Penerapan Model *Discovery Learning* dengan Berbantuan Media Dadu Tanda Baca untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 3 SDN Mergosono 4 Malang

Danang Tri Prayogo, Nyamik Rahayu Sesanti, Hendriyono\*

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

email@unikama.ac.id\*

**Abstract:** This research aims to describe the influence of applying punctuation dice learning media on improving student learning outcomes in Indonesian language subjects. This research involved 28 class 3 students at SDN Mergosono 4 Malang. Data was analyzed using qualitative and quantitative methods, with data collection techniques in the form of tests, documentation and observation. The research results showed a significant increase in student learning outcomes, with the percentage of completion reaching 71% in Cycle I and increasing to 86% in Cycle II. In conclusion, punctuation dice media learning media has identitified to become effective methode in order to improving student’s learning output Bahasa Indonesia course for 3rd grade of students at SDN Mergosono 4 Malang.

*Key Words: Punctuation Dice Media; Learning output; Indonesian.*

Abstrak: Penelitian ini memiliki tujuan guna menggambarkan dampak pemakaian media belajar dadu tanda baca terhadap peningkatan hasil belajar siswa mapel Bahasa Indonesia. Penelitian ini melibatkan 28 siswa kelas 3 di SDN Mergosono 4 Malang. Data dianalisis menerapkan metode kualitatif dan kuantitatif, dengan teknik pengumpulan data berupa tes, dokumentasi, dan pengamatan. Hasil penelitian diidentifikasikan bahwa ada kenaikan signifikan terhadap *output* belajar siswa, dengan persentase ketuntasan mencapai 71% pada Siklus I dan meningkat menjadi 86% pada Siklus II. Kesimpulannya, penerapan media pembelajaran dadu tanda baca terbukti efektif dalam improvisasi *output* belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 3 SDN Mergosono 4 Malang.

Kata kunci: Media Dadu Tanda Baca; Hasil belajar; Bahasa Indonesia.

Pendahuluan

Pendidikan menjadi salah aspek yang penting yang dilakukan secara sadar sistematis untuk membimbing siswa dalam mengembangkan potensi rohani dan jasmani mereka sesuai dengan arahan akademis. Tujuan dari pendidikan ini adalah untuk membantu siswa mencapai kedewasaan dan tujuan hidup mereka sehingga mereka dapat menangani tugas-tugas hidup dengan mandiri. Melalui pendidikan, manusia memperoleh informasi yang berguna untuk kelangsungan hidup di masa depan (Rangkuti & Sukmawarti, 2022).

Pendidikan memainkan peran krusial dalam memberikan pembekalan kepada siswa melalui skill abad ke-21, seperti berpikir kritis dan kreatif, komunikasi, serta kerja sama (Hanipah, 2023). Keterampilan-keterampilan ini sangat penting untuk menghadapi tantangan yang ditimbulkan oleh revolusi industri 4.0. Pembelajaran dianggap efektif ketika siswa mampu menyerap dan menguasai materi yang disajikan guru. Dalam arti lain, efektivitas pendidikan dinilai dari seberapa baik siswa dapat menyerap dan menerapkan pengetahuan serta keterampilan yang diberikan dalam konteks yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Guru perlu berinvestasi dalam membangun hubungan yang positif, saling percaya, dan menghargai siswa (Septiana, 2023).

Pengalaman yang diperoleh siswa di sekolah dasar sangat mempengaruhi pencapaian mereka di tingkat pendidikan berikutnya (Fitri dkk., 2021). Oleh karena itu, guru sekolah dasar perlu mampu menciptakan inovasi dalam proses belajar mengajar untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran. Salah satu cara untuk menyampaikan materi secara inovatif adalah dengan mengembangkan sumber belajar sendiri. Hal ini memungkinkan guru untuk membuat materi yang lebih relevan dan menarik bagi siswa. Untuk menciptakan siswa yang aktif, kreatif, inovatif, dan berakhlak mulia, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif (Fauziyah, 2021). Inovasi dalam pembelajaran tidak hanya membantu siswa berpikir kreatif dan beradaptasi dengan perkembangan zaman, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih terlibat dalam proses belajar. Dengan pendekatan yang tepat, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan responsif terhadap perubahan, sehingga memfasilitasi pengembangan keterampilan penting untuk menghadapi tantangan abad ke-21 (Rizal, 2023).

