Rayah Al-Islam
Jurnal Ilmu Islam
P – ISSN : 2503 – 3816
E – ISSN : 2686 – 2018
Vol. 8, No. 4, November 2024
DOI : 10.37274/rais.v8i4.658
http://ejournal.arraayah.ac.id

Pendampingan Pembelajaran IPAS di SDN Benteng 01 Ciampea Melalui Game Kartu Perubahan Wujud: Upaya Meningkatkan Interaktivitas dan Motivasi Belajar Siswa

Agus Tamami*, Willa Putri, Siti Aisah
Institut Ummul Quro Al-Islami Bogor, Indonesia
*agus.tamami@iuqibogor.ac.id

Abstrak

Pengabdian di SDN Benteng 01 Ciampea mengidentifikasi beberapa tantangan utama dalam proses pembelajaran, termasuk penggunaan metode ceramah yang monoton, perbedaan karakteristik siswa, rendahnya motivasi belajar, minimnya peran orang tua, keterbatasan keterampilan manajemen kelas, dan fasilitas yang tidak memadai. Untuk mengatasi permasalahan ini, pengabdian ini mengusulkan penggunaan game kartu perubahan wujud sebagai alat bantu pembelajaran. Pendekatan inovatif ini diharapkan dapat meningkatkan interaktivitas dan motivasi siswa, serta menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan interaktivitas dan motivasi belajar siswa di SDN Benteng 01 Ciampea melalui penerapan game kartu perubahan wujud pada materi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Penegabdian ini menggunakan metode *Participatory Action Research* (PAR). Hasil dari pengabdian ini implementasi game kartu menunjukkan hasil positif dengan meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman materi. Observasi dan evaluasi hasil menunjukkan bahwa game kartu membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.
Kata kunci: Game Kartu, Motivasi Belajar, Pendampingan.

Abstract

This community service project at SDN Benteng 01 Ciampea identifies several key challenges in the learning process, including the use of monotonous lecture methods, varying student characteristics, low learning motivation, minimal parental involvement, limited classroom management skills, and inadequate facilities. To address these issues, the project proposes the use of a card game focused on state changes as a learning aid. This innovative approach aims to enhance student interactivity and motivation, catering to diverse learning styles and ultimately improving the quality of education at the school. The objective of this initiative is to increase student engagement and motivation through the implementation of the card game in the Integrated Science and Social Studies (IPAS) curriculum. This project employs a Participatory Action Research (PAR) methodology. The results indicate that the implementation of the card game yields positive outcomes by enhancing student involvement and understanding of the material. Observations and evaluations demonstrate that the card game fosters a more interactive and enjoyable learning experience, thereby boosting student motivation and

Diserahkan: 21-09-2024 Disetujui: 01-10-2024 Dipublikasikan: 01-11-2024

comprehension.
Keywords: *Card Game, Learning Motivation, Mentoring.*

I. PENDAHULUAN

Pengabdian ini dilaksanakan di SDN Benteng 01 Ciampea, Bogor, Jawa Barat, yang menghadapi sejumlah tantangan dalam proses pembelajara. Salah satu isu utama yang dihadapi sekolah ini adalah terbatasnya variasi dalam metode pembelajaran yang diterapkan. Pengajaran yang didominasi oleh metode ceramah sering kali mengakibatkan proses belajar menjadi kurang interaktif dan cenderung membosankan bagi siswa(Sari & Kinasih 2022). Metode ceramah yang monoton ini tidak mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, yang pada akhirnya menyebabkan rendahnya motivasi dan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran (Kurniawan 2023).

Masalah lain yang signifikan adalah kurangnya kemampuan guru dalam memahami karakter individu siswa. Terdapat perbedaan dalam kecepatan belajar di antara siswa, di mana beberapa siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan cepat sementara yang lainnya memerlukan waktu lebih lama untuk memahami materi(Purwowidodo & Zaini 2023) .Ketidakseimbangan dalam pencapaian akademis ini menciptakan kesenjangan yang menghambat perkembangan belajar siswa secara keseluruhan (Anwar et al. 2022).

