

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD NEGERI 1 PEUSANGAN
PADA MATERI TEKS NARASI MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN
CROSSWORD PUZZLE BERBASIS DIGITAL**

Riska Zahara¹, Nurlaili², Zulkarnaini³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Almuslim

[1riskazahara57@gmail.com](mailto:riskazahara57@gmail.com), [2nurlailipgsd79@gmail.com](mailto:nurlailipgsd79@gmail.com), [3zueaini4@gmail.com](mailto:zueaini4@gmail.com)

ABSTRACT

Students learning outcomes regarding narrative texts remain relatively low, making it necessary to use engaging and innovative learning media. This study aims to determine the improvement in students ability to understand narrative text material through the use of digital crossword puzzle learning media among third-grade students at SD Negeri 1 Peusangan, to examine teacher and student activities during instruction using digital crossword puzzle learning media, and to assess students responses to the use of digital crossword puzzle learning media in narrative text instruction. This study employed a qualitative approach using Classroom Action Research (CAR), conducted over two cycles. Each cycle consisted of planning, implementation, observation, and reflection stages. Data collection techniques included observation, testing, and documentation. Based on the research findings, it was determined that the use of digital crossword puzzle learning media can improve students ability to understand narrative text material. The results of Cycle I showed a 45% improvement in learning outcomes, and Cycle II yielded a 90% improvement, indicating that student learning outcomes increased by 45%. Regarding teacher activities, Cycle I showed a 74,16% rate, which increased to 97.45% in Cycle II and can be categorized.

Keywords: crossword puzzle, narrative text, learning outcomes

ABSTRAK

Hasil belajar peserta didik pada materi teks narasi masih tergolong rendah sehingga diperlukan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan peserta didik dalam memahami materi teks narasi melalui penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* berbasis digital pada siswa kelas III SD Negeri 1 Peusangan, untuk mengetahui aktivitas guru dan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* berbasis digital, serta untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* berbasis digital dalam pembelajaran teks narasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Berdasarkan data hasil penelitian, diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* berbasis digital dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi teks narasi. Dari hasil tindakan siklus I peningkatan hasil belajar dengan persentase 45% dan pada tindakan siklus II di peroleh persentase 90% hal ini menunjukkan bahwa hasil

belajar siswa meningkat sebanyak 45%. Pada kegiatan aktivitas guru pada siklus I dengan persentase 74,16% dengan mengalami peningkatan pada siklus II mencapai 97,45% dan dapat dikategorikan sangat baik. Aktivitas peserta didik pada siklus I persentasenya 69,15%, dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan persentase 95,83% dan dapat dikategorikan sangat baik.

Kata Kunci: *crossword puzzle*, teks narasi, hasil belajar

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk membantu siswa berkembang dalam kemampuan berbahasa di sekolah dasar. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa tidak hanya belajar membaca dan menulis, tetapi juga belajar memahami informasi yang terdapat dalam teks. Salah satu materi yang diajarkan di tingkat sekolah dasar adalah teks narasi. Teks narasi adalah jenis teks yang terdiri dari sejumlah peristiwa yang disusun secara berurutan, sehingga membentuk suatu cerita yang utuh. Pembelajaran teks narasi bertujuan agar siswa dapat memahami alur cerita, mengenali tokoh dan latar, serta mengetahui pesan yang dimuat dalam cerita tersebut. Menurut Sabila dkk. (2024), pembelajaran teks narasi dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca dan menulis, kemampuan berpikir secara logis, serta mengembangkan kemampuan

kreatif dan imajinatif dalam memahami atau menyusun cerita.

