

KEEFEKTIVAN MEDIA TEKA-TEKI KARUTA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS 1 SD

Lilik Royani Salmai¹, Novialita Angga Wiratama²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas PGRI Ronggolawe

¹lilikroyanisalma@gmail.com, ²novialita3@gmail.com

ABSTRACT

Early reading ability is a crucial foundation in the development of children's literacy. However, in practice, first-grade students often face difficulties in recognizing letters, spelling, and understanding texts. To overcome these challenges, engaging and interactive learning media are needed. The Teka-Teki Karuta media was developed as an educational game-based learning tool that combines visual, motor, and cognitive elements. This study employed a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The research subjects were first-grade students at an elementary school in District Tuban, consisting of an experimental group and a control group. The results showed a significant improvement in the reading abilities of students who used the Teka-Teki Karuta media compared to those who were taught using conventional methods. Based on data analysis, the use of Teka-Teki Karuta media proved to be effective in improving the early reading skills of first-grade elementary students. Therefore, this media is recommended as a fun and alternative learning tool for early literacy development.

Keywords: *effectiveness, reading ability, elementary school, karuta puzzles*

ABSTRAK

Kemampuan membaca pada tahap awal merupakan fondasi penting dalam perkembangan literasi anak. Namun, dalam praktiknya, siswa kelas 1 sering mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, mengeja, dan memahami bacaan. Sebagai solusi, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Media *Teka-Teki Karuta* dikembangkan sebagai alat bantu pembelajaran berbasis permainan edukatif yang menggabungkan unsur visual, motorik, dan kognitif. Penelitian ini menerapkan metode kuasi eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas I di salah satu SD di Kabupaten Tuban, yang terbagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis data memperlihatkan peningkatan yang signifikan pada kemampuan membaca siswa yang menggunakan media *Teka-Teki Karuta* dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode konvensional. Berdasarkan hasil analisis data, penggunaan media *Teka-Teki Karuta* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD.

Oleh karena itu, media ini direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran menyenangkan untuk tahap awal literasi.

Kata Kunci: keefektivan, kemampuan membaca, sekolah dasar, teka-teki karuta

A. Pendahuluan

Pendidikan pada abad ke-21 menuntut pendekatan dalam pembelajaran perlu diperbarui secara signifikan (Arifin and Mu'id 2024). Kurikulum Merdeka hadir sebagai respons terhadap kebutuhan pembelajaran yang lebih relevan, kontekstual, dan berpihak pada murid (Iskandar et al. 2025). Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang fleksibel, berdiferensiasi, dan mendorong peserta didik untuk menjadi pelajar dengan mengembangkan kompetensi literasi, numerasi, serta karakter Profil Pelajar Pancasila Ningrum & Andriani, (2023).

Kemampuan literasi menjadi dasar penting yang harus dikuasai sejak jenjang pendidikan dasar (Ifrida et al. 2023). Kemampuan membaca awal menjadi salah satu aspek penting dalam literasi, karena menjadi dasar untuk memahami teks tertulis di semua mata pelajaran (Eli et al. 2024). Membaca tidak sekadar mengenal huruf, namun juga melibatkan pemahaman makna, daya ingat, fokus, serta kemampuan berpikir kritis

terhadap isi (Nengsi, Ramadhan, and Hamzah 2025).

Membaca menjadi salah satu kemampuan utama yang wajib dimiliki oleh individu sejak masa kanak-kanak (Masruroh and Ramiati 2022). Dalam konteks pendidikan dasar, membaca tidak hanya menjadi kompetensi yang diajarkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga menjadi gerbang utama dalam memahami seluruh materi pelajaran lainnya. Kemampuan membaca yang baik akan mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran secara menyeluruh (Frans, Ani, and Wijaya 2023). Dengan demikian kemampuan membaca pada siswa SD, terutama di kelas 1, perlu diupayakan secara optimal..

Menurut Kemendikbud dalam (Sofyatiningrum et al. 2021), kemampuan literasi menjadi salah satu kompetensi minimum yang harus dikuasai siswa di jenjang sekolah dasar. Faktanya, di lapangan masih terdapat banyak peserta didik kelas 1 yang belum memenuhi capaian kemampuan membaca dengan

lancar. Peserta didik belum sepenuhnya mampu mengenali huruf dengan baik, menggabung suku kata, dan kalimat tunggal. Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam membimbing siswa agar mencapai kemampuan membaca yang sesuai tahapannya.