Motivasi belajar siswa juga menjadi tantangan utama dalam proses pendidikan di SDN Benteng 01. Kurangnya ketertarikan terhadap materi pelajaran, yang sering kali disebabkan oleh metode pengajaran yang monoton, dapat menurunkan motivasi belajar siswa (Ginting et al. 2023). Selain itu, masalah disiplin, seperti kesulitan untuk berkonsentrasi dalam waktu yang lama, turut memperburuk situasi tersebut. (Wulandari, 2023)

Peran orang tua dalam pendidikan anak sering kali terabaikan. Ketidakaktifan orang tua dalam mendukung pembelajaran di rumah dan kurangnya komunikasi dengan guru dapat berdampak negatif pada prestasi akademis anak (Amalia, 2023). Perbedaan latar belakang sosial-ekonomi keluarga juga mempengaruhi akses anak terhadap sumber daya pendidikan yang memadai (Anisha, 2024). Kondisi ini berkontribusi pada

rendahnya motivasi siswa untuk bersekolah, karena kurangnya dorongan dari orang tua dalam proses pendidikan mereka (Anggraini & Sukartono 2022).

Dalam upaya menciptakan suasana belajar yang lebih mendukung, pengelolaan kelas yang efektif menjadi sangat penting. Namun, tidak semua guru memiliki keterampilan yang memadai dalam manajemen kelas, yang pada gilirannya dapat berdampak buruk pada situasi kelas dan hasil belajar siswa (Masfufah, 2023). Selain itu, keterbatasan fasilitas di sekolah dasar sering kali menjadi hambatan, karena pembelajaran di tingkat ini sangat membutuhkan benda konkret untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak (Lestari, 2023).

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, pengabdian ini mengusulkan sebuah pendekatan inovatif melalui game kartu perubahan wujud sebagai alat bantu pembelajaran materi wujud dan perubahannya. Game ini diharapkan dapat meningkatkan interaktivitas dan motivasi belajar siswa dengan menyajikan materi pelajaran secara lebih menarik dan sesuai dengan berbagai gaya belajar (Tamrin & Masykuri 2024). Dengan demikian, diharapkan pengabdian ini dapat memberikan solusi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN Benteng 01.

Kartu game adalah alat bantu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Game dapat merangsang minat dan perhatian siswa, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif (Iskandar et al. 2023). Permainan mendukung pembelajaran kontekstual dengan memungkinkan siswa untuk menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata, sehingga memperkuat pemahaman konsep (Cholifatul & Wathon 2019).

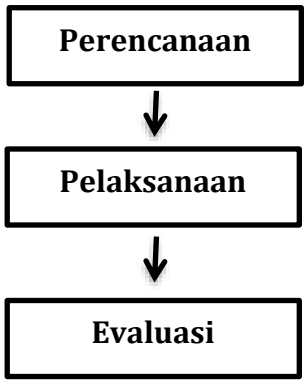
Motivasi belajar merupakan faktor kunci yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi terdiri dari dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari minat dan keinginan pribadi untuk belajar, sementara motivasi ekstrinsik berasal dari faktor luar seperti penghargaan atau pengakuan (Purwatiningsih 2023). Dalam konteks pendidikan, meningkatkan motivasi belajar dapat dilakukan melalui metode yang menyenangkan dan menarik, seperti penggunaan game kartu, yang dapat merangsang minat dan keterlibatan siswa (Jasiah et al. 2023).

Pendampingan dalam proses belajar mengacu pada dukungan yang diberikan kepada siswa untuk membantu mereka mencapai tujuan pembelajar. Konsep zona perkembangan proksimal menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran, di mana pendampingan dari guru atau teman sebaya dapat membantu siswa dalam mengatasi tantangan yang lebih sulit daripada yang dapat mereka lakukan secara mandiri (Agustyaningrum & Pradanti 2022). Pendampingan yang efektif mencakup umpan balik yang konstruktif, penguatan positif, dan pengembangan keterampilan sosial, yang semuanya dapat memperkuat motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Jayadih, 2024).

II. METODE PENELITIAN

Pengabdian ini menerapkan metode *Participatory Action Research* (PAR), yang merupakan pendekatan berbasis partisipasi aktif dari anggota masyarakat, dalam hal ini guru, siswa, dan pihak sekolah, dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran untuk mencapai perubahan yang diinginkan di SD N Benteng 01 Ciampea. Metode PAR memungkinkan kolaborasi langsung dengan masyarakat untuk memahami dan mengatasi masalah yang ada secara efektif (Qomar et al. 2022).

Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan:



Perencanaan: Tahap ini melibatkan identifikasi dan analisis permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran materi wujud dan perubahannya. Melalui diskusi dengan guru dan observasi awal terhadap proses pembelajaran, kebutuhan dan

tantangan spesifik siswa diidentifikasi. Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 12 hingga 13 Agustus 2024 di Sekolah Dasar Negeri Benteng 01 Ciampea. Kegiatan ini melibatkan partisipasi aktif dari siswa, guru, dan wali kelas, bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan memperkuat hubungan antara sekolah dan komunitas. Melalui pendekatan kolaboratif, diharapkan kegiatan ini dapat memberikan dampak positif terhadap pengembangan kompetensi peserta didik serta peningkatan kapasitas tenaga pengajar. Pengumpulan data awal dilakukan melalui wawancara dengan guru dan siswa, serta observasi langsung terhadap suasana kelas dan metode pengajaran yang digunakan (Kalsum, 2021).

Pelaksanaan: Implementasi kegiatan dilakukan dengan memperkenalkan dan menerapkan game kartu perubahan wujud sebagai alat bantu pembelajaran. Game ini dirancang untuk meningkatkan interaktivitas dan motivasi siswa dengan pendekatan yang lebih menarik dan kontekstual. Pelaksanaan kegiatan melibatkan guru dalam menggunakan game tersebut dalam proses pembelajaran sehari-hari dan memberikan pendampingan langsung kepada siswa untuk memastikan pemahaman yang baik terhadap materi (Rahman, 2023).

Observasi dan Evaluasi: Selama kegiatan berlangsung, dilakukan observasi untuk menilai efektivitas game kartu dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman materi. Observasi ini mencakup analisis terhadap perubahan dalam motivasi dan interaksi siswa serta evaluasi hasil belajar siswa melalui tes dan penilaian kualitatif. Evaluasi juga melibatkan feedback dari guru dan siswa mengenai penerapan game dalam pembelajaran (Sidiq & Simamora 2022).

Refleksi dan Revisi: Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi, tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi kekuatan dan kelemahan dari implementasi game kartu. Diskusi reflektif melibatkan guru, siswa, dan pihak sekolah untuk mendapatkan umpan balik dan mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan. Hasil refleksi digunakan untuk merevisi pendekatan pembelajaran dan mengembangkan strategi yang lebih efektif untuk penggunaan game kartu dalam pembelajaran di masa depan (Wahyuni 2023).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini melibatkan partisipasi aktif dari siswa, guru, dan wali kelas, bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan memperkuat hubungan antara sekolah dan komunitas. Melalui pendekatan kolaboratif, diharapkan kegiatan ini dapat memberikan dampak positif terhadap pengembangan kompetensi peserta didik serta peningkatan kapasitas tenaga pengajar.

Perencanaan dan Observasi: Hasil observasi awal menunjukkan bahwa metode pengajaran yang didominasi ceramah cenderung membuat siswa merasa kurang tertarik dan sulit memahami materi IPAS secara mendalam. Data awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep perubahan wujud, yang berdampak pada rendahnya motivasi dan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan: Implementasi game kartu perubahan wujud dalam proses pembelajaran menunjukkan perubahan yang positif. Selama pelaksanaan, siswa menunjukkan peningkatan keterlibatan dan antusiasme dalam pembelajaran. Game ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif tetapi juga membantu siswa memahami konsep perubahan wujud dengan cara yang menyenangkan dan kontekstual.

Evaluasi: Hasil tes menunjukkan bahwa ada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi perubahan wujud setelah penerapan game kartu. Sebagian besar siswa mampu menjelaskan konsep dengan lebih baik dan menunjukkan kemajuan dalam kemampuan aplikasi materi dalam konteks yang berbeda.

Pembahasan:

Peningkatan Motivasi dan Interaktivitas: Penggunaan game kartu dalam pembelajaran IPAS terbukti meningkatkan motivasi dan interaktivitas siswa. Metode ini sesuai dengan teori pembelajaran yang menyatakan bahwa pendekatan yang lebih interaktif dan kontekstual dapat meningkatkan keterlibatan siswa (Fikry, 2024). Dengan mengubah pendekatan dari ceramah ke game yang melibatkan partisipasi aktif, siswa merasa lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar.

Pemahaman Konsep: Game kartu terbukti membantu siswa dalam memahami konsep perubahan wujud dengan cara yang lebih konkret dan visual. Hal ini konsisten dengan hasil pengabdian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang kontekstual dan berbasis aktivitas dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa (Kusum, 2023). Siswa yang sebelumnya kesulitan memahami konsep perubahan wujud kini menunjukkan pemahaman yang lebih baik setelah berinteraksi dengan media yang lebih sesuai dengan gaya belajar mereka.

