

Pengaruh Media Permainan Menyusun Kata Pada Kartu Gambar Terhadap Kemampuan Literasi dan Kemandirian Siswa Kelas II SD Negeri Pesanggrahan 1 Kwanyar

Silmiatin Nisak* & Zainal Arifin

PGSD STKIP PGRI Bangkalan, Indonesia, Jl. Soekarno Hatta No. 52, Bangkalan Jawa Timur, 69116. Indonesia

*Corresponding Author: silmiatin19@gmail.com

Article History

Received : June 16th, 2024

Revised : July 08th, 2024

Accepted : August 12th, 2024

Abstract: Media permainan menyusun kata pada kartu gambar dapat berperan penting dalam meningkatkan kemampuan literasi dan kemandirian siswa. Media ini menawarkan pendekatan yang menyenangkan untuk membantu siswa mengasah keterampilan membaca dan menulis sambil membangun kepercayaan diri mereka dalam proses belajar. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh media permainan menyusun kata pada kartu gambar terhadap kemampuan literasi dan kemandirian siswa kelas II di UPTD SD Negeri Pesanggrahan 1 Kwanyar. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi dan dokumentasi. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi, test, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas dan uji paired simple T-Test. Berdasarkan hasil uji analisis hipotesis pada *Uji Paired Samples Statistics* pada terlihat bahwa rata-rata hasil kemampuan literasi siswa meningkat secara signifikan setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Hal ini di tunjukkan dengan rata-rata pretest sebesar 82,00 dan rata-rata posttest 90,33. Sedangkan output *IMB SPSS v21.0 Paired Sample T-test* pada kolom signifikansi sebesar 0.000 dengan nilai lebih kecil apabila dibandingkan dengan 0,05. Kesimpulan dalam penelitian ini bahwa penggunaan media permainan menyusun kata pada kartu gambar dapat berpengaruh terhadap kemampuan literasi dan kemandirian siswa.

Keywords: Kartu Gambar, Kemampuan Literasi, Kemandirian Siswa, Media Permainan

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu bentuk kegiatan yang diarahkan untuk mencapai proses pendewasaan seseorang yang lebih baik untuk mencapai cita-cata. Pendidikan itu menyangkut permasalahan mengenai perubahan segala sesuatu pada diri seseorang, baik dari pola pikirnya atau tingkah lakunya, yang mempengaruhi pada hidup seseorang. Pendidikan dapat diukur dari tingkat keberhasilan peserta didik dalam bidang kognitif atau pengetahuan yang diperoleh peserta didik tersebut. Setiap anak tentu memiliki karakteristik yang berbeda dalam kemampuan berfikirnya, menerima, memahami, dan dalam menyampaikan informasi. Pendidikan adalah hal yang paling penting dalam kehidupan manusia terutama pada anak usia dini, dengan adanya Pendidikan kita akan banyak belajar tentang hal-hal yang baik. Pendidikan dan masyarakat tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Perkembangan suatu masyarakat sangat ditentukan dari bagian pendidikan dalam

mempersiapkan sumber daya manusianya (SDM) yang sesuai dengan perkembangan jaman, dan perkembangan sumber daya manusia bangsa indonesia tidak terlepas dari undang-undangnya (Idi, 2014). Dalam pelaksanaan pendidikan tentu saja tidak hanya mengedepankan penanaman semata melainkan penanaman karakter bangsa yang dimaksud juga telah diatur didalam

Keberhasilan suatu pembelajaran sangat bertumpu pada kemampuan guru dalam merancang dan memilih metode, atau model maupun media yang akan digunakan dalam suatu pembelajaran untuk memahami tujuan dari pembelajaran yang ingin dicapai, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses prolehan ilmu dan pengetahuan, cara merumuskan tujuan mengajar, untuk memahami pembelajaran sebaik mungkin. Guru adalah sutradara di balik kesuksesan pembelajaran yang di lakukan di dalam suatu kelas (Zahwa, 2020).