Untuk menjawab tantangan tersebut, peran guru sangatlah penting dalam memilih pendekatan pembelajaran yang mampu menjadi perantara kebutuhan siswa (Suwanjal and Apriani 2023). Guru bukan hanya bertugas menyampaikan materi, tapi juga berperan sebagai pendamping dan pencipta cara belajar yang membuat suasana kelas menyenangkan serta memotivasi siswa untuk belajar. Dalam hal ini, kreativitas guru dalam menentukan dan mengembangkan media pembelajaran menjadi kunci utama keberhasilan proses belajar membaca (Wulandari et al. 2024).

Permasalahan ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Pertama, metode pembelajaran yang digunakan pendidik cenderung bersifat monoton dan tidak sesuai dengan gaya belajar anak usia dini. Kedua, media pembelajaran yang digunakan kurang variatif sehingga

tidak mampu menarik minat siswa untuk belajar membaca (Lestariningsih and Parmiti 2021). Ketiga, keterbatasan perhatian dan pendampingan orang tua di rumah dalam mendukung proses belajar membaca. Keempat, tidak semua siswa mendapatkan stimulasi literasi sejak dini, terutama pada anak-anak yang belum mengikuti pendidikan PAUD atau TK.

Kondisi ini menuntut pengembangan media pembelajaran yang bukan hanya menekankan isi materi, namun juga dalam proses belajar yang aktif dan partisipatif (Ma'arif, Soraya, and Kurjum 2025). Media pembelajaran yang menarik dapat menstimulus keterlibatan siswa secara fisik dan mental, sehingga mereka tidak hanya pasif menerima informasi, tetapi aktif mengkonstruksi pengetahuannya melalui kegiatan menyenangkan (Istikomah 2020). Ini penting karena pada usia dini, pengalaman belajar yang positif akan memberikan dampak jangka panjang terhadap minat dan kemampuan membaca anak si awal belajar membaca, siswa kelas 1 SD diajarkan huruf, suku kata, dan kalimat yang mudah dimengerti (Muhyidin 2016).

Namun, dalam praktiknya banyak siswa menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi awal dan laporan guru, siswa kelas 1 SD sering kali mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, mengeja, membaca kata sederhana, dan memahami isi bacaan. Adapun faktor penyebab permasalahan ini, seperti kurangnya motivasi belajar, metode pembelajaran masih konvensional, minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, serta perbedaan latar belakang kesiapan membaca siswa sejak dari rumah.

Dalam kondisi demikian, dibutuhkan strategi pembelajaran yang mampu menarik dan meningkatkan minat belajar siswa, serta menstimulasi kemampuan kognitif mereka secara optimal (Wahyuningsih 2020). Upaya yang dapat dilakukan salah satunya adalah menggunakan media belajar yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Media pembelajaran tidak hanya mendukung pendidik menerangkan materi, tapi juga membuat siswa terlibat dan memahami dengan baik. (Nurrita 2018). Salah satu media yang berpotensi membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan

adalah *Teka-Teki Karuta*. Media ini merupakan adaptasi dari permainan kartu tradisional Jepang (*karuta*) yang diubah menjadi alat pembelajaran berbasis permainan edukatif. Dalam media *Teka-Teki Karuta*, siswa diajak untuk mencocokkan gambar, kata, atau kalimat dengan pasangannya melalui permainan tebak-tebakan yang menyenangkan. Permainan ini menggabungkan unsur visual, motorik, dan kognitif sehingga mampu meningkatkan fokus, konsentrasi, dan kemampuan fonologis siswa.

