

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL AUDIOVISUAL UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN TEKS NARASI SISWA KELAS V
SDN KEBON BARU 07 JAKARTA**

Nurraidah Khairunnisa¹, Febrianti Yuli Satriyani²

^{1,2}PGSD FEBH Universitas Trilogi

¹nurraidahkhairunniss02@gmail.com, ²febriantiyuli@trilogi.ac.id

ABSTRACT

This study was conduct to develop a digital audiovisual comic as a learning medium aimed at improving narrative text read comprehensions skill of fifth-grade student at SDN Kebon Baru 07. The study adopted a Research and Development (R&D) approach utilizing the ADDIE model, which consist of the analys, design, developmen, implementations, and evaluation stage. The research subject included media, material, and language experts, a classroom teacher, and 23 fifth-grade students. Data were gathered through observations, interview, expert validation sheets, questionnaires for teachers and students, and learning achievement tests. The validations result indicated that the developed product achieved feasibility scores of 96% from media experts, 98% from language experts, and 93% from material experts, all of which fell into the very valid category. The effectiveness test show a significant improvement in students' average scores, increasing from 57.5 on the pretest to 86.5 on the posttest, with an N-Gain score of 0.74, classified as fairly effective. Furthermore, teacher and student responses reached 90% and 93%, respectively, indicating very positive perceptions. These findings suggest that the digital audiovisual comic developed in this study is both feasible and effective for use in Indonesian language learning to enhance student narrative text reading comprehension skills.

Keywords: *audiovisual, digital comics, learning media, reading comprehension, narrative text*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini ialah untuk pengembangan komik digital audiovisual sebagai media pembelajaran guna meningkatkan kemampuan membaca pemahaman teks narasi siswa kelas V di SDN Kebon Baru 07. Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE mencakup analisis, desain, implementasi, pengembangan, serta evaluasi. Subjek penelitian meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, seorang guru kelas, serta 23 siswa kelas V. Pengumpulan data dilaksanakn dengan observasi, wawancara, validasi ahli, angket respon guru serta siswa, dan tes hasil belajar. Hasil validasi menerangkan yakni produk yang di kembangkan mendapat presentase kelayakan sejumlah 96% dari ahli media, 98% dari ahli bahasa, serta 93% dari ahli materi, yang seluruhnya

tergolong kategori sangat valid. Uji efektivitas memperlihatkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 57,5 pada pretest menjadi 86,5 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,74 yang tergolong cukup efektif. Selain itu, respons guru dan siswa masing-masing mencapai 90% dan 93% dengan kategori sangat positif. Dengan demikian, komik digital audiovisual yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman teks narasi siswa.

Kata Kunci: audiovisual, komik digital, media pembelajaran, membaca pemahaman, teks narasi

A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan, termasuk sekolah dasar (Anggraini et al., 2023). Tujuan utama pelajaran ini adalah meningkatkan keterampilan siswa dalam komunikasi, baik lisan ataupun tertulis. Bahasa lisan ataupun tulisan memiliki pengaruh besar terhadap seluruh aspek kehidupan manusia, sehingga keterampilan ini perlu untuk diajarkan sejak bangku sekolah dasar (Mailani et al., 2022). Untuk mencapai tujuan tersebut, pembelajaran Bahasa Indonesia menekankan empat keterampilan berbahasa, salah satunya membaca (Lulu Ramadhani, 2024). Maka dari itu Pelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat SD penting untuk menanamkan kemampuan membaca sejak dini sebagai dasar keterampilan berbahasa siswa.

Membaca merupakan kemampuan dasar yang wajib dikuasai siswa karena menjadi sarana utama memperoleh pengetahuan pada berbagai mata pelajaran (Ramadhani & Wulandari, 2022). Kemampuan ini tidak hanya dipakai pada mata pelajaran bahasa Indonesia, tetapi juga seluruh mata pembelajaran dikarenakan mayoritas ilmu pengetahuan diperoleh dari kegiatan membaca, sehingga dapat dikatakan bahwa membaca adalah jembatan segala sumber ilmu (Mubarak et al., 2022). Seseorang yang memahami bacaan akan dapat menyampaikan kembali hasil bacaan dengan jelas, baik secara lisan ataupun tulisan. Selain itu, kebiasaan membaca juga bisa membuat seseorang lebih mudah memahami pesan yang disampaikan secara lisan. Oleh karena itu, membaca dianggap sebagai elemen penting dalam

