

Implementasi Model Discovery Learning Dengan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas 4

Ricki Dwi Oktavia¹, Chandra Sundaygara², Qomariyah³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang
Jl. S. Supriadi No.48, Bandungrejosari, Kec. Sukun, Kota Malang, Jawa Timur 65148, Indonesia
ppg.rickioktavia20@program.belajar.id

Abstract : *Science learning in class IV elementary school is very interesting if you use the Discovery Learning learning model, namely a learning model that places more emphasis on students' direct experience. Lack of student involvement in learning has an impact on learning achievement. For this reason, researchers use the Discovery Learning model by using the Snakes and Ladders media. This study aims to improve the learning achievement of IPAS material Me and My Needs in fourth-grade students of SDN Tanjungrejo 5 Malang City through the application of the Discovery Learning Model using the Snakes and Ladders media. The method used is Classroom Action Research (PTK) with two cycles. The research subjects were grade IV elementary school students totaling 29 children. The instruments used were learning outcome tests, observation, and documentation. The results showed a significant increase in student learning outcomes after the application of the Discovery Learning Model using the Snakes and Ladders media. At the pre-cycle meeting, the scores obtained were very low. In the first cycle, the average post-test score was less than satisfactory. Then, in the second cycle, there was a significant increase from the first cycle. Observations also showed active participation of students in learning activities. Learning using the Discovery Learning model using the Snakes and Ladders media in this study was most effectively applied in cycle II.*

Keyword : *Discovery Learning, Learning Achievement, Snakes and Ladders*

Abstrak : Pembelajaran IPAS pada kelas IV Sekolah Dasar sangat menarik jika menggunakan model pembelajaran Discovery Learning, yaitu model pembelajaran yang lebih menekankan pada pengalaman langsung peserta didik. Kurangnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran berdampak pada prestasi belajar. Untuk itu, peneliti menggunakan model pembelajaran Discovery Learning dengan menggunakan media Ular Tangga. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar IPAS materi Aku dan Kebutuhanku pada siswa kelas IV SDN Tanjungrejo 5 Kota Malang melalui penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning dengan menggunakan media Ular Tangga.. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD yang berjumlah 29 anak. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning dengan menggunakan media Ular Tangga. Pada pertemuan pra siklus nilai yang diperoleh sangat rendah. Siklus pertama, rata-rata nilai post-test kurang memuaskan. Kemudian, pada siklus kedua, terjadi peningkatan signifikan dari siklus pertama. Observasi juga menunjukkan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran Discovery Learning dengan menggunakan media Ular Tangga dalam penelitian ini paling efektif diterapkan pada siklus II.

Kata Kunci : Discovery learning, prestasi belajar, ular tangga

Pendahuluan

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan bagian dari ilmu sains yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia. Karena IPAS adalah pengetahuan tentang fakta dan hukum-hukum yang didasarkan atas pengamatan dan disusun secara teratur, dimana dalam proses pengamatan ini peserta didik akan banyak berinteraksi dengan fenomena-fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mengalami pengamatan secara langsung yang merupakan fakta yang dapat menjadi pengalaman peserta didik sehingga dituntut untuk berpikir secara kritis, jujur, dan dapat bertanggung jawabkan hasil yang diamati serta dapat mencari solusi sesuai dengan teori yang di dapat peserta didik. Menurut Susanto (2013: 167), sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan sebuah kesimpulan. Lebih lanjut Hidayah, dkk (2018) memaparkan bahwa pembelajaran IPA di Sekolah Dasar merupakan pondasi awal untuk menciptakan pengetahuan, keterampilan dan sikap ilmiah.

Hasil observasi awal yang dilakukan di SDN Tanjungrejo 5 Kota Malang, permasalahan yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran di kelas khususnya di kelas IV yaitu pendidik kurang menggunakan atau memanfaatkan media pembelajaran yang beragam dan inovatif dalam pembelajaran terutama meningkatkan keterlibatan dan partisipasi peserta didik tentang literasi lingkungan. Karena model pembelajaran yang digunakan ceramah atau teacher centered maka berdampak terhadap prestasi belajar peserta didik yang kurang dari memuaskan atau kurang dari KKM. Teacher centered hanya penyampaian informasi materi saja, tidak dengan media pendukung terutama terkait dengan lingkungan sekitar peserta didik. Hal ini yang dapat menyebabkan kejenuhan dan kurangnya berpikir kreatif peserta didik dalam memahami pembelajaran dan keterhubungannya dengan lingkungan.

