

**PENERAPAN PERMAINAN TEBAK KATA “SIAPA AKU” UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN
SISWA KELAS II SDN 3 BUARAN**

Budi Nur Ismail¹, Eka Zuliana², Lintang Kironoratri³

^{1,2,3}Universitas Muria Kudus

202133327@std.umk.ac.id¹, eka.zuliana@umk.ac.id²,
lintang.kironoratri@umk.ac.id³

ABSTRACT

This research was motivated by the low reading comprehension ability of elementary school students, particularly second-grade students at SDN 3 Buaran. Students still experienced difficulties in understanding the content of reading texts and answering questions based on the texts they read. This study aimed to determine the effect of implementing the “Who Am I” word-guessing game on students’ reading comprehension skills. This research employed a quantitative approach with a pre-experimental one-group pretest–posttest design. The population as well as the sample consisted of all second-grade students of SDN 3 Buaran in the 2025/2026 academic year, totaling 19 students. Data were collected using pretest and posttest assessments. The research instruments were validated through expert judgment. Data analysis was conducted using the Shapiro–Wilk normality test and hypothesis testing with a paired sample t-test. The results showed that there was a significant difference between the pretest and posttest scores. This was evidenced by a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$ and a t-value of -9.273. The average improvement in learning outcomes was categorized as high. Therefore, the implementation of the “Who Am I” word-guessing game is effective in improving the reading comprehension skills of second-grade students at SDN 3 Buaran.

Keywords: *Word-Guessing Game, Who Am I, Reading Comprehension, Elementary School, Pretest–Posttest*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar, khususnya pada siswa kelas II SDN 3 Buaran. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan dan menjawab pertanyaan berdasarkan teks yang dibaca. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan tebak kata “Siapa Aku” terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental one group pretest-posttest design. Populasi sekaligus sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas II SDN 3 Buaran Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 19 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes pretest dan posttest. Instrumen penelitian divalidasi melalui expert judgment. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji hipotesis menggunakan paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t sebesar -9,273.

Rata-rata peningkatan hasil belajar menunjukkan kategori tinggi. Dengan demikian, penerapan permainan tebak kata “Siapa Aku” efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas II SDN 3 Buaran.

Kata Kunci

Permainan Tebak Kata, Siapa Aku, Membaca Pemahaman, Sekolah Dasar, Pretest-Posttest

A. Pendahuluan

Kemampuan membaca pemahaman merupakan salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar (Yuliana et al., 2023). Keterampilan membaca menjadi fondasi penting dalam menunjang keberhasilan siswa dalam memahami berbagai mata pelajaran (Harianto, 2020). Melalui membaca pemahaman, siswa tidak hanya mampu mengenali kata dan kalimat, tetapi juga memahami makna, informasi, serta pesan yang terkandung dalam bacaan (Fajrie et al., 2024). Penguasaan kemampuan membaca pemahaman sejak dini sangat menentukan kualitas proses dan hasil belajar siswa (Handayani et al., 2021).

Namun demikian, pada kenyataannya masih banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan (Rizki et al., 2022). Siswa sering kali hanya mampu membaca secara lancar tanpa benar-benar memahami

makna teks yang dibaca (Purba et al., 2022). Kondisi ini menyebabkan rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada saat diminta menjawab pertanyaan berdasarkan bacaan (Wijayanto et al., 2024). Jika permasalahan ini tidak segera diatasi, maka akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa secara keseluruhan (Mursyidah et al., 2023).

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada siswa kelas II SDN 3 Buaran. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan isi bacaan sederhana. Siswa terlihat kurang antusias ketika mengikuti kegiatan membaca, serta cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran membaca agar lebih menarik dan efektif.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan

media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan (Ramadhani et al., 2024). Media pembelajaran yang menarik dapat membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Zuliana & Mulana, 2021). Penggunaan permainan edukatif menjadi salah satu alternatif yang dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan tidak membosankan (Akhidah et al., 2023). Dengan pendekatan yang menyenangkan, siswa diharapkan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Permainan tebak kata “Siapa Aku” merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran membaca pemahaman (Akbar & Hadi, 2023). Permainan ini menggunakan petunjuk deskriptif yang harus dibaca dan dipahami siswa untuk menebak suatu objek, tokoh, atau benda tertentu (Hidayanti et al., 2023). Melalui kegiatan tersebut, siswa dilatih untuk memahami informasi secara cermat sebelum menarik kesimpulan. Selain itu, permainan ini juga dapat melatih kemampuan berpikir kritis dan memperkaya kosakata siswa.