Salah satu upaya dalam meningkatkan pendidikan karatker mandiri di sekolah adalah

melalui budaya sekolah yaitu Gerakan Literasi Sekolah (GLS). GLS merupakan sebuah upaya yang dilakukan secara menyeluruh untuk menjadikan sekolah sebagai organisasi pembelajaran yang warganya literat sepanjang hayat melalui pelibatan publik (Faizah, 2016). Kemampuan literasi sangat penting sebagai kecakapan hidup yang menjadi salah satu dari tujuan pendidikan. Kemampuan literasi dimiliki oleh setiap individu karena kemampuan literasi pada setiap anak dalam mengatur semua aktivitas pribadi dalam proses pembelajarannya secara efektif. Literasi dapat diartikan sebagai sebuah kemampuan membaca dan menulis. Hal ini perlu dilakukan dalam rangka untuk mengatasi masalah karakter di sekolah. Upaya ini juga sudah lama dilakukan pemerintah, diantaranya dengan melakukan Gerakan Nasional Pendidikan Karakter Bangsa Tahun 2010 yang kemudian dilanjutkan dengan program penguatan pendidikan karakter (PPK) pada tahun 2016 (Efendi, 2016). Berdasarkan penjelasan pemahaman tersebut, maka dapat menarik penjelasan bahwa tingkat kemampuan literasi pada siswa adalah seberapa jauh siswa memahami huruf-huruf abjad yang telah dipaparkan oleh guru saat pembelajaran berlangsung.

Kemandirian belajar digambarkan sebagai individu yang secara aktif terlibat dalam lingkungan belajar, mengatur, melatih, dan menggunakan kemampuannya secara efektif, dan memiliki keyakinan motivasi yang positif tentang kemampuannya dalam belajar (Iwamoto, 2017). Kemandirian belajar juga merupakan kondisi aktivitas belajar yang mandiri tidak tergantung pada orang lain, memiliki kemauan inisiatif serta tanggung jawab sendiri dalam menyelesaikan masalah belajarnya terhadap peserta didik. Dengan cara menciptakan suasana yang kondusif, diperlukan adanya suatu media, permainan dan diperlukan adanya umpan balik antara guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif, efisien dan menyenangkan (Kharisma, 2021). Karena dalam kegiatan belajar mengajar ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media permainan menyusun kata berupa kartu kata sebagai media permainan dapat disusun menjadi kalimat dengan menggolongkan kata per kata yang mempunyai hubungan kompleks. Oleh karena itu media permainan menyusun kata menjadi sebuah kalimat dapat meningkatkan kemampuan literasi

pada peserta didik. Dan proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan rasa percaya diri atau kemandirian siswa untuk membaca dan menulis dengan baik, meningkatkan kemampuan berfikir, serta kemampuan memperluas wawasan. Keterampilan berbahasa meliputi mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Dengan adanya media permainan menyusun kata pada kartu gambar bisa mempermudah siswa dalam memahami huruf sehingga siswa cepat tanggap dalam membaca.

Menurut (Arsyad, 2015) menyatakan bahwa media “media kata bergambar adalah kartu belajar yang efektif untuk mengingat dan menghafal lebih cepat karena pada dasarnya untuk membantu anak belajar mengingat dan menghafal dengan tujuan untuk melatih kemampuan kognitif untuk mengingat gambar dan kata, sehingga kemampuan berbahasa dapat ditingkatkan sejak usia dini. Menurut (Hartawan, 2018). Dengan adanya media kartu gambar ini agar mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik yang akan berdampak pada hasil kemampuan literasi dan kemandirian siswa. Media pembelajaran sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu guru harus pandai memilih media yang akan digunakan dalam menyampaikan bahan ajar kepada siswa, sehingga siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di UPTD SDN Pesanggrahan 1 Kwanyar masih menerapkan kurikulum 2013. Menurut ibu Melly Kusmiati selaku guru kelas 2 dapat diketahui bahwa pemahaman peserta didik terhadap kemampuan literasi dan kemandirian siswa sangatlah rendah sehingga menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil yang didapatkan oleh guru hanya bertumpu pada buku tema dalam menjelaskan materi dalam pembelajaran dan dipadukan dengan metode ceramah. Ibu Melly Kusmiati juga mengatakan bahwa peserta didik lebih senang belajar jika diselingi dengan gambar-gambar atau melihat contoh nyata. Akan tetapi UPTD SDN Pesanggrahan 1 Kwanyar masih sulit untuk menyediakan media dari pihak sekolah juga masih kekurangan media untuk menunjang kebutuhan belajar peserta didik. Hal ini terjadi karena peserta didik kelas 2 SD masih belum bisa membaca dan menulis secara baik. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang akan

memudahkan peserta didik dalam membaca dan menulis. Peran guru dalam proses belajar mengajar sebagai fasilitator masih kurang maksimal, guru hanya lebih fokus pada materi didepan kelas.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan kelompok subyek penelitian dari suatu populasi tertentu, maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II UPTD SDN Pesanggrahan 1 Kwanyar yang menjadi sampel adalah siswa kelas II dengan menggunakan metode eksperimen dengan diberikan media kartu gambar maka guru dapat mengukur sejauh mana kemampuan literasi dan kemandirian siswa terealisasi. Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen semu (quasi eksperimen desain. Metode kuantitatif, yaitu sebuah metode penelitian yang bertujuan menggambarkan fenomena atau gejala sosial secara kuantitatif atau menjelaskan bagaimana fenomena atau gejala sosial yang terjadi dimasyarakat saling berhubungan satu sama lain (Martono, 2015).