Penerapan model Discovery Learning pada pembelajaran IPA kelas 4 memperkenalkan peserta didik pada pendekatan pendidikan yang lebih interaktif dan menarik. Model ini berfokus pada mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi dan menemukan konsep sendiri, mendorong pembelajaran aktif dan keterampilan berpikir kritis. Salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan penerapan model Discovery Learning adalah dengan memasukkan media seperti permainan Ular Tangga. Pemanfaatan permainan ini sebagai alat pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran IPAS, menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif.

Discovery Learning merupakan model pembelajaran yang menekankan proses pembelajaran Dimana pembelajaran tersebut berpusat pada peserta didik dan pengalaman belajar secara aktif yang akan membimbing peserta didik untuk menemukan dan mengemukakan gagasannya terkait topik yang dipelajari. Media pembelajaran yang cocok untuk model pembelajaran Discovery Learning yaitu permainan ular tangga, dimana media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan

pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi peserta didik. Kelebihan media pembelajaran permainan ular tangga yaitu (1) peserta didik belajar sambil bermain, (2) peserta didik tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok, (3) memudahkan peserta didik belajar karena dibantu dengan kartu gambar yang ada dalam permainan ular tangga, dan (4) tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran permainan ular tangga. Berdasarkan kajian literatur dari penelitian yang dilakukan oleh Yantiah (2023) Keterterapan model pembelajarannya *discovery learning* berbantu media permainan ular tangga terhadap keterampilan proses sains dan hasil belajar peserta didik sangat berpengaruh.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan model pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan media yang inovatif yaitu Ular Tangga Raksasa pada mata Pelajaran IPAS pada materi Aku dan Kebutuhanku di kelas IV SDN Tanjungrejo 5 Kota Malang yang dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berfikir kritis, sehingga dapat menunjang keberhasilan pembelajaran peserta didik dalam menerima materi yang diajarkan.

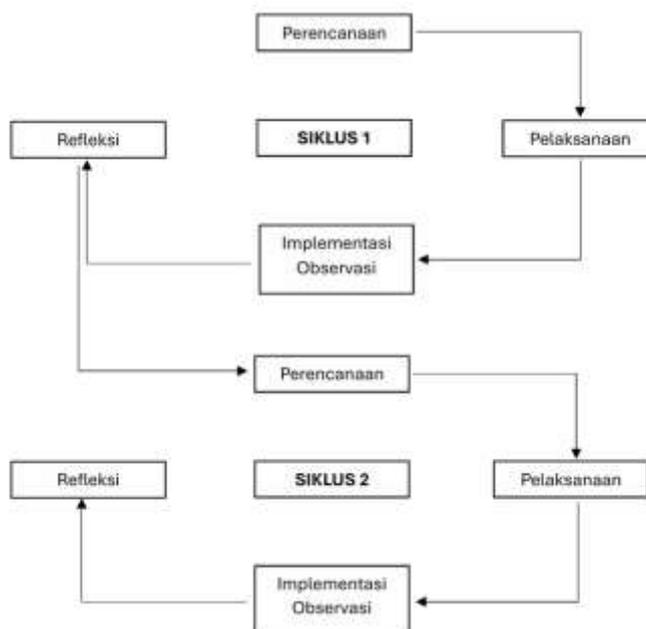
Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Suyanto (2016) menyebutkan bahwa PTK merupakan penelitian pendidikan yang lebih khusus untuk mengatasi permasalahan dalam kelas. Menurut Soesilo (2019) dalam bukunya Ragam dan Prosedur Penelitian Tindakan, menyebutkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu wujud penelitian kualitatif, yang menekankan pada proses perubahan selama pelaksanaan tindakan sampai terjadi keberhasilan. Meskipun demikian, PTK juga tidak jarang didukung dengan data kuantitatif untuk mengukur adanya perubahan-perubahan selama proses tersebut. PTK memberi kesempatan pada guru untuk melakukan refleksi dan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Oleh karena itu, menjadi salah satu hal yang tepat jika PTK digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran dalam kelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus.