penguasaan keterampilan berbahasa lainnya (Nopiaanti, 2023). Dari uraian diatas maka bisa ditarik kesimpulan yakni membaca bukan hanya sekedar melafalkan kata, namun melibatkan kemampuan berpikir untuk dapat memahami isi bacaan. Oleh karena itu, Keterampilan membaca di sekolah dasar perlu menekankan kepada siswa bahwa membaca bukan hanya sekedar menggerakkan mata dari margin kiri ke kanan pada sumber bacaan tetapi perlu memahami apa yang telah dibaca (Kurrata A 2024).

Membaca pemahaman tidak sekedar melafalkan kata, tetapi melibatkan proses berpikir untuk memahami, menafsirkan, dan merefleksikan isi bacaan. Siswa yang memiliki kemampuan membaca pemahaman yang baik akan lebih mudah menyerap informasi dari berbagai sumber tertulis (Maladerita, 2022). Kemampuan membaca pemahaman memberikan banyak manfaat bagi siswa, seperti memperluas wawasan, meningkatkan kemampuan berpikir, serta mempersiapkan diri menghadapi perkembangan zaman (Pramayshela et al., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan kemampuan

membaca pemahaman begitu krusial dalam proses belajar.

Namun, kemampuan membaca siswa sekolah dasar di Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan oleh hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 yang menempatkan Indonesia pada peringkat ke-68 dari 81 negara (Sukma, 2023). Rendahnya kemampuan membaca pemahaman dapat menyebabkan siswa mengalami kesulitan belajar jenjang pendidikan selanjutnya (Frans et al., 2023). Berdasarkan teori perkembangan kognitif piaget siswa SD dengan rentang usia (7-12 tahun) berada ada pada tahapan (Marinda, 2020). Kondisi ini menuntut penggunaan media pembelajaran yang konkret dan visual agar materi lebih mudah dipahami siswa.

Perkembangan teknologi menuntut guru mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik dan kebiasaan belajar siswa yang telah akrab dengan perangkat digita (Svari & Arlinayanti, 2024). Media visual dan audiovisual dinilai efektif karena mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa (Sari, 2023). Hal

ini sejalan dengan penelitian Annisah (2021), NurNgazizah (2022), & Wahyuni et al. (2023) menerangkan yakni media digital misalnya komik berbasis kearifan lokal, video interaktif, dan animasi cerita rakyat bisa diterapkan untuk media pembelajaran yang relevan dan mendukung pemahaman siswa.

Komik digital audiovisual merupakan bentuk media interaktif yang menggabungkan elemen gambar, teks, dan suara, sehingga mampu meningkatkan daya tarik siswa dalam membaca (Andriawan, 2024). Menurut Yafie et al., (2020) Gabungan berbagai media, contohnya gambar, teks, video, serta audio dalam satu bentuk pembelajaran bisa membantu siswa berada pada tahap operasional konkret untuk memahami materi dengan lebih baik. Komik jenis ini dapat membantu siswa memvisualisasikan alur cerita, memahami tokoh dan latar secara lebih konkret, serta membangun koneksi emosional dengan cerita yang disajikan. Media ini juga selaras dengan karakter siswa usia sekolah dasar yang gemar belajar melalui gambar visual yang unik serta menyenangkan.

Penelitian ini ditunjang dengan lima penelitian terdahulu yang relevan yaitu, (1) Citra Lestari, (2024) sMenyatakan bahwa penggunaan komik digital audio memenuhi kriteria layak, efektif dan efisien bisa meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. (3) Fadillah et al., (2021) dalam penelititannya menyatakan media audiovisual bisa meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

Keterlibatan berbagai indera dalam proses pembelajaran terbukti berperan dalam meningkatkan pemahaman serta daya ingat siswa pada materi pelajaran. Semakin banyak indera yang diterapkan, semakin besar pula peluang siswa untuk memahami dan mengingat informasi secara lebih baik. Dengan demikian, pemanfaatan materi pembelajaran berbasis audiovisual maupun pengintegrasian pengalaman belajar secara langsung menjadi strategi yang efektif untuk mengoptimalkan hasil belajar.