Kendala dan Solusi: Meskipun terdapat peningkatan, beberapa kendala masih perlu diatasi. Misalnya, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menerapkan konsep perubahan wujud dalam situasi yang lebih kompleks. Kendala ini mungkin disebabkan oleh faktor-faktor seperti ketidakmampuan dalam menghubungkan konsep dengan konteks sehari-hari atau kekurangan waktu untuk latihan yang lebih mendalam. Penting untuk terus melakukan evaluasi dan penyesuaian strategi pembelajaran agar dapat mengatasi kendala ini (Utari, 2024).

Peran Orang Tua dan Lingkungan: Hasil pengabdian ini juga menunjukkan pentingnya peran orang tua dan lingkungan belajar dalam mendukung motivasi dan pemahaman siswa. Beberapa siswa yang mendapatkan dukungan dan dorongan dari orang tua menunjukkan kemajuan yang lebih signifikan. Oleh karena itu, penting bagi sekolah untuk melibatkan orang tua dalam proses pendidikan dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif (Suwarni, 2022).

Saran untuk Implementasi di Masa Depan: Berdasarkan hasil dan pembahasan, disarankan agar metode game kartu ini diintegrasikan secara lebih luas dalam kurikulum untuk mata pelajaran lainnya. Selain itu, pelatihan untuk guru tentang penggunaan metode pembelajaran berbasis game dan media yang interaktif perlu ditingkatkan agar semua guru dapat memanfaatkan metode ini dengan optimal (Ambarwati et al. 2021).

Gambar 2. Kegiatan PKM



Dengan demikian, pengabdian ini memberikan kontribusi yang berarti dalam meningkatkan interaktivitas dan motivasi belajar siswa di SDN Benteng 01 Ciampea. Implementasi metode PAR dan game kartu perubahan wujud menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan memahami kebutuhan siswa secara lebih mendalam.

IV. KESIMPULAN

Pengabdian ini berfokus pada upaya meningkatkan interaktivitas dan motivasi belajar siswa di SDN Benteng 01 Ciampea dengan menerapkan game kartu perubahan wujud sebagai alat bantu pembelajaran. Implementasi game kartu menunjukkan hasil positif dengan meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman materi.

Peningkatan Motivasi dan Interaktivitas: Penggunaan game kartu dalam pembelajaran IPAS terbukti meningkatkan motivasi dan interaktivitas siswa. Dengan mengubah pendekatan dari ceramah ke game yang melibatkan partisipasi aktif, siswa merasa lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar.

Pemahaman Konsep: Siswa yang sebelumnya kesulitan memahami konsep perubahan wujud kini menunjukkan pemahaman yang lebih baik setelah berinteraksi dengan media yang lebih sesuai dengan gaya belajar mereka.

Kendala dan Solusi: Meskipun terdapat peningkatan, beberapa kendala masih perlu diatasi. Misalnya, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menerapkan konsep perubahan wujud dalam situasi yang lebih kompleks.

Peran Orang Tua dan Lingkungan: Hasil pengabdian ini juga menunjukkan pentingnya peran orang tua dan lingkungan belajar dalam mendukung motivasi dan pemahaman siswa.

Implementasi di Masa Depan: Berdasarkan hasil dan pembahasan, disarankan agar metode game kartu ini diintegrasikan secara lebih luas dalam kurikulum untuk mata pelajaran lainnya.

V. DAFTAR PUSTAKA

Agustyaningrum, N., & Pradanti, P. (2022). Teori perkembangan Piaget dan Vygotsky: Bagaimana implikasinya dalam pembelajaran matematika sekolah dasar? *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika, 5*(1).

Alkautsar, V. H., Dahlan, T. H., & Wulandari, A. (2023). Perilaku phubbing dan engagement pada mahasiswa di kota Bandung. *Jurnal Psikologi Insight, 7*(2).

Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2021). Studi literatur: Peran inovasi pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 8*(2).

Anggraini, S., & Sukartono, S. (2022). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 6*(3).

Anisha, D. (2024). Memahami dampak faktor sosial ekonomi terhadap pemerataan pendidikan dan keberhasilan siswa. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan, 1*(2).

Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., Hardiansyah, A., & Suseni, K. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran "Telaah perspektif pada era Society 5.0." Tohar Media.

Cholifatul, S., & Wathon, A. (2019). Mengembangkan pengetahuan kognitif melalui alat permainan edukatif. *Sistim Informasi Manajemen, 2*(1).