Keunggulan dari media *Teka-Teki Karuta* adalah kemampuannya untuk mengubah suasana kelas menjadi lebih aktif dan komunikatif. Siswa tidak hanya duduk dan mendengarkan, tetapi juga bergerak, berpikir, dan berinteraksi secara langsung. Hal ini sangat cocok diterapkan pada siswa kelas 1 SD yang masih berada dalam tahap perkembangan konkret operasional menurut Piaget dalam (Imanulhaq and Ichsan 2022). Pengalaman belajar menyenangkan melalui permainan menumbuhkan motivasi intrinsik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penulis memutuskan untuk meneliti lebih lanjut terkait keefektivan media *Teka-*

Teki Karuta dalam rangka mengoptimalkan kemampuan dalam membaca siswa kelas 1 sekolah dasar. Penelitian ini bermaksud untuk mampu menghadirkan peran signifikan dalam kemajuan media ajar inovatif di tingkat SD.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini diterapkan pendekatan kuantitatif dengan rancangan kuasi-eksperimen sebagai metode utama dalam pengumpulan dan analisis data. (Siregar et al. 2020). Rancangan Rancangan yang digunakan adalah pretest-posttest control group, dengan satu kelompok sebagai eksperimen dan satu kelompok sebagai kontrol dua kelompok yang diuji sebelum dan sesudah perlakuan, namun hanya kelompok eksperimen yang menerima intervensi berupa media Teka-Teki Karuta. Sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Peneliti memilih pendekatan kuantitatif karena mampu memberikan hasil yang objektif dan bisa dihitung secara statistik. Analisis statistik dilakukan untuk mengukur sejauh mana penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap

capaian belajar siswa. Melalui data numerik, peneliti dapat melakukan analisis statistik yang valid bertujuan untuk melihat seberapa jauh perbedaan capaian antara kelompok yang dikenai intervensi dan kelompok tanpa intervensi. Selain itu, pendekatan ini juga mendukung pengambilan kesimpulan yang berdasarkan fakta lapangan, bukan hanya pada dugaan atau asumsi subjektif.

Melalui desain ini, peneliti dapat mengevaluasi perbedaan hasil akhir antara kelompok eksperimen dan kontrol yang memakai media Teka-Teki Karuta dan kelompok yang tidak menggunakannya, Untuk menguji Apakah kemampuan membaca siswa mengalami peningkatan secara signifikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan Media Teka-Teki Karuta terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD. Hal ini sejalan dengan teori Sadiman dkk. (2019) bahwa media dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Risnawati, Wibowo, and Bahar 2019). Selain itu, sesuai dengan pandangan

konstruktivisme Piaget (Suparno, 2015), siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dengan media Karuta. Permainan ini juga mendukung teori Vygotsky (Santrock, 2021) yang menyatakan bahwa bermain dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar membaca permulaan siswa sejalan dengan konsep membaca awal menurut Tarigan (2015). Efektivitas media ini memperkuat teori Arsyad (2020) bahwa media yang tepat akan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran lebih optimal.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I SD, di mana satu kelas ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran (menggunakan media Teka-Teki Karuta) dan satu kelas sebagai kelompok kontrol (menggunakan metode biasa). Kedua kelompok diberikan tes awal (pretest) sebelum pembelajaran berlangsung. Evaluasi awal terhadap kemampuan membaca siswa dilakukan untuk memastikan kesetaraan awal, dan hasilnya mengindikasikan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan

antara kedua kelompok pada awal penelitian. Setelah beberapa kali pembelajaran, siswa diberikan posttest untuk mengevaluasi peningkatan kemampuan membaca siswa. Berdasarkan hasil yang diperoleh, Peningkatan skor Kelompok eksperimen menunjukkan hasil yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa adanya media pembelajaran media Teka-Teki Karuta terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, ditandai dengan meningkatnya antusiasme serta partisipasi aktif siswa sepanjang kegiatan belajar mengajar. Interaksi siswa dengan kartu permainan membuat mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif dalam pembelajaran, namun juga aktif mengeja dan membaca melalui permainan yang menyenangkan. Data observasi juga menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok eksperimen lebih sering menunjukkan perilaku positif selama proses pembelajaran. Mereka tampak fokus, saling bekerja sama, serta menunjukkan rasa ingin tahu terhadap pasangan kartu yang harus dicocokkan. Guru juga melaporkan bahwa suasana kelas menjadi hidup

hidup dan siswa tidak mudah bosan, berbeda dengan kelompok kontrol cenderung lebih cepat kehilangan konsentrasi. Selain meningkatkan kemampuan kognitif, media ini juga secara tidak langsung melatih keterampilan sosial dan motorik halus siswa. Saat memainkan Teka-Teki Karuta, siswa belajar untuk menunggu giliran, bekerja sama dengan teman, dan menggunakan tangan mereka untuk memindahkan dan mencocokkan kartu. kegiatan ini sesuai dengan cara belajar dan karakter anak pada usia awal yang belajar secara holistik melalui bermain sambil berinteraksi.

