
Meningkatkan Partisipasi Siswa Menggunakan Media *Wordwall* Berbantuan *Flashcard* Pada Mata Pelajaran PPKn Di Sekolah Dasar

Sulvitriani Abidin¹, Sri Mulyani Sabang², Miluwati Zainuddin³

¹Bidang Studi PGSD

²PPG Prajabatan

³FKIP, Universitas Tadulako

E-mail: sulvitrianiabidin17@gmail.com¹, sri_mulyani@untad.ac.id², miluwati@gmail.com³

Article History:

Received: 02 Oktober 2025

Revised: 05 Oktober 2025

Accepted: 07 Oktober 2025

Keywords: *partisipasi, siswa, wordwall, flashcard, PPKn*

Abstract: *Partisipasi siswa merupakan faktor penting untuk menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Namun, hasil observasi di kelas 2A SD Inpres 1 Tondo menunjukkan bahwa partisipasi siswa di dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa melalui penggunaan media Wordwall berbantuan flashcard pada mata pelajaran PPKn. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis McTaggart yang terdiri dari dua siklus, dengan subjek sebanyak 22 orang siswa. Data diperoleh melalui observasi menggunakan lembar observasi partisipasi siswa dengan indikator menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, mengerjakan tugas, dan bekerja sama dalam kelompok. Analisis dilakukan secara kuantitatif melalui persentase ketercapaian dan kualitatif melalui deskripsi hasil observasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dari prasiklus hingga siklus II. Pada prasiklus partisipasi siswa sebesar 22,7% (5 siswa), meningkat menjadi 54,5% (12 siswa) pada siklus I, dan mencapai 86,4% (19 siswa) pada siklus II. Dengan demikian, penggunaan media Wordwall berbantuan flashcard efektif meningkatkan partisipasi belajar karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.*

PENDAHULUAN

Partisipasi belajar siswa merupakan salah satu indikator penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Partisipasi bukan hanya diukur dari kehadiran fisik siswa di kelas, melainkan juga keterlibatan aktif mereka di dalam aktivitas pembelajaran, seperti bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, berdiskusi, bekerja sama, dan menyelesaikan tugas. Menurut Sardiman (2017), keterlibatan aktif peserta didik sangat diperlukan untuk menumbuhkan pemahaman konsep yang lebih mendalam, meningkatkan motivasi, serta menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Namun, fakta yang terlihat di kelas 2A SD Inpres 1 Tondo, masih banyak siswa yang tidak berpartisipasi di dalam proses pembelajaran. Kebanyakan siswa hanya mendengar penjelasan guru tanpa memperhatikan dengan baik, siswa juga akan mengerjakan tugas dan fokus memperhatikan guru apabila diarahkan. Selain itu, siswa juga mudah kehilangan fokus ketika proses pembelajaran berlangsung lebih dari 20–30 menit. Pada keadaan seperti ini maka siswa akan melakukan aktivitas di luar pembelajaran seperti berbicara dengan teman sebayanya, menggambar, atau bermain. Kondisi tersebut sejalan dengan temuan penelitian Lestari (2020) yang menunjukkan bahwa siswa kelas rendah umumnya memiliki tingkat konsentrasi terbatas dan mudah kehilangan fokus ketika proses pembelajaran berlangsung lebih dari 20–30 menit.

Kondisi tersebut tentu menghambat pencapaian kompetensi yang diharapkan, terutama dalam mata pelajaran PPKn, yang menekankan pada nilai-nilai kerja sama, tanggung jawab, dan partisipasi aktif. Adapun faktor yang mempengaruhi rendahnya partisipasi siswa adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurang melibatkan siswa secara langsung. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Wordwall*. *Wordwall* merupakan media pembelajaran interaktif berbasis digital yang dapat menampilkan berbagai jenis permainan edukatif, seperti kuis, teka-teki, dan aktivitas mencocokkan. Media ini dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa karena tampilannya yang menarik, interaktif, dan mudah dioperasikan. Agar lebih optimal, penggunaan *Wordwall* dapat dipadukan dengan media konkret seperti *flashcard*, sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi secara visual dan langsung terlibat dalam aktivitas pembelajaran..

Penerapan *Wordwall* berbantuan *flashcard* diyakini dapat meningkatkan partisipasi belajar peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan melibatkan berbagai gaya belajar, baik visual, kinestetik, maupun auditori. Melalui kegiatan seperti memilih jawaban dari *flashcard*, mencocokkan gambar, atau menjawab pertanyaan interaktif, peserta didik akan lebih terdorong untuk berpartisipasi aktif.

