penelitian yang dilakukan yaitu untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui implementasi model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas IV SDN 19 Kota Jambi. Setiap siklus terdiri dari 4 komponen yaitu yang terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Winarni, 2018:221). Empat tahapan tersebut akan dilakukan secara berulang selama 2 siklus.

Subjek dari penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas IV SDN 19 Kota Jambi tahun ajaran 2023/2024 pada pembelajaran

kurikulum merdeka. Adapun di kelas IV tersebut terdiri dari 21 peserta didik yang terdiri dari 12 peserta didik perempuan dan 9 peserta didik laki-laki.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan lembar observasi sebagai instrumen penelitian. Lembar observasi yang digunakan terdiri dari beberapa indikator penilaian yang mampu mengukur keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran serta lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran yang digunakan. Adapun indikator keaktifan yang akan digunakan adalah Indikator keaktifan belajar menurut Amalia (2022:3) yaitu : (1) antusias dan bersemangat selama mengikuti proses pembelajaran, (2) berani mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran, (3) berani menjawab pertanyaan yang diberikan (4) berani mempresentasikan di depan kelas, (5) aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok.

Dalam penelitian ini data yang digunakan peneliti yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh peneliti melalui pengamatan secara langsung pada proses implementasi model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media pembelajaran. Sedangkan, data kuantitatif diperoleh melalui lembar observasi keaktifan belajar peserta didik serta keterlaksanaan media pembelajaran pada proses pembelajaran di kelas

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan pada latar belakang dan juga berdasarkan hasil identifikasi dari rapor pendidikan sekolah, keaktifan belajar peserta didik pada proses pembelajaran masih belum optimal, sehingga diperlukan

## Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar...

upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik tersebut. Setelah dilakukan observasi dan wawancara adapun diperoleh sejumlah data, ternyata penyebab dari masalah tersebut adalah model pembelajaran yang digunakan masih monoton dan belum menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar dan karakteristik peserta didik sehingga peserta didik hanya mendengarkan penjelasan materi saja dan peserta didik tidak terlibat aktif sepanjang proses pembelajaran. Pada pelaksanaan pembelajaran guru sudah mengintegrasikan dengan teknologi namun kurang optimal dalam penggunaannya, sehingga dalam kegiatan pembelajaran partisipasi peserta didik masih kurang yang dapat dilihat pada kegiatan pembelajaran yaitu dalam merespon pertanyaan yang diajukan oleh guru maupun mengajukan pertanyaan ketika ada materi yang belum dipahami, serta keterlibatan selama proses pembelajaran. Sedangkan idealnya pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran.

Setelah pengimplementasian model pembelajaran *discovery learning* dengan bantuan media pembelajaran, adapun diperoleh data tentang keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi keragaman budaya. Adapun hasil pengamatan dari siklus 1 yang dilakukan oleh guru pamong sebagai observer bahwa pembelajaran dengan model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, meskipun dalam pelaksanaannya masih terdapat

kekurangan yang harus diperbaiki untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Adanya peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 1.** Keaktifan belajar peserta didik Siklus 1

No	Keterangan	Frekuensi	Presentase
1	Pra Siklus	9	42,93%
2	Keaktifan belajar peserta didik siklus 1	12	57,24 %

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa presentase tersebut belum sepenuhnya memenuhi indikator keberhasilan keaktifan belajar peserta didik, namun sudah memberikan peningkatan keaktifan belajar peserta didik dibandingkan dengan presentase pada saat pra siklus. Adapun bagian yang belum terpenuhi tersebut dikarenakan terdapat beberapa kekurangan diantaranya: 1) Guru belum menyampaikan tujuan pembelajaran atau relevansi materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik 2) kurangnya manajemen waktu yang baik pada setiap sintak yang dilakukan 3) Pada kegiatan pembelajaran terdapat peserta didik yang belum terlibat aktif 4) Kurangnya keterampilan guru dalam mengelola kelas 5) Pada pelaksanaan sintaks 4 yaitu mengelola data dalam pengerjaan pembelajaran belum optimal karena guru belum membagi peran dalam setiap kelompoknya. Dari kekurangan yang sudah diuraikan tersebut maka perlu adanya perbaikan untuk peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada proses pembelajaran, selain itu peneliti juga melakukan diskusi

## Agavin, dkk.

bersama guru pamong dan rekan sejawat dengan beberapa masukan, peneliti pun melakukan perbaikan terhadap kekurangan dari siklus I untuk peningkatan kualitas pembelajaran yang lebih baik lagi.

Adapun perbaikan yang dilakukan oleh guru pada siklus II adalah : 1) Menyampaikan tujuan pembelajaran atau relevansi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, 2) membuat lebih terperinci lagi alokasi waktu yang diperlukan untuk setiap pelaksanaan langkah-langkah kegiatan pembelajaran/sintaks, 3) membangun komunikasi yang baik disertai dengan pemberian motivasi agar peserta didik tertarik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, 4) membuat kesepakatan kelas serta mengatur penataan ruang kelas seperti posisi tempat duduk peserta didik, 5) mengarahkan ketua kelompok untuk membagi peran setiap peserta didik didalam kelompoknya. Dari adanya perbaikan yang dilakukan pada siklus II tersebut ternyata terdapat peningkatan dengan presentase yang sudah berada pada kriteria baik. Untuk lebih jelasnya pada tabel dibawah ini :

**Tabel 2.** Keaktifan Belajar Peserta didik

No	Keterangan	Frekuensi	Presentasi
1	Keaktifan belajar siklus I	12	57,24 %
2	Keaktifan belajar siklus II	17	81,09 %

Pada tabel 2 dapat dilihat bahwa keaktifan belajar peserta didik pada siklus 2 meningkat frekuensinya dari siklus 1 yaitu terdiri dari 12 Peserta didik kemudian meningkat

menjadi 17 peserta didik sehingga presentase mencapai 81.09 %. Penelitian ini selesai pada siklus II karena berdasarkan penelitian telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan.