Pemahaman terhadap teks narasi merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki peserta didik karena berkaitan dengan kemampuan membaca dan memahami isi bacaan. Peserta didik yang mampu memahami teks narasi dengan baik akan lebih mudah mengenali unsur-unsur cerita, memahami hubungan antarkejadian, serta menyimpulkan pesan yang terdapat dalam cerita. Selain itu, pembelajaran teks narasi juga berperan dalam menanamkan nilai-nilai karakter melalui pengalaman yang dialami tokoh dalam cerita. Hanifa dkk. (2024) menyatakan bahwa teks narasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media penyampaian nilai moral dan pendidikan karakter kepada pembaca.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas III UPTD SD Negeri 1 Peusangan, ditemukan

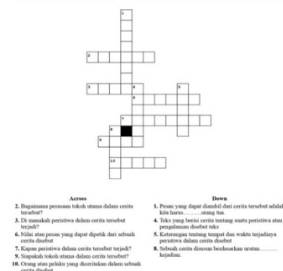
bahwa kemampuan peserta didik dalam memahami materi teks narasi masih tergolong rendah. Sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami ciri-ciri, struktur, dan unsur-unsur teks narasi. Selain itu, peserta didik juga masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi tokoh, latar, alur, serta amanat yang terdapat dalam cerita. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Rendahnya hasil belajar ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang masih kurang bervariasi sehingga pembelajaran cenderung berlangsung secara pasif dan kurang menarik bagi peserta siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Menurut Arsyad (2020), media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga tujuan

pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif. Oleh karena itu, guru perlu memilih media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah media *crossword puzzle* berbasis digital. Media ini memadukan unsur permainan dan pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain. *Crossword puzzle* berbasis digital memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir, berdiskusi, dan menemukan jawaban berdasarkan materi yang telah dipelajari. Penggunaan media ini juga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran karena peserta didik terlibat secara langsung dalam menyelesaikan teka-teki yang berkaitan dengan materi teks narasi.

CROSSWORD PUZZLE MATERI TEKS NARASI



Gambar 1 Media *Crossword Puzzle*
(diadaptasi dari Rahmaninda dkk., 2024)

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Namun, penelitian yang secara khusus menerapkan media *crossword puzzle* berbasis digital pada materi teks narasi di kelas III sekolah dasar masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi teks narasi sekaligus memperkaya kajian mengenai penggunaan media pembelajaran digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan media *crossword puzzle* berbasis digital dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi teks narasi di kelas III UPTD SD Negeri 1 Peusangan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi teks narasi melalui penggunaan media *crossword puzzle*

berbasis digital, mendeskripsikan aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran, serta mengetahui respons peserta didik terhadap penggunaan media tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang inovatif serta memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas proses belajar mengajar melalui berbagai tindakan yang diterapkan langsung di dalam kelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Menurut (Utomo dkk., 2024), pelaksanaan PTK dilakukan secara berulang dalam beberapa siklus hingga diperoleh perbaikan terhadap permasalahan yang diteliti.



Gambar 2 Siklus Perencanaan PTK
(Utomo dkk., 2024)

Penelitian ini dilakukan di UPTD SD Negeri 1 Peusangan, dengan peserta didik kelas III sebagai subjek penelitian, jumlahnya sebanyak 20 orang, terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam memahami materi teks narasi masih perlu ditingkatkan. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan media *crossword puzzle* berbasis digital dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks narasi.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Tes

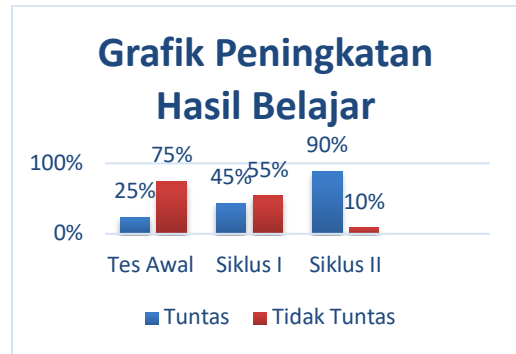
digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus, sedangkan wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai respons peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung selama pelaksanaan penelitian. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dengan menghitung persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik serta persentase aktivitas guru dan peserta didik pada setiap siklus untuk mengetahui peningkatan yang terjadi setelah penerapan media *crossword puzzle* berbasis digital.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Teks Narasi

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi teks narasi melalui penggunaan media *crossword puzzle* berbasis digital. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklusnya. Sebelum tindakan diberikan, peneliti terlebih dahulu melaksanakan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal

peserta didik. Hasil tes awal menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar peserta didik masih tergolong rendah, yaitu hanya mencapai 25%. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi teks narasi, terutama dalam mengenali unsur-unsur cerita seperti tokoh, latar, alur, dan amanat.