Diani, F. U., Dewi, R., & Amalia, I. (2023). Pengambilan keputusan orang tua dalam pemilihan sekolah bagi anak. *Jurnal Psikologi Terapan (JPT), 4*(1).

Fikry, M., Arsyad, M. N., & Sunuyeko, N. (2024). Pengembangan media monopoli dalam meningkatkan motivasi serta minat pada mata pelajaran IPS kelas 7 SMP. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 9*(3).

Ginting, D. N. B., Sinaga, R., Sari HS, D. W., Gaol, R. L., & Tanjung, D. S. (2023). Pengaruh tanggung jawab guru terhadap motivasi belajar siswa SD Negeri 101824 Durin

Simbelang Kecamatan Pancur Batu tahun pembelajaran 2022/2023. *Journal on Education, 6*(1).

Iskandar, A., Winata, W., Kurdi, M. S., Sitompul, P. H. S., Kurdi, M. S., Nurhayati, S., Hasanah, M., & Haluti, F. (2023). Peran teknologi dalam dunia pendidikan. Yayasan Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.

Jasiah, J., Mayasari, M., Haniko, P., Munisah, E., Pebriani, E., Apriza, B., & Hita, I. P. A. D. (2023). Media kartu bergambar untuk anak usia dini: Apakah memiliki pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar? *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7*(6).

Jayadih, M., Suhardi, H. E., & Rubini, B. (2024). Strategi & peningkatan kualitas layanan guru: Transformasi melalui kepemimpinan, teknologi, kreativitas dan entrepreneurship. Jakad Media Publishing.

Kalsum, U., Chastanti, I., & Harahap, D. A. (2021). Analisis keterampilan bertanya siswa pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 6*(1).

Kurniawan, J. (2023). Pengaruh mind mapping terhadap hasil belajar akidah akhlak siswa kelas IV MI Miftahul Huda. IAIN Metro.

Kusum, J. W., Akbar, M. R., & Fitrah, M. (2023). Dimensi media pembelajaran (Teori dan penerapan media pembelajaran pada era revolusi industri 4.0 menuju era Society 5.0). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Lestari, D. A., Rahmawati, I. A., & Fauzi, M. R. (2023). Penerapan teori belajar Bruner dalam pembelajaran matematika siswa kelas VI SD IT Salsabila 8 Pandowoharjo. *AL-IHTIRAFIAH: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH, 3*(01), 1–13.

Masfufah, M., Darmawan, D., & Masnawati, E. (2023). Strategi manajemen kelas untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Manivest: Jurnal Manajemen, Ekonomi, Kewirausahaan, Dan Investasi, 1*(2).

Purwatiningsih, A. P. (2023). Motivasi intrinsik dan ekstrinsik berdonasi. Penerbit NEM.

Purwowidodo, A., & Zaini, M. (2023). Teori dan praktik model pembelajaran berdiferensiasi implementasi kurikulum merdeka belajar. Yogyakarta: Penebar Media Pustaka.

Qomar, M. N., Karsono, L. D. P., Aniqoh, F. Z., Nor Aini, C., & Anjani, Y. (2022). Peningkatan kualitas UMKM berbasis digital dengan metode participatory action research (PAR). *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3*(1).

Rahman, F. (2023). Pengembangan model pembelajaran matematika berorientasi pemecahan masalah di sekolah dasar. *Jurnal Dunia Ilmu, 3*(10).

Sari, S. U. R., Lestari, R. D., & Kinasih, I. A. (2022). Efektivitas model pembelajaran PjBL

terintegrasi STEM untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan disposisi matematis dalam menyelesaikan permasalahan matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia, 7*(2).

Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). Game edukasi: Strategi dan evaluasi belajar sesuai abad 21. Yayasan Kita Menulis.

Suwarni, S. (2022). Peran budaya sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan, 13*(2).

Tamrin, H., & Masykuri, A. (2024). Inovasi metode pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Journal of Islamic Educational Development, 1*(1).

Utari, R., Iswara, P. D., & Aeni, A. N. (2024). Pemanfaatan e-book digital untuk meningkatkan keterampilan menulis dongeng pada siswa sekolah dasar. *Academy of Education Journal, 15*(1).

Wahyuni, S. (2023). Peningkatan hasil belajar membaca permulaan siswa kelas 1 SDN Temas 02 Batu melalui penerapan metode make a match berbantuan media kartu gambar. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora, 2*(1).

Lampiran