Berdasarkan hasil penelitian, media Teka-Teki Karuta terbukti efektif sebagai sarana Pembelajaran yang memudahkan siswa memahami materi dengan pendekatan yang menyenangkan dan menarik. Siswa lebih semangat belajar karena media ini berbentuk permainan yang melibatkan gambar dan kata, sehingga mudah dipahami oleh siswa kelas I yang masih dalam tahap belajar membaca. Media ini juga membantu siswa lebih fokus, cepat mengenali huruf dan kata, serta lebih aktif dalam kegiatan belajar. Hal ini membuktikan bahwa kegiatan belajar

yang dirancang berdasarkan karakter anak usia dini dapat membuat proses belajar menjadi lebih efektif. Secara keseluruhan, penggunaan media Teka-Teki Karuta terbukti Mendukung siswa meningkatkan kemampuan membaca selama di kelas I SD.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan media *Teka-Teki Karuta* efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD. Hal tersebut dibuktikan melalui peningkatan rata-rata nilai posttest yang diperoleh siswa meningkat lebih besar pada kelompok eksperimen dibandingkan Kelompok kontrol yang tidak diberikan intervensi dalam bentuk pendekatan pembelajaran inovatif. Oleh karena itu, penggunaan media ini memberikan pengaruh yang baik terhadap cara siswa belajar membaca. Selain itu, pembelajaran yang menggunakan media Teka-Teki Karuta Mampu membangun suasana kelas yang menarik dan interaktif, sehingga siswa menjadi lebih semangat, terlibat aktif, dan berkonsentrasi dalam proses belajar. Media ini tidak hanya membantu

siswa dalam mengenali huruf dan mengeja kata, tetapi juga melibatkan aspek visual, motorik, dan kognitif secara bersamaan. Hal tersebut sesuai dengan cara belajar anak usia dini yang cenderung senang belajar sambil bermain.

Dengan mempertimbangkan hasil uji statistik dan temuan di lapangan, maka Kesimpulannya, media Teka-Teki Karuta layak diterapkan dalam pembelajarannya sebagai alternatif media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD. Media ini mendukung terciptanya pengalaman belajar yang bermakna serta membantu siswa membangun keterampilan literasi dasar secara bertahap dan menyenangkan. Selain memberikan dampak terhadap hasil belajar, media ini juga mendukung keterlibatan emosional siswa dalam proses pembelajaran. Ketika siswa merasa senang dan tertarik, mereka cenderung lebih mudah menyerap informasi. Hal ini terlihat dari semangat siswa saat mengikuti permainan, ketekunan mereka dalam menyelesaikan teka-teki, serta interaksi positif dengan teman sebaya. Suasana belajar yang menyenangkan

memperkuat ikatan emosional siswa terhadap proses pembelajaran.

Dari sisi guru, media ini memberikan kemudahan dalam penyampaian materi membaca permulaan. Guru tidak perlu lagi bergantung sepenuhnya pada metode ceramah atau latihan membaca monoton, melainkan bisa memanfaatkan aktivitas permainan yang membuat siswa belajar secara aktif. Selain itu, guru juga dapat memodifikasi isi kartu sesuai kebutuhan pembelajaran, sehingga fleksibel untuk diterapkan dalam berbagai konteks materi Bahasa Indonesia di kelas I.