LANDASAN TEORI

Partisipasi aktif siswa merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Partisipasi siswa sangat penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Partisipasi dapat mendorong aktivitas siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik, selain itu partisipasi dapat membentuk siswa untuk selalu aktif sehingga mereka sadar bahwa ilmu pengetahuan dapat diperoleh melalui usaha keras dan siswa juga menyadari makna dan arti pentingnya belajar (Monica & Prasetyo, 2019). Oktavia dan Surya (2021), juga mengatakan partisipasi belajar tidak hanya terbatas pada keterlibatan siswa dalam diskusi kelas, tetapi juga mencakup kontribusi dalam aktivitas lainnya seperti tugas individu dan kelompok. Siswa yang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran cenderung memiliki pemahaman yang lebih

baik terhadap materi yang diajarkan. Dalam konteks pendidikan di kelas, partisipasi belajar sering diukur dengan frekuensi dan kualitas kontribusi yang diberikan siswa dalam diskusi, pertanyaan, serta kegiatan pembelajaran lainnya.

Menurut Khadijahh, dkk (2016) mengemukakan indikator partisipasi siswa dalam proses pembelajaran adalah (1) memberikan pendapat, (2) memberikan tanggapan, (3) mengerjakan tugas, (4) menyimpulkan, dan (5) mempresentasikan. Selain itu, Simamora dan Siahaan (2020), partisipasi belajar siswa dapat dilihat dari beberapa indikator berikut:

1. Keaktifan dalam Menjawab Pertanyaan

Siswa yang aktif menjawab pertanyaan guru menunjukkan bahwa mereka memperhatikan dan memahami materi yang diajarkan.

2. Keaktifan dalam Bertanya

Siswa yang berpartisipasi aktif adalah siswa yang tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif bertanya untuk memperdalam pemahamannya.

3. Keterlibatan dalam Diskusi

Partisipasi dapat diukur dari keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok maupun diskusi kelas secara keseluruhan.

4. Penyelesaian Tugas Tepat Waktu

Siswa yang terlibat aktif menunjukkan tanggung jawabnya dengan mengerjakan dan menyelesaikan tugas pembelajaran sesuai waktu yang ditentukan.

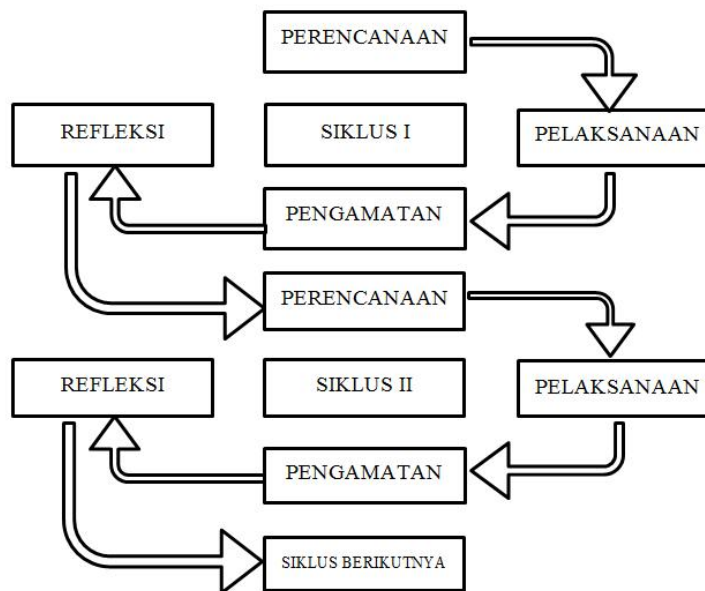
Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media dan metode pembelajaran yang variatif. Hal itu sesuai dengan pendapat Sari & Fauziah (2021) yang mengemukakan bahwa penggunaan media seperti video interaktif, game edukatif, dan alat bantu visual dapat menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Wordwall adalah salah satu media interaktif berbentuk platform pembelajaran interaktif berbasis web yang memungkinkan pendidik untuk membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran, seperti kuis, permainan mencocokkan, anagram, dan pencarian kata. Aplikasi ini dirancang untuk memudahkan proses pembuatan dan pelaksanaan kuis, permainan edukatif, dan aktivitas lain sehingga siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang mana dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Sari dan Yarza (2021) menyatakan bahwa *Wordwall* merupakan salah satu aplikasi yang bisa dimanfaatkan sebagai media belajar dan alat penilaian yang dapat menumbuhkan daya tarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan media *Wordwall* di dalam proses pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang mana hal ini juga didukung oleh pendapat Herta, dkk (2023) bahwa memanfaatkan aplikasi game *Wordwall* pada pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas, sehingga membuat siswa senang dan bersemangat dalam belajar.