Berdasarkan penelitian terdahulu menerangkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis komik digital audiovisual berdampak positif pada peningkatan kemampuan membaca pemahaman

teks narasi siswa. Hasil-hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa media ini tidak hanya menarik bagi siswa, namun juga mampu membantu mereka memahami isi bacaan secara lebih mendalam. Oleh karena itu, media komik digital audiovisual dinilai layak untuk digunakan dan dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

Dari penjelasan diatas, maka peneliti penting untuk melaksanakan penelitian judul “Pengembangan Komik Digital Audiovisual Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

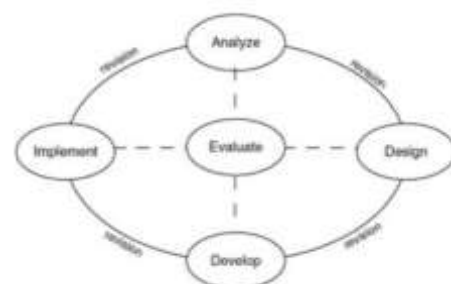
B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode dari *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. menurut Sugiyono, (2024) Metode penelitian serta pengembangan artinya yaitu cara ilmiah untuk melakukan penelitian, melakukan perancangan, melakukan produksi serta melakukan pengujian validitas produk yang sudah didapat.

Sebagaimana dikemukakan oleh Branch (2009) model ADDIE terdiri atas lima tahapan yang saling berkaitan, yaitu analisis (*Analyze*),

desain produk (perencanaan), pengembangan (produksi), implementasi (penerapan atau pengujian), serta evaluasi (penilaian serta perbaikan). Subjek dalam uji coba penelitian ini melibatkan beberapa pihak, yaitu validator yang meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, dan guru dan 23 siswa kelas V SDN Kebon Baru 07.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa teknik, meliputi observasi, wawancara dengan guru dan siswa, validasi oleh para ahli, penyebaran kuisioner respons guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Data yang diperoleh dianalisis untuk melihat kevalidan serta keefektifan produk dengan menerapkan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Pengukuran data menerapkan skala Likert lima. Data hasil validasi media komik digital audiovisual dimanfaatkan perbaikan dan penyempurnaan produk.



Gambar 1
Alur Pengembangan Model ADDIE
Sumber: (Branch, 2009)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tujuan penelitian ini ialah mengembangkan media ajar berupa produk komik digital audiovisual untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman teks narasi siswa kelas VA SDN Kebon Baru. Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan model ADDIE, mengikuti langkah-langkah berikut:

Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini peneliti melaksanakan analisa: 1. analisis kebutuhan siswa kelas V SDN Kebon Baru 07, meliputi usia, minat, dan gaya belajar 2. Analisis kegiatan pembelajaran, dan kurikulum. 3. analisis lingkungan belajar meliputi sarana dan prasarana yang ada di Sekolah. ketiga analisis tersebut digunakan untuk dijadikan pertimbangan peneliti dalam penyusunan media yang sesuai. Berdasarkan hasil ketiga analisis tersebut, pembelajaran konvensional yang masih bergantung pada buku teks dinilai kurang optimal karena materi yang disajikan belum sepenuhnya lengkap dan minim variasi media. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar membaca pemahaman teks narasi siswa. Maka dari itu, diperlukan

pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, serta berdasarkan perkembangan di era digital.

Desain (*Design*)

Media komik digital audiovisual dikembangkan berdasarkan alur dan naskah cerita yang telah dirancang sebelumnya. Karakter tokoh dibuat menggunakan aplikasi *Next G Toon*, sedangkan panel komik dan latar tempat dirancang dengan bantuan Canva. Teks menggunakan huruf *comika* berukuran 23 untuk dialog dan narasi, serta font *kawaii RT Shine* berukuran 143 untuk judul. Media dilengkapi unsur audio berupa narasi, dialog tokoh, efek suara, dan musik latar yang disesuaikan dengan suasana cerita. Setelah seluruh komponen visual dan audio digabungkan, dilakukan finalisasi untuk memastikan kualitas media. Produk akhir berupa komik digital audiovisual berformat MP4 yang diunggah ke platform YouTube dan dapat diakses melalui QR code atau tautan pada buku komik cetak.