Penerapan permainan tebak kata “Siapa Aku” dalam pembelajaran

diharapkan mampu menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif. Siswa tidak hanya berperan sebagai pembaca pasif, tetapi juga sebagai peserta aktif yang terlibat dalam proses menebak dan berdiskusi. Keterlibatan aktif ini dapat membantu siswa lebih fokus terhadap isi bacaan yang diberikan. Dengan demikian, kemampuan membaca pemahaman siswa dapat berkembang secara optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan penelitian untuk mengetahui efektivitas penerapan permainan tebak kata “Siapa Aku” dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas II SDN 3 Buaran untuk melihat perbedaan kemampuan sebelum dan sesudah penerapan permainan tersebut. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental dengan bentuk one group pretest-posttest design (Widyasari et al., 2024). Pada desain ini, terdapat satu kelompok yang diberikan perlakuan tanpa adanya kelompok pembanding. Sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal membaca pemahaman, kemudian setelah perlakuan diberikan posttest untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa (Sugiyono, 2022).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN 3 Buaran Tahun Ajaran 2025/2026. Jumlah siswa sebanyak 19 orang yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Karena jumlah populasi relatif kecil, maka teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, sehingga seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Dengan demikian, sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN 3 Buaran yang berjumlah 19 siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes kemampuan membaca pemahaman dalam bentuk soal yang disesuaikan dengan indikator pembelajaran. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji validitasnya melalui expert judgment. Uji validitas dilakukan dengan meminta penilaian dari ahli atau dosen yang berkompeten di bidang pendidikan bahasa dan pembelajaran sekolah dasar. Hasil validasi digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan instrumen agar layak digunakan dalam pengumpulan data.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian pretest dan posttest. Pretest diberikan sebelum penerapan permainan tebak kata "Siapa Aku" untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya, siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan permainan tebak kata "Siapa Aku". Setelah perlakuan selesai, siswa diberikan posttest untuk mengetahui perubahan atau peningkatan kemampuan membaca pemahaman.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara statistik. Sebelum uji hipotesis dilakukan, terlebih dahulu

dilakukan uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Jika data berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan paired sample t-test untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest (Arikunto, 2019). Hasil analisis ini digunakan untuk menentukan efektivitas penerapan permainan tebak kata “Siapa Aku” dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

C. Hasil Dan Pembahasan

Sebelum penelitian dilaksanakan, dilakukan uji validitas terhadap modul ajar, instrumen pretest dan posttest, serta media pembelajaran permainan tebak kata “Siapa Aku”. Uji validitas ini bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh perangkat penelitian telah sesuai dengan indikator kemampuan membaca pemahaman dan layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan melalui expert judgment oleh para ahli yang kompeten di bidang pendidikan. Hasil validasi menunjukkan bahwa seluruh instrumen dan media berada pada kategori sangat baik.

Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Instrumen dan Media

N o	Vali dato r	Instrum en/Med ia	S k or	Kat ego ri	Kome ntar
1	Ayu Rifat un Nik mah , S.Pd .	Modul Ajar	6 9	San gat Bai k	Modul ajar lengk ap, sistem atis, dan muda h dipah ami siswa
2	Rani Seti awat y, S.Pd ., M.P d.	Modul Ajar	7 4	San gat Bai k	Aktiv it as sudah mend ukung kema mpua n memb aca pema hama n
3	Rani Seti awat y, S.Pd ., M.P d.	Pretest & Posttest	3 9	San gat Bai k	Soal sesuai indikat or, beber apa butir dapat diperd alam
4	Fatik hatu n Naji khah , S.Pd ., M.P d.	Media Permai nan “Siapa Aku”	3 8	San gat Bai k	Media menar ik, intera ktif, dan menin gkatk an motiv asi belaja r

Berdasarkan tabel tersebut, seluruh instrumen dan media memperoleh kategori sangat baik

sehingga dinyatakan layak digunakan dalam penelitian.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal sebelum dilakukan uji hipotesis. Pengujian menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50.

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kolmogorov-Smirnov Sig.	Shapiro-Wilk Sig.	Keterangan
Pretest Kemampuan Membaca Pemahaman	0,200	0,073	Berdistribusi Normal
Posttest Kemampuan Membaca Pemahaman	0,041	0,262	Berdistribusi Normal

Berdasarkan nilai Shapiro-Wilk, signifikansi pretest sebesar 0,073 dan posttest sebesar 0,262, keduanya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data dinyatakan berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik.

Hasil Uji Paired Sample T-Test

Setelah diketahui data berdistribusi normal, dilakukan uji paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan antara nilai pretest dan posttest.

Tabel 4.5 Hasil Uji Paired Sample T-Test

Variabel	Mean Difference	t	df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Pretest – Posttest	-28,5000	-9,273	11	0,000	Signifikan

Hasil uji menunjukkan nilai t sebesar -9,273 dengan signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Artinya, penerapan permainan tebak kata “Siapa Aku” berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas II SDN 3 Buaran.