Selain *Wordwall*, dalam proses pembelajaran guru juga menggunakan media *Flashcard*. *Flashcard* adalah media berupa kartu bergambar atau bertulisan singkat yang digunakan untuk mengingat konsep-konsep tertentu. Media ini efektif digunakan untuk siswa sekolah dasar karena sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak yang lebih responsif terhadap rangsangan visual. *Flashcard* juga dapat digunakan sebagai alat bantu saat pembelajaran menggunakan *Wordwall*, khususnya saat siswa memerlukan visualisasi konsep sebelum memainkan kuis atau permainan digital. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Nurhayati, dkk (2021) bahwa penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena dapat membantu mereka lebih fokus dan cepat memahami materi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas II A SD Inpres 1 Tondo Tahun Ajaran 2024/2025 yang berjumlah 22 orang.



Gambar 1. Siklus PTK Kemmis dan Mc Taggart

Prosedur penelitian dilaksanakan dengan dua siklus dengan tahapan sebagai berikut.

1. Siklus I
 - a. Perencanaan
 - 1) Mengidentifikasi masalah rendahnya partisipasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II A SD Inpres 1 Tondo.
 - 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat penggunaan media Wordwall berbantuan flashcard.
 - 3) Menyiapkan perangkat pembelajaran seperti LKPD, media Wordwall, flashcard, dan bahan ajar pendukung lainnya.
 - 4) Menyusun lembar observasi partisipasi peserta didik berdasarkan indikator-indikator menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, mengerjakan tugas, dan bekerja sama dalam kelompok.
 - 5) Mempersiapkan sarana dan prasarana seperti laptop, proyektor, koneksi internet, dan alat bantu lainnya.
 - b. Pelaksanaan
 - 1) Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun dengan penerapan Wordwall berbantuan flashcard.
 - 2) Memfasilitasi aktivitas peserta didik melalui penggunaan media Wordwall berbantuan flashcard.
 - c. Observasi
 - 1) Melakukan observasi partisipasi peserta didik menggunakan lembar observasi

- berdasarkan indikator partisipasi.
- 2) Observasi dilakukan secara langsung oleh guru pamong, dosen pembimbing, dan teman sejawat selama proses pembelajaran berlangsung.
- d. Refleksi
- 1) Peneliti dan observer mendiskusikan hasil observasi dan dokumentasi pembelajaran.
 - 2) Mengidentifikasi keberhasilan dan kekurangan dalam pelaksanaan siklus I.
 - 3) Melakukan perbaikan-perbaikan berdasarkan kekurangan pada siklus I jika perlu adanya perbaikan dari hasil yang kurang.
 - 4) Menyusun rencana tindakan siklus II berdasarkan hasil evaluasi pada siklus I jika dilakukannya pengulangan.
2. Siklus II
- a. Perencanaan
- 1) Merevisi RPP dan strategi pembelajaran berdasarkan hasil refleksi siklus I.
 - 2) Menyempurnakan penggunaan Wordwall dan flashcard agar lebih menarik dan efektif.
 - 3) Merevisi instrumen observasi jika diperlukan.
- b. Pelaksanaan
- 1) Melaksanakan pembelajaran dengan RPP yang telah direvisi.
 - 2) Mengoptimalkan penggunaan Wordwall dan flashcard untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik.
- c. Observasi
- 1) Melakukan observasi peningkatan partisipasi belajar peserta didik dengan menggunakan lembar observasi yang telah direvisi.
- d. Refleksi
- 1) Menganalisis data hasil observasi dan dokumentasi kegiatan pembelajaran.
 - 2) Menyimpulkan keberhasilan tindakan pada siklus II.
 - 3) Menganalisis tindakan yang dilakukan telah mencapai indikator keberhasilan siklus II.