Setelah diterapkan media *crossword puzzle* berbasis digital pada siklus I, hasil belajar peserta didik mulai mengalami peningkatan. Persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 45%. Meskipun belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, hasil tersebut menunjukkan adanya perubahan positif dibandingkan kondisi awal. Peningkatan ini terjadi karena peserta didik mulai terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan *crossword puzzle* silang mendorong peserta didik untuk membaca, memahami materi, dan berdiskusi dengan teman sekelompoknya agar dapat menemukan jawaban yang tepat.



Gambar 3 Grafik Peningkatan Hasil Belajar Tiap Siklus

Pada siklus II, persentase ketuntasan belajar meningkat secara signifikan menjadi 90%. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mampu memahami materi teks narasi dengan baik. Peningkatan yang terjadi dari tes awal hingga siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media *crossword puzzle* berbasis digital memberikan pengaruh positif terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Melalui media tersebut, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga aktif mencari, mengingat, dan menghubungkan berbagai konsep yang telah dipelajari untuk menyelesaikan soal-soal yang diberikan.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dan teknologi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Ketika peserta didik

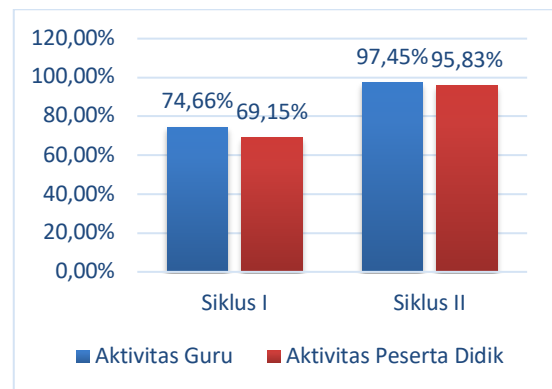
merasa tertarik terhadap pembelajaran, mereka biasanya lebih fokus dan aktif dalam mengikuti setiap kegiatan yang diberikan. Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Barokah dkk. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian Mawardhani dkk. (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik mampu meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat dipahami bahwa peningkatan hasil belajar tidak hanya disebabkan oleh penggunaan media semata, tetapi juga karena media tersebut mampu menciptakan interaksi yang lebih aktif antara peserta didik dengan materi pembelajaran. Dengan kata lain, media *crossword puzzle* berbasis digital berfungsi sebagai sarana yang membantu peserta didik memahami materi teks narasi melalui pengalaman belajar yang lebih menarik, aktif, dan bermakna.

Aktivitas Guru dan Peserta Didik dalam Pembelajaran Menggunakan

Media *Crossword puzzle* Berbasis Digital

Keberhasilan suatu pembelajaran tidak hanya dilihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik, tetapi juga dari kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dilakukan observasi terhadap aktivitas guru dan aktivitas peserta didik selama pelaksanaan tindakan pada setiap siklus. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru dan peserta didik mengalami peningkatan pada setiap siklus setelah diterapkannya media *crossword puzzle* berbasis digital.



Gambar 4 Grafik aktivitas Guru dan Peserta Didik Tiap Siklus

Pada siklus I, persentase aktivitas guru mencapai 74,16% dengan kategori baik. Hasil ini menunjukkan bahwa guru sudah melakukan sebagian besar langkah pembelajaran sesuai dengan rencana yang sudah dibuat. Namun, masih terdapat beberapa aspek yang

perlu diperbaiki, seperti pengelolaan waktu, pemberian bimbingan kepada peserta didik, serta penguatan terhadap hasil diskusi peserta didik. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pada siklus II, aktivitas guru meningkat menjadi 97,45% dengan kategori sangat baik. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa guru semakin mampu mengelola pembelajaran secara efektif serta memanfaatkan media pembelajaran secara optimal.