Bahasa Indonesia menjadi mapel yang harus ditempuh bagi tiap siswa di seluruh Indonesia dalam berbagai jenjang, mulai dari SD hingga bangku perkuliahan (Nurhasanah, 2017). Peranan mata pelajaran Bahasa Indonesia jenjang pendidikan dasar sangatlah vital dalam membentuk fondasi kemampuan berbahasa siswa yang akan memengaruhi keberhasilan mereka di berbagai bidang studi (Ali, 2020). Melalui mata pelajaran ini, siswa dilatih dalam rangka bisa berkemampuan dalam mengelola 4 skill kebahasaan, yakni dengar, baca, bicara, dan tulis (Palupi dkk., 2020). Keterampilan ini tidak hanya penting untuk komunikasi sehari-hari, tetapi juga menjadi dasar yang kuat untuk memahami dan menguasai mata pelajaran lain. Selain itu, Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional berperan sebagai alat pemersatu, memperkuat identitas nasional, dan menumbuhkan rasa cinta terhadap bahasa dan budaya Indonesia di kalangan siswa sejak dini (Rohman & Ningsih, 2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia juga mengajarkan nilai-nilai moral dan etika melalui berbagai teks bacaan dan materi ajar, yang pada akhirnya membantu membentuk karakter siswa (Krissandi dkk., 2018).

Berdasarkan evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 3 SDN Mergosono 4 Malang pada tahun ajaran 2024/2025, siswa mengalami kesulitan yang signifikan dalam memahami materi Huruf Kapital, Tanda Baca, dan Spasi. Siswa menunjukkan sikap pasif dan kurang motivasi dalam belajar serta memandang matematika sebagai mapel yang sukar dan tidak menarik. Saat guru menyajikan materi, siswa terlihat tidak tertarik dan tidak aktif mendengarkan penjelasan. Meskipun guru telah membuka peluang bagi siswa untuk menyusun pertanyaan, akan tetapi membuat siswa menunjukkan kurang tertarik tentang topik yang dibahas. Selain itu, rasa ingin tahu siswa juga kurang terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kondisi ini tentu menyulitkan guru untuk melakukan interaksi yang efektif dan memfasilitasi proses pembelajaran yang bermakna.

*Discovery Learning* merupakan pendekatan konstruktivis di mana siswa secara mandiri menemukan aturan dan konsep melalui proses investigasi, dengan menekankan pentingnya *scaffolding* (dukungan atau bimbingan) dari guru untuk mencegah kebingungan atau kesalahpahaman siswa (Duncan dan Chinn, 2021). Dukungan ini dapat berupa petunjuk, umpan balik, atau sumber daya tambahan yang membantu siswa mencapai penemuan yang tepat. Dalam pendekatan ini, siswa berperan sebagai penemu, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan dukungan atau bimbingan sesuai kebutuhan. Tujuan utama *Discovery Learning* adalah membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pemahaman yang mendalam terhadap materi melalui pengalaman belajar yang lebih mandiri (Purwaningrum, 2016). Model *Discovery Learning* dipadukan dengan media pembelajaran karena menurut Sukmawati (2021) media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan umpan balik dan minat siswa. Media yang baik akan mendorong siswa untuk lebih terlibat dan aktif pada saat belajar, serta menjadikan pengalaman belajar lebih menarik dan efektif (Nur & Wathon, 2018). Dengan menggunakan berbagai media, guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan lebih responsif terhadap kebutuhan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermanfaat (Sastro dkk., 2023). Demikian, media pendidikan yang sesuai dapat meningkatkan efektivitas kegiatan belajar serta hasil belajar siswa.