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar observasi partisipasi siswa dengan menggunakan skal Likert diantaranya selalu, sering, kadang-kadang, dan tidak pernah. Teknik pengumpulan yang digunakan adalah observasi langsung terhadap partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Selanjutnya, data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase ketercapaian partisipasi belajar siswa, sedangkan analisis kualitatif dilakukan berdasarkan model Miles dan Huberman (1994) yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Indikator keberhasilan penelitian ini ditetapkan apabila sekurang-kurangnya 75% peserta didik menunjukkan kategori partisipasi “aktif” atau “sangat aktif” dalam lembar observasi serta terdapat peningkatan skor rata-rata partisipasi belajar dari siklus I ke siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Prasiklus

Pada tahap prasiklus, pelaksanaan proses pembelajaran PPKn masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional seperti ceramah, diskusi dan tanya jawab. Di samping itu guru juga telah menerapkan media pembelajaran seperti powerpoint, namun karena media tersebut sudah sering digunakan sehari-hari saat proses pembelajaran, siswa pun kurang

menunjukkan ketertarikan. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak fokus belajar, bahkan ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung, siswa melakukan aktivitas di luar pembelajaran seperti bercerita dengan teman sebayanya, menggambar, dan bermain. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi siswa yang didukung oleh hasil observasi yang mana dari 22 orang siswa, hanya 8 orang atau sekitar 22,7% yang memperoleh kategori aktif atau sangat aktif pada minimal 3 dari 4 indikator partisipasi belajar diantaranya memberikan pendapat, menyampaikan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, dan mengerjakan tugas. Kondisi ini menggambarkan bahwa partisipasi siswa masih rendah dan belum mencapai target keberhasilan yang ditetapkan yaitu minimal 75%.

2. Siklus I

Pada tahap siklus I, pelaksanaan proses pembelajaran dilaksanakan dengan mulai menerapkan media *Wordwall* berbantuan *flashcard*. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan dibanding prasiklus yang mana dari 22 orang siswa, sebanyak 12 orang atau sekitar 54,5% sudah mencapai kategori aktif atau sangat aktif. Walaupun telah mengalami peningkatan, namun siklus I ini belum mencapai indikator keberhasilan. Kendala yang ditemukan diantaranya beberapa siswa masih kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat, serta keterbatasan waktu dalam menjawab pertanyaan pada *Wordwall* menggunakan *flashcard*.

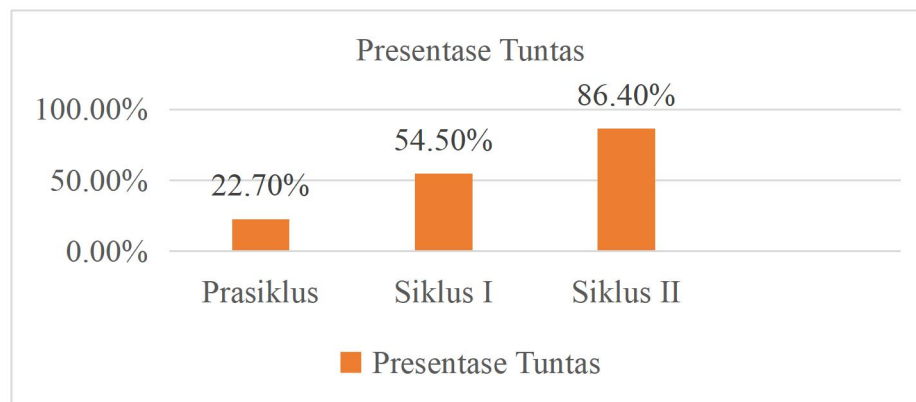
3. Siklus II

Pada tahap siklus II ini, dilakukan perbaikan strategi dengan memodifikasi bentuk kuis *Wordwall* menjadi pilihan ganda bergambar serta memodifikasi penggunaan *flashcard* pada pengerjaan LKPD untuk memberikan ruang yang lebih kepada siswa agar dapat belajar dan berpartisipasi dengan maksimal. Hasil observasi pun menunjukkan peningkatan yang signifikan yang mana dari 22 orang peserta didik, sebanyak 19 orang atau sekitar 86,4% masuk kategori aktif atau sangat aktif. Dengan demikian, indikator keberhasilan klasikal mencapai 75%.