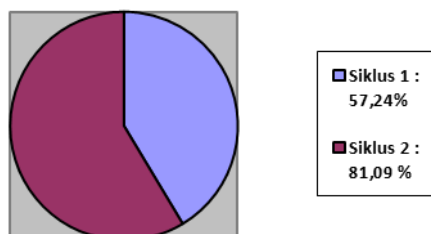
Setelah pelaksanaan tindakan yang dilakukan selama 2 siklus adapun hasil yang diperoleh bahwa penerapan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Sejalan dengan Hosnan (2016:282) model *discovery learning* adalah model pembelajaran yang dilakukan untuk memperoleh sendiri informasi pembelajaran dengan mengujinya sendiri, sehingga diharapkan melalui temuan yang diperoleh akan dapat diingat kembali secara aktif oleh peserta didik. Melalui *model discovery learning* peserta didik akan melakukan kegiatan dan mendapatkan pengalaman secara langsung, sehingga materi akan lebih mudah diserap oleh peserta didik melalui aktivitas pembelajaran.. Pada penerapan model *discovery learning* ini guru juga menggunakan media pembelajaran sebagai jembatan bagi peserta didik untuk lebih mudah memahami materi, media ini juga mampu melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga secara tidak langsung juga membantu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada proses pembelajaran.

Pada saat implementasi model pembelajaran *discovery learning* guru menyediakan media papan diorama keragaman budaya yang akan digunakan oleh peserta didik. Adapun disajikan peta Indonesia pada pembelajaran dan stik yang berisi gambar keragaman budaya. Kemudian peserta didik diminta

untuk meletakkan stik gambar budaya tersebut berdasarkan letak asal provinsinya pada peta di pembelajaran. Terlihat bahwa peserta didik antusias dalam penggunaan media konkrit tersebut. Selain media pembelajaran, guru juga menyediakan potongan kertas (*puzzle*) yang akan disusun oleh peserta didik. Jika peserta didik mampu menyusun dengan benar maka akan membentuk salah satu gambar keragaman budaya.

Peserta didik menyukai media konkrit yang dapat dipegang secara langsung oleh mereka, namun media konkrit saja tentunya tidak cukup untuk mengakomodasi kebutuhan belajar dan karakteristik peserta didik, sehingga guru juga mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai media games interaktif bagi peserta didik. Adapun games interaktif tersebut menggunakan aplikasi *wordwall open a box* yang dilakukan setelah peserta didik menyimak video pembelajaran pada sintaks 1. Dari games interaktif tersebut terlihat bahwa peserta didik antusias untuk maju kedepan menjawab kotak yang berisi pertanyaan tersebut sampai semua kotak terbuka.

**Gambar 1.** Diagram keaktifan belajar peserta didik



Berdasarkan hasil observasi dari siklus II juga dapat dilihat bahwa peserta didik memiliki antusias yang cukup tinggi untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Maka

dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* dengan bantuan media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selama 2 siklus maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* dengan bantuan media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran peserta didik menunjukkan antusias yang tinggi dengan merespon aktif pertanyaan yang diberikan oleh guru dan juga berani untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami, peserta didik juga berani untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya dengan percaya diri didepan kelas serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang ada sepanjang proses pembelajaran. Peserta didik terlihat antusias dalam pengerjaan pembelajaran dan menyusun *puzzle* dengan membagi peran setiap individu dalam kelompok. Pada saat games interaktif melalui *wordwall* peserta didik juga tampak antusias maju kedepan untuk menjawab soal yang berada pada kotak yang telah disajikan.

Pada tahap observasi pada siklus 1 diperoleh frekuensi 12 peserta didik, data persentase yaitu 57,24% dengan kategori cukup. Kemudian setelah dilakukan perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan maka diperoleh peningkatan dengan frekuensi 17, data persentase 81,09% dengan kategori baik. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penelitian

berhasil dan sesuai dengan tujuan dan harapan peneliti.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3251-3265.
- Handayani, T. (2021). Model Pembelajaran Discovery learning Pada Materi Luas Dan Keliling Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, 6(1)
- Hosnan. (2016). Hosnan, 2016. Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21. Ghalia Indonesia.
- Puspitarini, D. (2023). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar PPKn Melalui Discovery learning Berbantuan Aplikasi Wordwall Games. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 388–396. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.485>
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40. <https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>
- Romadhon, M. (2024). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery learning di Sekolah Dasar Sunter Jaya 03 Jakarta Utara. *Indonesian Journal of Teaching and Learning (INTEL)*, 3(2), 64-74.
- Sapriyah, S. (2019, May). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 470-477).
- Syarifadillah, Putri & Febrina Dafit. (2023). Pengembangan Media Puzzle Suku Kata Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN 182 Pekanbaru. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 57-69. <http://dx.doi.org/10.30742/tpd.v5i1.3647>
- Winarni, E., W. (2018). Teori dan praktik penelitian kuantitatif kualitatif penelitian tindakan kelas (PTK) dan R & D. Bumi Aksara