Pengembangan (*Development*)

Media komik digital audiovisual yang dirancang pada tahap desain masih berupa prototipe, sehingga sebelum diterapkan pada proses

belajar perlu dilaksanakan proses validasi oleh para ahli. Validasi ini memiliki tujuan untuk menilai kelayakan media dari berbagai aspek, dengan melibatkan ahli desain, ahli materi, dan ahli bahasa. Jika dalam proses validasi ditemukan kekurangan pada produk, maka dilaksanakan revisi sesuai dengan saran para validator sebelum media diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 5
Hasil Uji Validitas

Validitas	Presentase
Ahli Media	96%
Ahli Bahasa	98%
Ahli Materi	93%
Rata-rata	96%

Berdasarkan tabel di atas dan mengacu pada Tabel 1, hasil dari ketiga penilaian di atas berada pada kategori sangat valid sehingga media yang dikembangkan layak diterapkan tanpa perlu revisi.

Implementasi (*Implementation*)

Penerapan media komik digital audiovisual dalam proses pembelajaran melalui uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil dengan melibatkan 4 siswa memiliki tingkat kemampuan berbeda, sementara uji coba skala besar melibatkan 19 siswa. Proses pembelajaran skala dilaksanakan selama tiga pertemuan.

Dalam setiap pembelajaran, dimulai dengan penjelasan materi menggunakan media komik digital audiovisual, dilanjutkan diskusi, tanya jawab, serta penugasan, dan diakhiri dengan kegiatan refleksi. Proses pembelajaran tersebut berlangsung selama dua hari. Pada hari ketiga, siswa diberikan tes evaluasi secara individu untuk mengetahui tingkat keefektifan penggunaan media komik digital audiovisual. Setelah itu, siswa dan guru diminta mengisi angket respons terhadap media yang digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifannya. Perolehan hasil tes siswa pada masing-masing skala disajikan sebagai berikut:

Tabel 6
Pretest, Postes Dan N-Gain
Ketrampilan Membaca Pemahaman

Ket.	Pretest	Posttest	N-Gain
Skala kecil	61	88	0,76
Skala Besar	54	85	0,72
Rata rata	57,5	86,5	0,74

Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa setelah penerapan media pembelajaran. Pada uji coba skala kecil, nilai rata-rata *pretest* sebesar 61 meningkat menjadi 88 pada *posttest* dengan nilai N-Gain sebesar 0,76. Sementara itu, pada uji

coba skala besar, nilai rata-rata *pretest* sebesar 54 meningkat menjadi 85 pada *posttest* dengan nilai N-Gain sebesar 0,72. Secara keseluruhan, rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 57,5 naik menjadi 86,5 pada *posttest* dengan nilai N-Gain sebesar 0,74, yang menunjukkan peningkatan kemampuan membaca pemahaman pada kategori tinggi.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dan merujuk pada Tabel 3, nilai N-Gain sebesar 0,74 atau 74% menerangkan yaitu penerapan media komik digital audiovisual tergolong cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Selain hasil tes, efektivitas media didukung oleh hasil kuesioner respons guru dan siswa memberikan gambaran mengenai penerimaan serta kemudahan penggunaan media proses pembelajaran. Adapun hasil kuesioner respons guru dan siswa disajikan sebagai berikut:

Tabel.7
Hasil Respon guru dan siswa

Validitas	Presentase
Respon Guru	90%
Respon Siswa	93%
Rata-Rata	92%

Berdasarkan hasil angket respons guru dan siswa yang merujuk pada Tabel 4, media komik digital audiovisual memperoleh kategori

sangat positif. Hal tersebut menerangkan yakni media yang digunakan bisa membuat suasana pembelajaran yang membahagiakan. Suasana pembelajaran yang positif mendorong keterlibatan aktif siswa saat proses belajar berlangsung, sehingga akan memberi dampak terhadap peningkatan pembelajaran. Dengan demikian, respons positif terhadap media yang berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran serta mendukung pencapaian tujuan belajar dengan maksimal.