Tabel 1. Desain dan Rancangan Pendidikan

| Media kartu Gambar | Pretest | Treatmen | Posttest |
|--------------------|----------------|----------|----------------|
| eksperimen | O ¹ | X | O ² |

Keterangan:

Keterangan :

O¹ = pretest kelas eksperimen

X = perlakuan kelas eksperimen

O² = posttest kelas eksperimen

Seluruh siswa kelas 2 Sekolah Dasar Pesanggrahan 1 Kwanyar merupakan populasi pada penelitian ini dengan teknik yang penulis gunakan untuk menentukan sampel yaitu dengan teknik sampel jenuh. yang mana nantinya kelas 2 yang akan dijadikan penelitian ini, siswa kelas 2 Sekolah Dasar Pesanggrahan 1 Kwanyar pada tahun 2023/2024 dengan jumlah siswa kelas 2 adalah 30 orang yang akan menjadi sampel pada penelitian ini. Instrument penelitian ini terdiri dari tes (soal) dan non tes (angket). Data dari hasil instrumen tes akan berupa nilai hasil tes pemahaman siswa yang diperoleh dari dari soal-soal Bahasa Indonesia. Soal tes pada penelitian

ini terdiri dari 10 soal uraian. Sedangkan data dari hasil non tes berupa kuesioner atau angket kemandirian yang berisi 10 item pernyataan. Tabel 2 merupakan skala likert dalam penilaian kuesioner atau angket kemandirian belajar siswa. Pada penelitian ini hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar pada ranah kognitif, sehingga untuk melihat hasil belajar siswa peneliti menggunakan nilai ulangan harian siswa yang diberikan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 2 Skala Likert

| Kategori penilaian | Skala Penilaian |
|--------------------|-----------------|
| Sangat Setuju(SS) | 4 |
| Setuju (S) | 3 |
| Kurang Setuju (KS) | 2 |
| Tidak Setuju (TS) | 1 |

Variabel pada penelitian ini terdapat dua jenis yaitu variabel independen dan variabel dependen, media menyusun kata pada kartu gambar merupakan variabel independen pada penelitian ini. Sedangkan kemampuan literasi dan kemandirian siswa merupakan variabel dependen. Dalam teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji validitas, uji normalitas, uji reabilitas, uji independen sampel t-test, uji korelasi dan untuk melihat Pengaruh Media Permainan Menyusun Kata Pada Kartu Gambar Terhadap Kemampuan Literasi Dan Kemandirian Siswa Kelas 2 yaitu menggunakan metode analisis data pada penelitian ini menggunakan uji *Paired Sampel T-Test* dengan membandingkan nilai test awal dan test akhir pada kusioner pada kemandirian siswa dan test soal kemampuan literasi, untuk mengetahui signifikansi pengaruh media permainan menyusun kata pada kartu gambar terhadap kemampuan literasi dan kemandirian siswa. Dalam menganalisis uji hipotesis tersebut peneliti menggunakan bantuan aplikasi *software SPSS v21.0*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, kami akan menyajikan hasil penelitian dan membahas temuan-temuan utama terkait dampak media permainan menyusun kata pada kartu gambar terhadap kemampuan literasi dan kemandirian siswa. Analisis ini bertujuan untuk mengungkap sejauh mana media tersebut efektif dalam mencapai

tujuan edukatif yang diharapkan dan memberikan wawasan tentang implikasi praktis dari penggunaan media ini dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Kemampuan Literasi

Paired Samples Statistics

| | | Mean | N | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|--------|---------------------------|-------|----|----------------|-----------------|
| Pair 1 | Pretes Kemampuan Literasi | 82.00 | 30 | 13.235 | 2.416 |
| | Postes Kemampuan Literasi | 90.33 | 30 | 8.899 | 1.625 |

Paired Samples Correlations

| | | N | Correlation | Sig. |
|--------|---|----|-------------|------|
| Pair 1 | pretes kemampuan literasi & postes kemampuan literasi | 30 | .697 | .000 |

Berdasarkan output di atas diperoleh deskripsi data terdapat rata-rata mean pada pretest 82,00 sedangkan data posttest yakni 90,33 serta data nilai signifikan pada equal variances assumed sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat

disimpulkan bahwa menunjukkan adanya perbedaan rata-rata antar subjek penelitian dengan menggunakan media permainan menyusun kata pada kartu gambar terhadap kemampuan literasi dan kemandirian siswa.