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini, termasuk dalam bidang pendidikan hingga tingkat sekolah dasar, semakin memudahkan guru dalam menciptakan materi pendidikan (Hidayat dkk., 2021). Adapun media yang diterapkan salah satunya media dadu tanda baca. Media dadu tanda baca merupakan alat bantu pembelajaran yang interaktif dan efektif untuk mengajarkan penggunaan tanda baca kepada siswa sekolah dasar (Arijani, 2013). Media ini berbentuk dadu dengan setiap sisi menampilkan tanda baca yang berbeda, seperti titik, koma, tanda seru, tanda tanya, tanda petik, dan tanda hubung. Cara penggunaannya cukup sederhana, siswa akan melempar dadu secara bergiliran dan diminta menyusun atau memperbaiki kalimat berdasarkan tanda baca yang muncul di sisi atas dadu (Saris, 2016). Aktivitas ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu siswa memahami dan menguasai penggunaan tanda baca dengan cara yang menyenangkan dan praktis. Dengan demikian, media dadu tanda baca berfungsi sebagai alat yang mampu meningkatkan keterampilan berbahasa siswa secara signifikan melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan.

Dari elaborasi pernyataan yang sudah dibahas sebelumnya, maka muncul PTK dengan judul “Penerapan Model *Discovery Learning* dengan Berbantuan Media Dadu Tanda Baca untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 3 SDN Mergosono 4 Malang”. Tujuan dari penelitian ini adalah upaya penulis untuk mengatasi rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia kelas 3 Sekolah Dasar.

Metode

Penelitian tindakan kelas berlokasi di SDN Mergosono 4 Malang, yang terletak di Jl. Kolonel Sugiono 1, Mergosono, Kec. Kedungkandang, Kota Malang, Jawa Timur. Penelitian ini dilakukan selama dua minggu pada bulan Agustus 2024, dengan pelaksanaan tindakan dalam dua siklus. Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 1 dan 5 Agustus 2024, sementara siklus kedua dilakukan pada tanggal 7 dan 8 Agustus 2024. Subjek penelitian adalah siswa kelas 3, dengan jumlah responden sebanyak 28 orang.

Prosedur pengumpulan data meliputi tahap persiapan, di mana peneliti menetapkan waktu pembelajaran yang dilaksanakan pada setiap siklus. Siklus I dan II masing-masing dilaksanakan selama satu minggu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Huruf Kapital, Tanda Baca, dan Spasi. Adapun keterlibatan kelas PTK ini adalah siswa Kelas 3 SDN Mergosono 4 Malang. Pada siklus pertama, pembelajaran diawali dengan melihat data pra-siklus yang diambil melalui dokumen yang ada, kemudian guru menjelaskan mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Huruf Kapital, Tanda Baca, dan Spasi. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dilakukan sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat. Guru memberikan pengarahan kepada siswa tentang cara pelaksanaan pembelajaran dengan bantuan media dadu tanda baca. Diakhir pembelajaran, peneliti mempersilahkan siswa untuk mengisi lembar kerja dan lembar observasi.

Siklus kedua kegiatan pembelajaran dilakukan berdasarkan refleksi dari siklus pertama. Refleksi ini dilakukan oleh tim peneliti setelah pembelajaran selesai, menggunakan data yang telah dikumpulkan sebagai bahan perencanaan untuk siklus berikutnya. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus kedua didasarkan pada hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Observasi dilakukan bersama oleh guru dan peneliti untuk mengumpulkan data tentang aktivitas belajar siswa, yang kemudian dianalisis untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Hasil observasi ini digunakan dalam refleksi kolaboratif oleh tim peneliti untuk mencatat dan memperbaiki strategi pembelajaran sebagai tindak lanjut dari siklus sebelumnya (Susilo dkk., 2022).