Penelitian ini membuka peluang bagi pengembangan media serupa yang berbasis permainan edukatif lainnya. Mengingat karakteristik anak usia dini yang gemar bermain, penggabungan antara unsur permainan dan materi akademik sangat potensial dalam pembelajaran literasi, numerasi, maupun pendidikan karakter. Oleh sebab itu, guru dan sekolah harus terus melakukan inovasi dalam menciptakan ruang belajar yang responsif, inovatif, dan berpusat pada kebutuhan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Bustanul, and Abdul Mu'id. 2024. "Pengembangan Kurikulum Berbasis Keterampilan Dalam Menghadapi Tuntutan Kompetensi Abad 21." *DAARUS TSAQOFAH Jurnal Pendidikan Pascasarjana Universitas Qomaruddin* 1(2):118–28.
- Eli, Kadek, Kiki Lieoni Widodo, Niken Azahra, and Jody Setya Hermawan. 2024. "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar." *Arus Jurnal Sosial Dan Humaniora* 4(3):1675–83.
- Frans, Sarah Adelheit, Yubali Ani, and Yesaya Adhi Wijaya. 2023. "Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar [Reading Comprehension Skills of Elementary School Students]." *Diligentia: Journal of Theology and Christian Education* 5(1):54–68.
- Ifrida, Farhana, Miftakhul Huda, Harun Joko Prayitno, Eko Purnomo, and Sujalwo Sujalwo. 2023. "Pengembangan Dan Peningkatan Program Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar* 1–12.
- Imanulhaq, Rela, and Ichsan Ichsan. 2022. "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran." *Waniambey: Journal of Islamic Education* 3(2):126–34.
- Iskandar, Sofyan, Deli Setiasari, Isna Handayani, and Putri Anandika Pratiwi. 2025. "IMPLEMENTASI PRINSIP PENGEMBANGAN KURIKULUM MERDEKA DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DI SEKOLAH DASAR." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(2):195–208.
- Istikomah, Dewi Darul. 2020. "Penerapan Model Problem Based Learning Dengan Media Daring Zoom Meet Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Gangguan Pada Organ Peredaran Darah Manusia Di Kelas 5 Tema 4 SDN Pengkol 2 Sragen Tahun Pelajaran 2020/2021." *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)* 6(1):103–13.
- Lestariningsih, Mirawati Dina, and Desak Putu Parmiti. 2021. "Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wayang Papercraft." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9(1):71–79.
- Ma'arif, Samsul, Irma Soraya, and Mohammad Kurjum. 2025. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10(2):1152–58.
- Masruroh, Fitriatul, and Eka Ramiati. 2022. "Pembentukan Karakter Gemar Membaca Pada Anak Usia Dini Melalui Media Buku Cerita Bergambar." *INCARE, International Journal of Educational Resources* 2(6):576–85.
- Muhyidin, Asep. 2016. "Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan Bahasa Indonesia Di Kelas Awal." *BAHTERA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 15(2):1–13.
- Nengsi, Arda, Muh Nur Ali Ramadhan,

- and Rahma Ashari Hamzah. 2025. "Mengembangkan Keterampilan Membaca Di Sekolah Dasar." *Abuya: Jurnal Pendidikan Dasar* 3(1):14–29.
- Nurrita, Teni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah* 3(1):171–210.
- Risnawati, Risnawati, Ari Wibowo, and Bahar Bahar. 2019. "Pengaruh Penggunaan Media Dakon Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi SD Di Kabupaten Gowa." *Pepatudzu: Media Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan* 15(2):118–26.
- Siregar, Rama Nida, Abdul Mujib, Hasratuddin Siregar, and Ida Karnasih. 2020. "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pendekatan Matematika Realistik." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 4(1):56–62.
- Sofyatiningrum, Etty, Nur Listiawati, Senza Arsendy, Ais Irmawati, Rasita Ekawati Purba, Hamdan Sugilar, Untung Tri Rahmadi, and Mimin Haryati. 2021. "Bunga Rampai Pembelajaran Berbasis Bahasa Ibu Di Kelas Awal: Kebijakan, Implementasi, Dan Dampaknya."
- Suwanjal, Usep, and Ririn Apriani. 2023. "Peran Guru Penggerak Dalam Mewujudkan Aksi Nyata Di Sekolah Sebagai Bentuk Pendidikan Yang Berpihak Kepada Murid Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi." Pp. 257–71 in *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (SNPPM) Universitas Muhammadiyah Metro*. Vol. 5.
- Wahyuningsih, Endang Sri. 2020. *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish.
- Wulandari, Bintang, Siti Maryani, Aldhea Duesta Defini, Neshia Liza Apriel, and Dela Dela. 2024. "Analisis Kreativitas Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Ips Di Mi Munawariyah Palembang." *JIMR: Journal Of International Multidisciplinary Research* 3(01):26–40.