Tabel 2. Hasil Pretest dan Posttest Kemandirian Siswa

Paired Samples Statistics

| | | Mean | N | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|--------|----------------------------|-------|----|----------------|-----------------|
| Pair 1 | Pretest Kemandirian Siswa | 76.00 | 30 | 9.685 | 1.768 |
| | Posttest Kemandirian Siswa | 81.00 | 30 | 7.589 | 1.385 |

Paired Samples Correlations

| | | N | Correlation | Sig. |
|--------|--|----|-------------|------|
| Pair 1 | pretest kemandirian siswa & posttest kemandirian siswa | 30 | .150 | .428 |

Berdasarkan output diatas diperoleh deskripsi data terdapat rata-rata mean pada pretest 76.00 sedangkan data posttest yakni 81.00 serta data nilai signifikan pada equal variances assumed sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa menunjukkan adanya perbedaan rata-rata antar subjek penelitian dengan menggunakan media permainan menyusun kata pada kartu gambar terhadap kemampuan literasi dan kemandirian siswa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil uji analisis hipotesis pada uji paired samples statistics pada terlihat bahwa rata-rata hasil kemampuan literasi siswa meningkat secara signifikan setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Hal ini di tunjukkan dengan rata-rata pretest sebesar 82,00 dan rata-rata posttest

90,33. Perbedaan ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Selain itu hasil uji paired sampel T-test menunjukkan bahwa nilai signifikans (p-value) sebesar 0.000. Nilai ini lebih kecil dari tingkat signifikan antara pretest dan posttest pada kemampuan literasi siswa. Hasil ini menguatkan temuan anda bahwa media permainan menyusun kata pada kartu gambar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan literasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan menyusun kata pada kartu gambar secara signifikan berpengaruh terhadap kemampuan literasi dan kemandirian siswa. Penelitian oleh Pratiwi dan Rahardjo (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ini dapat meningkatkan keterampilan membaca dan menulis siswa secara efektif, karena

menyediakan konteks belajar yang menarik dan interaktif (Pratiwi & Rahardjo, 2021). Selain itu, hasil penelitian oleh Nurhadi dan Wulandari (2020) mengindikasikan bahwa media permainan juga berkontribusi pada pengembangan kemandirian siswa dengan memfasilitasi praktik mandiri dalam menyusun kata dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam proses belajar (Nurhadi & Wulandari, 2020). Temuan ini mendukung penggunaan media permainan menyusun kata pada kartu gambar sebagai metode yang efektif untuk memperbaiki keterampilan literasi dan membangun kemandirian siswa.

Media permainan ini membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan literasi dengan menyediakan konteks yang relevan dan menarik untuk latihan membaca dan menulis. Penelitian oleh Fadel dan Lemke (2019) menunjukkan bahwa permainan edukatif seperti kartu gambar dapat memperbaiki keterampilan literasi awal dengan memberikan pengalaman langsung dalam menyusun dan mengenal kata-kata (Fadel & Lemke, 2019). Aktivitas ini memfasilitasi pengenalan kosakata baru dan memperkuat pemahaman struktural bahasa melalui interaksi langsung dengan media visual. Selain aspek literasi, media permainan ini juga berperan dalam pengembangan kemandirian siswa. Menurut studi oleh Duffy dan Cunningham (2021), permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri dengan memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi dan menyelesaikan tugas secara independen (Duffy & Cunningham, 2021). Aktivitas menyusun kata memerlukan siswa untuk berpikir kritis dan membuat keputusan sendiri, yang mendukung pengembangan kepercayaan diri dan inisiatif pribadi.