Subjek dan tempat penelitian ini yaitu SDN Yanjungrejo 5 Kota Malang, yang terletak di Jl. Mergan Lori gang III, Tanjungrejo Kecamatan Sukun Kota Malang Jawa Timur. SDN Tanjungrejo 5 Kota Malang terdiri dari 8 rombel, namun yang dijadikan sampel penelitian ini adalah kelas IV dengan jumlah peserta didik 29 anak. Sedangkan Capaian pembelajaran yang digunakan untuk penelitian yaitu salah satu Capaian Pembelajaran yang terdapat pada mata pelajaran IPAS semester II mengenai Aku dan Kebutuhanku. Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari sampai dengan bulan Maret tahun 2024.

Model penelitian menggunakan jenis model Kemmis dan McTaggart. Model ini sangat berguna dalam penelitian dengan bertujuan untuk memperbaiki atau mengatasi masalah karena menggunakan pendekatan berulang. Model Kemmis dan McTaggart dimulai dengan tahapan perencanaan, tindakan dan observasi, serta langkah akhir yaitu refleksi

(Putra Bamega et al., n.d., 2019:762). Berikut ini proses penelitian dengan menggunakan Model Kemmis dan MCTaggart:



Gambar 1 Model Kemmis dan MCTaggart

Sumber: Diadaptasi dari Dwi Wisnawati et al., (2022:199)

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan diskusi dan tanya jawab bersama guru kelas tentang karakteristik siswa, baik dari karakteristik kemampuan (kognitif) atau budaya kelas yang selama ini dilakukan bersama. Selain itu pada siklus terbimbing peneliti juga melakukan observasi untuk mengetahui permasalahan yang ada di kelas. Setelah itu melakukan persiapan untuk membuat perangkat pembelajaran seperti; modul ajar, model apa yang tepat digunakan, membuat media Ular Tangga raksasa, menyiapkan materi pendukung, LKPD dan menyusun evaluasi pembelajaran. Tahap pelaksanaan merupakan implementasi dari perangkat ajar yang sudah disusun. Pada tahap ini kegiatan dilaksanakan runtut dari kegiatan awal, kegiatan inti, hingga kegiatan akhir pembelajaran. Pada tahap observasi dimana observer yang menilai aktivitas belajar merupakan teman sejawat, pada kegiatan ini peneliti memberikan kuisioner berupa lembar angket. Tahap terakhir yaitu refleksi, dari data dan temuan yang dikumpulkan akan direfleksikan untuk mengidentifikasi apa yang berhasil, apa yang perlu diperbaiki.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian presatasi belajar yang dilakukan dalam 2 siklus, yang dilaksanakan di kelas 4 SDN Tanjungrejo 5 Kota Malang memiliki hasil yang cukup baik. Menurut Aritonang, (2018) ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa, yaitu faktor internal, faktor eksternal dan faktor struktur pembelajaran. Faktor yang paling mempengaruhi prestasi belajar siswa ialah faktor internal berupa motivasi dan minat belajar dari dalam diri siswa tersebut.

Diskripsi Pra Siklus

Sebelum melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), peneliti mengobservasi kegiatan pembelajaran di kelas IV SDN Tanjungrejo 5 Kota Malang. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa pembelajaran yang dilaksanakan masih berpusat pada guru (*teacher centered*), guru menggunakan metode ceramah selama pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran berfokus pada buku LKS (Lembar Kerja Siswa). Hal tersebut membuat peserta didik menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Peneliti melakukan *pretest* kepada 29 anak kelas IV SDN Tanjungrejo 5 Kota Malang untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Hasilnya yaitu siswa cenderung memperoleh nilai yang rendah dengan rata-rata yaitu 47,6 sehingga dikatakan tidak tuntas karena tidak mencapai ketentuan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Hasil perolehan *pretest* mata pelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku pada ranah kognitif sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas. Hasil perolehan *pretest* menunjukkan dari 29 anak terdapat 10 peserta didik tuntas, dan peserta didik belum tuntas sejumlah 19 anak. Besar persentase ketuntasan siswa di tahap pra siklus sebesar 37% dan yang belum tuntas sebesar 63%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal dimiliki oleh siswa mengenai materi Aku dan Kebutuhanku tergolong sangat kurang, sehingga peneliti harus melakukan perbaikan pada pembelajaran IPAS dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.