Peningkatan nilai posttest dibandingkan pretest menunjukkan bahwa penggunaan permainan tebak kata mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa secara nyata. Selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih antusias dalam membaca petunjuk dan menebak jawaban. Kegiatan diskusi kelompok juga membuat siswa lebih aktif dan percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Suasana belajar menjadi lebih hidup dan interaktif (Oktavianti et al., 2020).

Meningkatnya motivasi dan partisipasi siswa sejalan dengan pendapat Rahmawati (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Selain itu, pembelajaran yang menyenangkan juga membantu meningkatkan konsentrasi dan fokus siswa terhadap materi bacaan. Proses penemuan jawaban dalam permainan melatih siswa untuk berpikir kritis dan memahami informasi secara mendalam.

Interaksi sosial yang terjalin selama permainan turut memperkuat pemahaman siswa terhadap isi bacaan. Diskusi dan kerja sama antar siswa membantu mereka saling melengkapi pemahaman (Khoirunnisa et al., 2023). Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran sosial yang menekankan pentingnya interaksi dalam proses belajar (Saraswati et al., 2023). Secara keseluruhan, permainan tebak kata “Siapa Aku” terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman sekaligus menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa juga

terlihat dari kemampuan mereka dalam memahami informasi tersurat maupun tersirat dalam teks. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Aini (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas interaktif dapat membantu siswa memahami isi bacaan secara lebih mendalam karena siswa terlibat langsung dalam proses belajar. Melalui permainan tebak kata “Siapa Aku”, siswa tidak hanya membaca, tetapi juga memproses informasi untuk menemukan jawaban yang tepat sehingga kemampuan pemahaman mereka semakin berkembang.

Pembelajaran melalui permainan juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini relevan dengan pendapat Zuliana (2017) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa karena pembelajaran terasa lebih menarik dan tidak monoton. Ketika motivasi belajar meningkat, siswa akan lebih fokus dalam membaca dan

memahami isi bacaan sehingga hasil belajar menjadi lebih optimal.

Selain meningkatkan motivasi, permainan tebak kata juga mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih berani mengemukakan pendapat serta bekerja sama dengan teman kelompoknya (Pamungkas et al., 2021). Hal ini sesuai dengan pendapat Iskandar (2020) yang menyatakan bahwa interaksi sosial dalam pembelajaran dapat membantu siswa membangun pemahaman melalui diskusi dan kerja sama. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat saling bertukar informasi sehingga pemahaman terhadap isi bacaan menjadi lebih kuat.

Penggunaan media permainan dalam pembelajaran juga membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis karena siswa dituntut untuk menganalisis petunjuk yang diberikan sebelum menentukan jawaban (Anggi Setiawati et al., 2025). Proses ini memperkuat pemahaman siswa terhadap materi bacaan sekaligus melatih kemampuan bernalar. Temuan ini mendukung pendapat Rahmawati (2023) bahwa

media pembelajaran yang interaktif dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar.

D. Kesimpulan

Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relev Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tebak kata “Siapa Aku” efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas II SDN 3 Buaran Tahun Ajaran 2025/2026. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan adanya pengaruh permainan tebak kata “Siapa Aku” terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa dapat diterima.

Peningkatan hasil belajar ini tidak hanya terlihat dari aspek kognitif berupa kenaikan nilai, tetapi juga dari meningkatnya motivasi, partisipasi,

konsentrasi, dan interaksi sosial siswa selama proses pembelajaran. Permainan tebak kata mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk memahami bacaan secara lebih mendalam. Oleh karena itu, permainan tebak kata “Siapa Aku” dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journa*, 4(2), 1653–1660.
- Akhidah, D. N., Zuliana, E., & Ermawati, D. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Dengan Model Realistic Mathematics Education Pada Pemahaman Konsep Matematika. *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*. <https://doi.org/10.33503/Prismatika.V6i1.3526>
- Anggi Setiawati, Luthfatun Nisa', Danang Prastyo, & Nurahmad. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Skill Abad 21: Penggunaan Media Magnetic Alphabet Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Autism Spectrum Disorder (Asd). *Entita: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu Sosial*. <https://doi.org/10.19105/Ejpis.V1i.19170>
- Arikunto. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Fajrie, N., Aryani, V., & Kironoratri, L. (2024). Media Belajar Digital Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Bacaan Dongeng Sastra Anak. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2262–2275. <https://doi.org/10.31949/Jee.V7i1.8123>
- Handayani, S., Masfuah, S., & Kironoratri, L. (2021). Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Analisis Kemampuan Komunikasi Siswa Dalam Pembelajaran Daring Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif:*