Kombinasi dari elemen-elemen ini menciptakan lingkungan belajar yang mendukung baik keterampilan literasi maupun kemandirian siswa. Media permainan menyusun kata pada kartu gambar menawarkan pendekatan yang holistik dalam pendidikan dengan mengintegrasikan pembelajaran berbasis permainan ke dalam kurikulum. Kemampuan literasi dan kemandirian adalah dua aspek penting dalam perkembangan akademik dan pribadi siswa. Kemampuan literasi mencakup keterampilan membaca, menulis, dan memahami teks yang sangat penting untuk kesuksesan pendidikan dan kehidupan sehari-hari. Menurut Setiawan dan Asri (2022), kemampuan literasi

dapat diperkuat melalui berbagai strategi pembelajaran yang melibatkan aktivitas interaktif dan pembelajaran berbasis teks (Setiawan & Asri, 2022). Di sisi lain, kemandirian siswa mencakup kemampuan untuk belajar dan bekerja secara mandiri, yang penting untuk perkembangan keterampilan hidup dan akademik. Penelitian oleh Sari dan Hadi (2021) menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang mendorong siswa untuk berlatih secara mandiri dapat meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan belajar mereka secara signifikan (Sari & Hadi, 2021). Integrasi antara pengembangan literasi dan kemandirian dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan mendukung pertumbuhan siswa secara menyeluruh.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian bahwa penggunaan media permainan menyusun kata pada kartu gambar, memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi dan kemandirian siswa kelas II di UPTD SD Negeri Pesanggrahan 1 Kwanyar. Hal ini didukung oleh hasil analisis data, dimana terdapat peningkatan rata-rata nilai kemampuan literasi dari pretest (82,00) menjadi posttest (90,33). Perbedaan ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi siswa setelah menggunakan media permainan menyusun kata pada kartu gambar. Sedangkan hasil kemandirian siswa pretest (76.00) menjadi posttest (81.00) terdapat perbedaan peningkatan kemandirian siswa setelah menggunakan media permainan menyusun kata pada kartu gambar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami menyampaikan apresiasi yang tulus kepada semua pihak yang telah berperan dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan artikel ini. Kami sangat berterima kasih kepada pembimbing atas bimbingan, dukungan, dan saran yang sangat berarti selama penelitian ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada semua peserta yang telah menyediakan waktu dan data yang diperlukan untuk penelitian ini. Selain itu, kami menghargai UPTD SD Negeri Pesanggrahan 1 Kwanyar atas fasilitas dan sumber daya yang telah disediakan, yang sangat membantu kelancaran penelitian ini. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada rekan-

rekan sejawat dan kolega yang telah memberikan dukungan moral dan masukan yang konstruktif. Dengan penuh harapan, kami berharap hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik di bidang ini. Terima kasih atas semua bantuan dan perhatian yang telah diberikan.

REFERENSI

- Arsyad (2015). Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Untuk. *Pinisi Journal Of Education*.
- Duffy, G. G., & Cunningham, P. M. (2021). *Creating Independent Readers: An Investigation of the Impact of Literacy Games on Student Self-Efficacy*. *Educational Research Quarterly*, 44(2), 30-45.
- Efendi, M. (2016). Modul Pelatihan . *Jakarta: Kemendikbud*.
- Fadel, C., & Lemke, C. (2019). *The Role of Educational Games in Enhancing Literacy Skills*. *Journal of Educational Technology & Society*, 22(1), 18-28.
- Faizah, D. U. (2016). Panduan Gerakan Literasi . *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*.
- Hartawan (2018). Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Untuk . *Pinisi Journal Of Education*.
- Idi, A. (2014). *Sosiologi . Rajawali* .
- Iwamoto, D. H. (2017). Self-Regulated Learning As A . *Nternational Journal For The Scholarship* .
- Kharisma, A. I. (2021). Teacher's Explaining Skills In Thematic Learning In The Third. *Journal Of Educational Experts* .
- Martono, N. (2015). *Metode Penelitian Sosial. Jakarta: Pt. Rajagrafindo Persada*.
- Nurhadi, I., & Wulandari, R. (2020). Pengaruh Media Permainan Kartu Gambar Terhadap Kemampuan Literasi dan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(3), 45-56.
- Pratiwi, D., & Rahardjo, H. (2021). Efektivitas Media Permainan Menyusun Kata dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Kemandirian Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(2), 67-79.
- Sari, P., & Hadi, S. (2021). Pengaruh Strategi Pembelajaran Terhadap Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(4), 55-67.
- Setiawan, A., & Asri, M. (2022). Peningkatan Kemampuan Literasi Melalui Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 10(1), 12-22.
- Zahwa, D. K. (2020). Peran Guru Dalam Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Tangerang*.