Deskripsi Siklus I dan Siklus 2

Siklus I dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Pada siklus I meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Alokasi waktu tiap pertemuan 3x35 menit. Pada tahap perencanaan hal-hal yang dilakukan yaitu menentukan tujuan pembelajaran yang diberikan kepada siswa, menyiapkan materi pembelajaran tentang Aku dan Kebutuhanku, menyusun modul ajar, menyiapkan sumber belajar, media pembelajaran dan rubrik penilaian aktifitas siswa, menyiapkan lembar observasi aktivitas siswa dalam menggunakan model *Discovery Learning dengan menggunakan media Ular Tangga*, menyiapkan soal evaluasi untuk akhir pembelajaran dan kunci jawaban.

Indikator pembelajaran yang harus dicapai yaitu peserta didik dapat membedakan pengertian kebutuhan dan keinginan dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat, peserta didik mampu menganalisis antara kebutuhan dan keinginan manusia dalam kehidupan sehari-hari, peserta didik dapat mempresentasikan hasil diskusi bersama kelompok tentang keinginan dan kebutuhan dengan tepat. Kegiatan pembelajaran terbagi menjadi 3 tahap kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Kegiatan pendahuluan dimulai dengan salam dan apersepsi, dengan memberikan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi. Selanjutnya peneliti menyampaikan materi yang akan disampaikan, tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kegiatan inti pembelajaran mencakup langkahlangkah dalam menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*. Langkah pertama adalah **stimulasi**, yaitu memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik tentang materi yang diajarkan, langkah kedua yaitu **Problem Statement** dimana guru menayangkan sebuah video dan peserta didik diberikan sebuah masalah, Langkah ketiga

Data Collection pada siklus 1 yaitu dalam 1 kelas dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mendiskusikan masalah yang diberikan guru, pada siklus 2 yaitu dalam 1 kelas dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap anak memiliki peran masing-masing, ada yang berperan sebagai pion, pelempar dadu, penulis permasalahan dan penjawab masalah yang terdapat di kartu ular tangga. Langkah keempat **Data Processing** pada siklus 1 yaitu setiap kelompok berdiskusi dengan anggota kelompoknya masing-masing sesuai dengan tugasnya, Siklus 2 setiap anak yang sudah bertugas dengan peran masing-masing tetap ikut berfikir untuk menyelesaikan tugas dari kartu yang diperoleh. Langkah kelima **Verification** yaitu setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas secara bergantian, dan yang terakhir Langkah keenam **Generalization** yaitu peserta didik bersama guru membuat simpulan mengenai pembelajaran yang telah dilakukan. Selanjutnya siswa mengerjakan soal evaluasi dengan alokasi waktu 10 menit. Selesai mengerjakan soal evaluasi, kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa.



Gambar 2 Proses Pembelajaran di SDN Tanjungrejo 5 Kota Malang

Prestasi Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Prestasi belajar yang diperoleh peserta didik kelas IV SDN Tanjungrejo 5 Kota Malang dalam kegiatan pembelajaran Siklus I IPAS materi Aku dan Kebutuhanku menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. Ketuntasan belajar siswa, dapat diukur dengan Kriteria ketuntasan Minimum. Kriteria Ketuntasan Minimum pada pembelajaran IPAS adalah 75. Prestasi Belajar peserta didik pada siklus I memiliki rata-rata nilai 67,7. Dimana 15 anak yang memperoleh nilai tes \geq 75, maka hal ini dikatakan setengah dari kelas telah tuntas dalam belajar. Prosentase ketuntasan hasil belajar siswa telah dapat diketahui dengan hasil prosentase 52% dengan klasifikasi "kurang" sesuai dengan pedoman penilaian hasil belajar siswa siklus I. Oleh karena itu peneliti perlu untuk melakukan pembelajaran siklus II dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan media Ular Tangga.

Sedangkan pada siklus II memiliki rata-rata nilai 88,3. Dimana 27 anak yang memperoleh nilai tes \geq 75, maka hal ini dikatakan sebagian besar siswa telah tuntas dalam belajar. Prosentase ketuntasan hasil belajar siswa telah dapat diketahui dengan hasil

prosentase 93 % dengan klasifikasi "Sangat Baik" sesuai dengan pedoman penilaian hasil belajar siswa siklus II.