Keberhasilan tindakan kelas memerlukan alat pemantauan dan instrumen evaluasi yang memadai (Ismail, 2021). Untuk mengukur efektivitas pembelajaran, data dikumpulkan dari berbagai sumber, seperti dokumentasi, lembar observasi, tes kemampuan kognitif, buku catatan siswa, dan catatan observer. Analisis data dilakukan menggunakan teknik persentase melalui pre-test dan post-test. Hasil analisis ini digunakan untuk merumuskan konklusi tindakan. Instrumen yang digunakan meliputi lembar penilaian pengetahuan siswa, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta lembar tes kemampuan kognitif sebelum dan sesudah pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian terbagi dua siklus untuk mengevaluasi efektivitas penerapan media pembelajaran dadu tanda baca dalam pembelajaran. Siklus I pada 1 dan 5 Agustus 2024, dan Siklus II 7 dan 8 Agustus pada 2024. Selama proses pengumpulan data, lembar observasi digunakan untuk mencatat hasil dan aktivitas yang terjadi selama pembelajaran. Hasil pengamatan pada Siklus I terlihat bahwa skor yang diperoleh adalah 36, dengan rerata 3,6. Nilai ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran dadu tanda baca pada tahap pertama siklus telah memberikan hasil belajar yang cukup memadai, meskipun masih ada ruang untuk perbaikan di siklus berikutnya.

Data *output* belajar siswa sepanjang kedua siklus penerapan media pembelajaran dadu tanda baca disajikan dalam tabel berikut, yang memberikan gambaran lebih rinci tentang kemajuan dan efektivitas penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran. Tabel ini akan menampilkan hasil evaluasi dari kedua siklus, menggambarkan bagaimana media pembelajaran dadu tanda baca berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman dan pencapaian siswa.

**Tabel 1. Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Peserta Didik** | **Prasiklus** | **Siklus I** | **Siklus II** | **Tingkat Pencapaian** |
| 1 | AH | 90 | 90 | 90 | Tuntas |
| 2 | AJM | 80 | 100 | 90 | Tuntas |
| 3 | AZK | 80 | 90 | 90 | Tuntas |
| 4 | AA | 70 | 90 | 100 | Tuntas |
| 5 | APK | 40 | 80 | 90 | Tuntas |
| 6 | AMA | 50 | 70 | 100 | Tuntas |
| 7 | AAS | 80 | 80 | 100 | Tuntas |
| 8 | APA | 40 | 80 | 90 | Tuntas |
| 9 | AKP | 90 | 100 | 100 | Tuntas |
| 10 | BIN | 50 | 70 | 70 | Tidak Tuntas |
| 11 | BAA | 60 | 90 | 90 | Tuntas |
| 12 | BCK | 50 | 70 | 90 | Tuntas |
| 13 | DPK | 20 | 40 | 60 | Tidak Tuntas |
| 14 | DGRA | 80 | 80 | 80 | Tuntas |
| 15 | FLS | 50 | 60 | 70 | Tidak Tuntas |
| 16 | GNR | 50 | 60 | 70 | Tidak Tuntas |
| 17 | JNF | 50 | 80 | 80 | Tuntas |
| 18 | KW | 70 | 90 | 90 | Tuntas |
| 19 | MFA | 40 | 60 | 100 | Tuntas |
| 20 | MAA | 90 | 90 | 100 | Tuntas |
| 21 | MDAA | 60 | 60 | 70 | Tidak Tuntas |
| 22 | MLAA | 70 | 80 | 100 | Tuntas |
| 23 | MRAP | 40 | 80 | 90 | Tuntas |
| 24 | MYA | 90 | 90 | 100 | Tuntas |
| 25 | RP | 50 | 90 | 90 | Tuntas |
| 26 | RHF | 70 | 90 | 100 | Tuntas |
| 27 | SHV | 60 | 80 | 80 | Tuntas |
| 28 | MI | 80 | 90 | 100 | Tuntas |

(Sumber: Hasil analisis data)

**Tabel 2. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nilai** | **Tuntas** | **Tidak Tuntas** |
| Pra siklus | 32% | 68% |
| Siklus I | 71% | 29% |
| Siklus II | 86% | 14% |

Dalam analisis *output* belajar siswa, ditemukan bahwa sebagian siswa mencapai nilai yang memenuhi standar ketuntasan belajar, yaitu nilai ≥ 65, dengan nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 65. Pada Siklus I, ditemukan bahwa 20 siswa (71%) mencapai nilai yang memenuhi standar ketuntasan belajar, sedangkan 8 siswa lainnya (29%) mendapat nilai di bawah standar tersebut.