- Jurnal Ilmu Pendidikan.*
- Hariato, E. (2020). "Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa." *Jurnal Didaktika*. <https://doi.org/10.58230/27454312.2>
- Hidayanti, E., Wahdah, N., Rizal, S. U., & ... (2023). Pendampingan Belajar Melalui Pemanfaatan Permainan Edukatif Tebak Kata Siswa Sdn 1 Kalampangan. *Jurnal Pengabdian ...*, 3(2), 1987–1993.
- Iskandar, S., & Indaryani, I. (2020). Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Autis Melalui Terapi Bermain Asosiatif. *Jhes (Journal Of Health Studies)*. <https://doi.org/10.31101/Jhes.1048>
- Khoirunnisa, P., Rianti Renada, A., Siti Khalizah, F., Febriana, N., & Wahyuni, D. (2023). Bagaimana Peran Teman Sebaya Dalam Membentuk Kepribadian Anak. *Ulil Albab: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(1), 316–321. <https://doi.org/10.56799/Jim.V3i1.2603>
- Mursyidah, D., Lidinillah, D. A. M., & Muharram, M. R. W. (2023). Analisis Kesalahan Siswa Sd Dalam Menyelesaikan Soal Akm Pada Konten Analisis Data Dan Peluang Berdasarkan Prosedur Newman. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V8i1.2773>
- Nur Aini, I., Wulandari, S., Zuliana, E., Muria Kudus, U., & Lkr Utara Kayuapu Kulon Bae, J. (2023). Sigma: Jurnal Pendidikan Matematika Eksplorasi Etnomatematika Batik Mlatiharjan Demak Terhadap Konsep Matematika Geometri Bangun Datar Sekolah Dasar. *Pendidikan Matematika*, 15, 184–196. <https://doi.org/10.26618/Sigma.V14i2.11835>
- Oktavianti, I., Ratnasari, Y., Zuliana, E., Agustian, M., & Hasianna Tampubolon, L. (2020). Phenomenological Analysis Of The Using Of The Local Wisdom Based On Thematic Learning Film In Students Of Primary Education At Universitas Muria Kudus. *Humanities & Social Sciences Reviews*, 8(3). <https://doi.org/10.18510/Hssr.2020.8377>

- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Vii Smp Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal Of Social Science Education*, 2(2), 135–148.
- Purba, A. A., Malik, A. R., Zamzani, M. I., Anggraini, N. L., & Yaqin, A. M. A. (2022). Kegiatan Pendampingan Belajar Anak Tunagrahita Di Yayasan Aulia Rahmah Hasanah. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*. <https://doi.org/10.54082/Jamsi.496>
- Rahmawati, R. B., Ardianti, S. D., & Rondli, W. S. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Mind Mapping Berbantuan Media Manipulatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Educatio Fkip Unma*. <https://doi.org/10.31949/Educatio.0.V9i2.4713>
- Ramadhani, N., Andriansah, M., Erfansyah, M., & Zuliana, E. (2024). Peran Permainan Edukatif Tangram Dalam Pembelajaran Matematika Realistik Indonesia (Pmri) Untuk Meningkatkan Pemahaman Bangun Datar Siswa. *Al-Irsyad Journal Of Mathematics Education*, 3(1), 11–21. <https://doi.org/10.58917/Ijme.V3i1.100>
- Rizki, P. U., Kironoratri, L., & Arsyad, M. F. (2022). *Penggunaan Modul “Aksi Sekolah” Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Baca Tulis Peserta Didik Sd*.
- Saraswati, D., Wahidmurni, W., & Zuhriyah, I. A. (2023). Pembelajaran Tematik Berbasis Multiple Intelligences Dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Di Sd Plus Al-Kautsar Malang. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. <https://doi.org/10.30736/Atl.V7i1.1147>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Widyasari, D., Miyono, N., & Saputro, S. A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model

Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (Jiepp)*, 4(1), 61–67.
<https://doi.org/10.54371/Jiepp.V4i1.368>

Pendidikan Matematika Realistik Dalam Pendidikan Matematika. *Jurusan Pendidikan Matematika Fmipa Uny*, 44(2), 8–10.

Wijayanto, S. P., Pratiwi, I. A., & Kironoratri, L. (2024). *Media Pop Up Book Garuda Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar*. 15.

Yuliana, R. N., Fardhani, M. A., & Kironoratri, L. (2023). Pembelajaran Keterampilan Menulis Narasi Menggunakan Model Student Team Achievement Division Berbantuan Gambar Berseri. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9584–9591.
<https://doi.org/10.54371/Jiip.V6i11.3158>

Zuliana, E. (2017). Penerapan Inquiry Based Learning Berbantuan Peraga Manipulatif Dalam meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Materi Geometri. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 8(1).

Zuliana, E., & Mulana, I. M. B. (2021).