Dari data yang diperoleh, jika dibandingkan dengan hasil siklus I dapat diketahui terjadi peningkatan aktivitas guru dari 52% dengan kriteria kurang menjadi 93% dengan kriteria sangat baik atau terjadi peningkatan sebesar 41%. Untuk memperjelas data prestasi belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan model Discovery Learning dengan menggunakan media Ular Tangga pada siklus I dan siklus II dapat dibuat diagram pada gambar berikut ini:

Grafik 1 Prosentase Hasil Belajar pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II



Dari grafik diatas dapat diketahui bahwa rata-rata prosentase hasil belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* pada pra siklus sebesar 37%, siklus I sebesar 52% dengan kriteria kurang sedangkan pada siklus II sebesar 93% dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran sebesar 41% dari siklus I ke siklus II.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan prestasi belajar pada mata pelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku pada kelas IV SDN Tanjungrejo 5 Kota Malang menggunakan model pembelajaran Discovery Learning dengan media Ular Tangga. Hal ini terbukti dari peningkatan persentase ketuntasan belajar kelas yaitu sebesar 52% dari siklus I menjadi 93% pada siklus II. Dengan menggunakan model pembelajaran Discovery Learning dengan media Ular Tangga dapat menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*) serta dapat memberikan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa kelas IV SDN Tanjungrejo 5 Kota Malang pada mata pelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku.

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, saran yang dapat peneliti sampaikan guna meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu: Guru hendaknya lebih kreatif dan terampil dalam menggunakan model dan strategi pembelajaran baru agar peserta didik tidak bosan dan tertarik dengan pembelajaran. Bagi guru yang akan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* hendaknya mengontrol waktu dengan baik serta disarankan menggunakan media pembelajaran agar hasil yang diharapkan lebih maksimal. Bagi peserta didik, hendaknya mengikuti pembelajaran dengan maksimal dan sungguh-sungguh agar ilmu yang didapat kelak bisa bermanfaat. Bagi pembaca/peneliti lain hendaknya menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan acuan dan pertimbangan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang serupa dengan penelitian ini sehingga bisa mencapai hasil yang lebih memuaskan.

Daftar Rujukan

- Alben, W., & Yusuf, M. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Menggunakan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika*, 3(1): 1–10.
- Aritonang, K. T. (2018). Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 115(10), 11–21.
- Apriyanti, Yoki, dkk. (2019). *Kualitas Pelayanan Kesehatan di Pusat Kesehatan Masyarakat Kembang Sari Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah*. *Jurnal Professional FIS UNIVED* (6).
- Azaria, D. P. (2022) *Penguatan Kelembagaan Penanganan Pengungsi Agenda 2030 Sustainable Developments Goals*. *Jurnal Esensi Hukum*, 4(1).
- Hamalik, Oemar. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamruni, H. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*. Yogyakarta: Investidaya.
- Hidayah, Prastyaning., dkk. (2018). *Pengembangan Media Sepeda (Sistem Peredaran Darah) dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. *International Journal of Elementary Education*. Vol.2. No. 4 (hlm. 306-310)
- Maharani, Y.B & Hardini, I. T. A. 2017. Penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar IPA. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 1(5): 249 261.
- Malawi, Ibadullah & Ani Kadarwati. (2017). *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*. Magetan: CV AE Grafika.
- Pribadi, R. E. (2017). *Implementasi Sustainable Development Goals (Sdgs) Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Papua*. *Jurnal Ilmu Hubungan Internasional*, 5(3).
- Puspasari, R. (2019). *Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf Dengan Model Addie*. *Journal Of Maldives*. *Journal Of Mathematics Education Ikip Veteran Semarang*, 3(1), 137. <https://doi.org/10.31331/Medivesveteran.V3i1.702>
- Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Salam, N., Safei, S., & Jamilah, J. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada Materi Sistem Saraf*. *AL-AHYA: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1 (1): 52-69.
- Soesilo, Tritjahjo Danny. (2019). *Ragam dan Prosedur Penelitian Tindakan*. Salatiga: Satya Wacana University Press. Universitas Kristen Satya Wacana.
- Suhaila. (2017). *Upaya Meningkatkan Hasil belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Tokoh-tokoh Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Melalui Strategi Pembelajaran Index Card Match di Kelas V MIN Belawan Jl. Cileduk No. 12 Kecamatan Medan Belawan*. Sumatera Utara: UIN Sumatera Utara

Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Yusnaldi, Eka. (2018). *Pembelajaran IPS MI/SD*. Medan: CV Widya Puspita.