Pada tahap prasiklus yang dilaksanakan pada tanggal 16 Juli 2024, ditemukan beberapa permasalahan pembelajaran di Kelas 3 SDN Mergosono 4 Malang. Salah satu permasalahan utama adalah rendahnya tingkat pembelajaran siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi Huruf Kapital, Tanda Baca, dan Spasi. Sekalipun siswa menunjukkan aktivitas selama proses pembelajaran, mereka tidak dapat menjawab soal tes dengan benar meskipun materi telah dipelajari.

*Output* siswa di Siklus I teridentifikasi ketidaksesuaian antara pencapaian siswa dan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan. Rata-rata nilai tes mengindikasikan bahwa hanya 71% siswa (total 20 siswa) perolehan nilai lebih besar KKM, sedangkan 29% siswa (total 8 siswa) lebih kecil KKM. KKM yang ditetapkan di SDN Mergosono 4 Malang adalah 75, dengan rata-rata persentase ketuntasan yang diharapkan sebesar 60%.

Pada Siklus I, ketuntasan hasil belajar siswa dalam komponen pengetahuan mencapai 71%, yang menunjukkan adanya peningkatan dari Prasiklus yang sebesar 32%. Hasil ini sudah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 60%. Selain itu, terdapat 8 siswa yang belum mencapai KKM pada Siklus I. Meskipun ada kemajuan, *output* siswa pada siklus I butuh untuk ditingkatkan untuk mencapai standar yang diharapkan.

Pada Siklus II, hasil belajar siswa pada komponen pengetahuan menunjukkan ketuntasan sebesar 86%, sedangkan 14% siswa belum mencapai ketuntasan. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SDN Mergosono 4 Malang tetap sebesar 75, dengan rata-rata persentase penyelesaian pemagangan yang diharapkan sebesar 60%. Terjadi peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa antara Siklus I dan Siklus II, dimana nilai tuntas Siklus I = 71%, dan Siklus II naik hingga 86%. Dengan demikian, *output* siswa pada Siklus II memenuhi kualifikasi indikator sukses yang ditetapkan oleh peneliti, yaitu 60%. Meskipun mengalami kemajuan yang signifikan, masih terdapat 4 siswa yang belum mencapai KKM.

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan dari studi-studi sebelumnya mengenai penerapan media pembelajaran dadu tanda baca pada materi huruf kapital, tanda baca, dan spasi. Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai contoh, penelitian oleh Depriyanti (2019) bahwa ada dampak adanya penerapan media dadu kata dilengkapi visualisasi pada *output* siswa dalam aspek membaca tingkat pemula pada mapel Bahasa Indonesia. Penelitian yang dilakukan oleh Humaira & Laeli (2024) menunjukkan bahwa terdapat dampak media dadi cerita pada aspek skill kreativitas siswa kelas V dalam menulis karangan. Penelitian-penelitian terdahulu konsisten dengan hasil penelitian ini, yang mengindikasikan bahwa penerapan media pembelajaran dadu tanda baca pada materi huruf kapital, tanda baca, dan spasi untuk menaikkan *output* Belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SDN Mergosono 4 Malang.

Kesimpulan

Dari hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan penerapan media pembelajaran dadu tanda baca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia telah terbukti efektif dalam improvisasi *output* siswa kelas 3 di SDN Mergosono 4 Malang, Kecamatan Kedungkandang. Peningkatan hasil belajar siswa terlihat secara signifikan dari Observasi, Siklus I, hingga Siklus II, dengan persentase ketuntasan masing-masing sebesar 32%, 71%, dan 86%. Data ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dadu tanda baca berhasil memperbaiki pemahaman siswa terhadap materi huruf kapital, tanda baca, dan spasi. Dengan menerapkan inovasi pembelajaran menggunakan media dadu tanda baca, kegiatan belajar-mengajar yang atraktif, efektif, dan bermakna. Hal ini berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Oleh karena itu, disarankan agar guru mempertimbangkan menggunakan media dadu tanda baca sebagai alat pembelajaran tambahan untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa di masa depan. Penggunaan media dadu tanda baca tidak hanya membantu dalam memahami materi huruf kapital, tanda baca, dan spasi Bahasa Indonesia dengan lebih baik, tetapi juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Daftar Rujukan

Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *PERNIK*, *3*(1), 35-44.