Tabel 1. Peningkatan Partisipasi Siswa pada Mata Pelajaran PPKn

Tahap	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata	Jumlah Tuntas	Presentase Tuntas
Prasiklus	22	36,00	5	22,7%
Siklus I	22	55,00	12	54,5%
Siklus II	22	86,00	19	86,4%

Untuk memperjelas data pada tabel tersebut, disajikan grafik peningkatan partisipasi siswa sebagai berikut:



Gambar 2. Grafik Peningkatan Partisipasi Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn

Berdasarkan data pada Tabel I dan gambar 2 terlihat bahwa partisipasi siswa mengalami peningkatan yang signifikan pada setiap siklus. Pada prasiklus, nilai rata-rata hanya mencapai 36 dengan persentase ketuntasan 22,7%. Setelah diterapkan media Wordwall berbantuan flashcard pada siklus I, rata-rata meningkat menjadi 64 dengan ketuntasan 68,2%. Selanjutnya, pada siklus II rata-rata meningkat menjadi 86 dengan ketuntasan 86,4%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Wordwall berbantuan flashcard efektif dalam meningkatkan partisipasi belajar peserta didik kelas 2A SD Inpres 1 Tondo. Pada prasiklus, partisipasi siswa masih rendah (22,7%) karena pembelajaran yang dilaksanakan masih bersifat konvensional dan kurang menarik. Pada siklus I, partisipasi meningkat menjadi 54,5% setelah guru mulai menggunakan media Wordwall dan flashcard, meskipun masih ada kendala seperti siswa yang masih kurang percaya diri dan keterbatasan waktu dalam menjawab pertanyaan dari Wordwall menggunakan flashcard.

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, partisipasi siswa meningkat signifikan menjadi 86,4%. Hal ini terjadi karena kegiatan pembelajaran lebih variatif, interaktif, dan memberikan kesempatan yang lebih luas bagi siswa untuk berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat. *Wordwall* menghadirkan tantangan kuis interaktif dengan bentuk pertanyaan bergambar yang menarik, sedangkan *flashcard* membantu menghadirkan materi secara visual dan konkret, sesuai dengan karakteristik belajar anak usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir operasional konkret.

Temuan ini memperkuat pendapat Taniredja dkk. (2013) bahwa partisipasi aktif siswa merupakan salah satu faktor penting keberhasilan pembelajaran. Media yang interaktif dan kontekstual mampu meningkatkan motivasi, rasa percaya diri, serta keterlibatan siswa. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan studi sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis teknologi interaktif dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran di sekolah dasar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Wordwall berbantuan flashcard berhasil meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran PPKn dari prasiklus (22,7%) hingga siklus II (86,4%) dengan peningkatan signifikan sebesar 63,7%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Meningkatkan Partisipasi Siswa Menggunakan Media Wordwall Berbantuan Flashcard Pada Mata Pelajaran PPKn Di Sekolah Dasar” dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Wordwall* berbantuan *flashcard* dapat meningkatkan partisipasi siswa pada mata pelajaran PPKn. Peningkatan ini terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan adanya kenaikan signifikan partisipasi aktif siswa, yaitu dari prasiklus sebesar 22,7%, meningkat pada siklus I menjadi 54,5%, dan mencapai 86,4% pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa *Wordwall* berbantuan *flashcard* mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, mengerjakan tugas, dan bekerja sama dalam kelompok.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut juga, guru dapat menyesuaikan bentuk permainan interaktif *Wordwall* serta penggunaan *flashcard* sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan. Selain itu, sekolah dan guru diharapkan terus mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga dapat

meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan siswa secara menyeluruh sehingga siswa dapat berpartisipasi penuh dalam proses pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- Herta, E., Purnama, R., & Sari, W. (2023). Pemanfaatan aplikasi game Wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 112–121.
- Khadijah, N., Rahmawati, A., & Putri, D. (2016). Indikator partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 45–52.
- Lestari, I. (2020). Konsentrasi belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 77–86.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Monica, R., & Prasetyo, Z. (2019). Partisipasi siswa dalam pembelajaran: Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 23–32.
- Nurhayati, S., Yuliana, R., & Anwar, H. (2021). Penggunaan media flashcard untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(3), 145–153.
- Oktavia, F., & Surya, E. (2021). Partisipasi belajar siswa sekolah dasar dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 334–345.
- Sardiman, A. M. (2017). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sari, A., & Fauziah, I. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 12(1), 55–63.
- Sari, N., & Yarza, A. (2021). Wordwall sebagai media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran daring. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 88–95.
- Simamora, R., & Siahaan, M. (2020). Indikator partisipasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru*, 3(2), 67–74.
- Taniredja, T., Mustafidah, H., & Harmianto, H. (2013). *Model-model pembelajaran inovatif*. Bandung: Alfabeta.