D. Kesimpulan

Dari hasil penelitian, dihasilkan produk berupa komik digital audiovisual yang berdasarkan analisis data dinyatakan sangat layak diterapkan. Hal ini sesuai hasil validasi dari ahli media sebesar 96%, ahli bahasa sebesar 98%, dan ahli materi sebesar 93%, yang keseluruhannya tergolong kategori sangat valid sehingga media layak diterapkan tanpa revisi. Tingkat keefektifan media didapat dari hasil tes peserta didik dengan persentase sebesar 74% yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Selain itu, hasil angket respons menerangkan yakni guru memberikan

penilaian sejumlah 90% dan siswa sejumlah 93% dengan kategori sangat positif. Jadi, bisa ditarik kesimpulan yakni media komik digital audiovisual cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman teks narasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananta Pramayshela, Erma Yanti Tanjung, Fitri Yantu Pasaribu & Rinanti Ito Pohan. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Membaca Pada Anak Kelas 4 Sd. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(3), 111–125. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i3.1611>
- Anggraini, S., Aprinawati, I., Ananda, R., Perbriana, P. H. & Rizal, M. S. (2023). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Dengan Menerapkan Model Reciprocal Teaching Siswa Sekolah Dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(3), 686–699.
- Annisah, S. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pendidikan Karakter Bertema Budaya Sipakatau' Berbasis Luring Di SD Negeri 48. *JETCLC Journal Of Educational Technology, Learning, And Communication*, 1(2), 97–102. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>
- Citra Lestari, S. P. R. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERSUARA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN KELAS IV SDN PANCORAN 07 PAGI. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Dianis Svari, N. M. F. & Arlinayanti, K. D. (2024). Perubahan Paradigma Pendidikan Melalui Pemanfaatan Teknologi Di Era Global. *Metta : Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 4(3), 50–63. <https://doi.org/10.37329/Metta.V4i3.3407>
- Fadillah, K., Asri, S. & Ayuningrum, S. (2021). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Melalui Metode Speed Reading Dengan Bantuan Media Audio Visual. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 679–686.
- Frans, S. A., Ani, Y. & Wijaya, Y. A. (2023). Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar [Reading Comprehension Skills Of Elementary School Students]. *Diligentia: Journal Of Theology And Christian Education*, 5(1), 54. <https://doi.org/10.19166/dil.v5i1.6567>
- Kurrata Aini, Munirah, A. B. (2024). Perbandingan Metode Pembelajaran 1. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(September), 1377–1387.
- Lulu Ramadhani, M. (2024). PERANAN BAHASA INDONESIA DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA DAN KETERAMPILAN MENULIS

- PESERTA DIDIK SMA. *BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya*, 15(1), 37–48.
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A. & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.35335/Kampret.V1i1.8>
- Maladerita, W. (2022). *Ayo! Membaca Pemahaman Menggunakan Graphic Organizer Plot Diagram Kelas VI SD/MI*. CV Pustaka Mediaguru.
- Mubarok, K. R., Rahmawati, I. & Primahati, I. (2022). *Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Pada Materi Berdirinya Organisasi Budi Utomo Di Kelas V SDN 2 Kutanagara*. 1(2), 68–75.
- Puspita Sari, E. (2023). Media Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD Di Era Digital. *BAHUSACCA : Pendidikan Dasar Dan Manajemen Pendidikan*, 4(1), 17–24. <https://doi.org/10.53565/Bahusacca.V4i1.930>
- Ramadhani, J. S. & Wulandari, B. (2022). MELALUI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA EFFORT TO OVERCOME BEGINNING READING DIFFICULTIES. *Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Siregarnur Ngazizah, Rosita Rahmawati, O. D. L. (2022). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu. 8, הארץ(8.5.2017), 2005–2003.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.
- Syafei, I. (2025). *Media Pembelajaran* (S. N. Wahyuni (Ed.)). Widina Media Utama.
- Utami, S. T., Pulungan, M. & Oktariani, A. P. (2024). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Isi Teks Narasi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 25 Palembang. *Mimbar PGSD Flobamorata*, 1(3), 118–126. <https://ejournal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jim/index%0aVOL>
- Wahyuni, S., Bistari, B., Kartono, K., Hamdani, H. & Suparjan, S. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Bernuansa Nilai Karakter Nasionalisme Pada Materi Pecahan Kelas V Sekolah Dasar Islam Al-Azhar. *Islamika*, 5(1), 71–83. <https://doi.org/10.36088/Islamika.V5i1.2362>
- Yafie, E., Nirmala, B., Kurniawaty, L., Bakri, T. S. M., Hani, A. B. & Setyaningsih, D. (2020). Supporting Cognitive Development Through Multimedia Learning And Scientific Approach: An Experimental Study In Preschool. *Universal Journal Of Educational Research*, 8(11 C), 113–123. <https://doi.org/10.13189/Ujer.2020.082313>