Arijani, R. (2013). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan media snader game. *Jurnal Pendidikan Anak*, *2*(2).

Depriyanti, L. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dadu Kata Bergambar Terhadap Hasil Belajar Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Ii Di Sdn 61 Kota Bengkulu* (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU).

Duncan, R. G., & Chinn, C. A. (Eds.). (2021). *International handbook of inquiry and learning*. Routledge, Taylor & Francis Group.

Fauziyah, R. N. (2021). Strategi Guru dalam Menerapkan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN X Astanaanyar Kota Bandung. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 120-126.

Fitri, R. A., Adnan, F., & Irdamurni, I. (2021). Pengaruh Model Quantum Teaching terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(1), 88-101.

Hanipah, S. (2023). Analisis kurikulum merdeka belajar dalam memfasilitasi pembelajaran abad ke-21 pada siswa menengah atas. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, *1*(2), 264-275.

Hidayat, H., Sukmawarti, S., & Suwanto, S. (2021). The application of augmented reality in elementary school education. *Research, Society and Development*, *10*(3), e14910312823-e14910312823.

Humaira, M. A., & Laeli, S. (2024). Penggunaan Media Dadu Cerita Terhadap Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V dalam Menulis Karangan Narasi. *Karimah Tauhid*, *3*(4), 5189-5202.

Ismail, M. I. (2021). *Evaluasi Pembelajaran-Rajawali Pers*. PT. RajaGrafindo Persada.

Krissandi, A. D. S., Widharyanto, B., & Dewi, R. P. (2018). Pembelajaran bahasa indonesia untuk sd. *Bekasi: Media Maxima*.

Nur, L., & Wathon, A. (2018). Peran Media Pembelajaran Speaker Terhadap Minat Belajar Siswa. *Sistim Informasi Manajemen*, *1*(1), 48-63.

Nurhasanah, N. (2017). Peranan Bahasa Sebagai Mata Pelajaran Wajib Di Indonesia. *Eduscience: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *2*(2), 87-93.

Palupi, A. N., Widiastuti, D. E., Hidhayah, F. N., Utami, F. D. W., & Wana, P. R. (2020). *Peningkatan Literasi di Sekolah Dasar*. Bayfa Cendekia Indonesia.

Purwaningrum, J. P. (2016). Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis melalui discovery learning berbasis scientific approach. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *6*(2).

Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti, S. (2022). Problematika Pemberian Tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring. *Indonesian Research Journal on Education*, *2*(2), 593-600.

Rizal, A. S. (2023). Relevansi Growth Mindset dengan Kurikulum Merdeka Belajar di Era Society 5.0. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*, *21*(2), 79-90.

Rohman, A., & Ningsih, Y. E. (2018, October). Pendidikan multikultural: penguatan identitas nasional di era revolusi industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin* (Vol. 1, pp. 44-50).

Saris, A. P. (2016). *MEDIA KOCOK DADU UNTUK MENSTIMULASI KOGNITIF PESERTA DIDIK HAMBATAN PENDENGARAN PADA PELAJARAN IPS (Karya Inovasi untuk Peserta Didik Hambatan Pendengaran)* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).

Septiana, F. (2023). Implementasi Pembelajaran Sosial Emosional Berbantuan Aplikasi Tiktok Dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik. *Jurnal MIPA dan Pembelajarannya (JMIPAP)*, *3*(11), 5-5.

Sastro, W., Mora, E., Lubis, A. R., & Gusnirwanda, H. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA SISWA MIS AISYAH WIL. SUMUT. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, *1*(1), 296-302.

Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian tindakan kelas*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).

Sukmawati, F. (2021). Media Pembelajaran. Klaten: Tahta Media Group.