Sementara itu, aktivitas peserta didik pada siklus I memperoleh persentase sebesar 69,15% dengan kategori baik dan meningkat menjadi 95,83% pada siklus II dengan kategori sangat baik. Peningkatan tersebut terlihat dari semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, berdiskusi dengan kelompok, mengerjakan LKPD, serta menjawab soal yang terdapat pada media *crossword puzzle* berbasis digital. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam menyampaikan pendapat, bertanya, dan bekerja sama dengan teman kelompoknya selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *crossword puzzle* berbasis digital mampu menciptakan pembelajaran yang

berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga ikut serta secara langsung dalam kegiatan belajar melalui proses berpikir, berdiskusi, dan menyelesaikan masalah. Kondisi ini memungkinkan siswa untuk memahami materi dengan cara mereka sendiri.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Aditama dkk. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, penelitian Hanifa dkk. (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik dapat membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar secara lebih optimal. Dengan demikian, peningkatan aktivitas guru dan peserta didik dalam penelitian ini menjadi salah satu faktor yang mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi teks narasi.

Respons Peserta Didik terhadap Penggunaan Media *Crossword puzzle* Berbasis Digital

Selain membantu meningkatkan hasil belajar dan aktivitas pembelajaran, penggunaan media *crossword puzzle* berbasis digital juga memperoleh

respons yang positif dari peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada beberapa peserta didik setelah pelaksanaan tindakan, diketahui bahwa peserta didik merasa lebih senang dan bersemangat mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut. Peserta didik merasa pembelajaran menjadi lebih menarik karena mereka dapat belajar sambil bermain sehingga tidak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Peserta didik juga menyampaikan bahwa media *crossword puzzle* berbasis digital membantu mereka memahami materi teks narasi dengan lebih mudah. Kegiatan mencari jawaban dalam teka-teki silang membuat peserta didik lebih teliti dalam membaca materi dan lebih mudah mengingat unsur-unsur yang terdapat dalam teks narasi. Selain itu, kegiatan diskusi kelompok yang dilakukan selama pembelajaran membantu peserta didik bertukar pendapat dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa media *crossword puzzle* berbasis digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta

didik. Ketika peserta didik merasa senang dan tertarik terhadap pembelajaran, mereka akan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar dan lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Temuan ini sejalan dengan pendapat Sabila dkk. (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif dapat meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *crossword puzzle* berbasis digital memberikan manfaat positif terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks narasi. Media ini tidak hanya membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik, tetapi juga meningkatkan aktivitas guru, aktivitas peserta didik, serta motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Tresnawati dkk. (2025) bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif serta membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Oleh karena itu,

media *crossword puzzle* berbasis digital dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* berbasis digital efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III UPTD SD Negeri 1 Peusangan pada materi teks narasi. Penerapan media ini juga mampu meningkatkan aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran serta memperoleh respons yang positif dari peserta didik. Oleh karena itu, media *crossword puzzle* berbasis digital dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penggunaan media ini pada materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda agar diperoleh hasil yang lebih luas dan bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, V., Khotimah, R., & Ningsih, S. (n.d.). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*.
<http://jurnalinspirasi.com/index.php/Zaheen/article/view/97>
- Barokah, R. A., Lutfi, L., & Rahmatunnisa, S. (2023). Pengembangan Media Digital *Crossword puzzle* pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Fiksi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3365-3375.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6110>
- Sabila, D. N., Farhah, H., & Prasetyo, T. (2024). *Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Menulis Narasi Siswa SD Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Vol. 3).
- Fahmi, Chamidah, D., Hasyda, S., Muhammadong, Saraswati, S., Muhsam, J., Listiyani, L. R., Rahmawati, H. K., Yanuarto, W. N., Maiza, M., Tarjo, & Wijayanti, A. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas Panduan Lengkap dan Praktis*. Penerbit Adab. <https://penerbitadab.id>
- Hanifa, A. P., Putri, E. N., & Jacky, S. M. (2024). Kemampuan Menulis Narasi. *Guruku: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(3), 138-148.
<https://doi.org/10.59061/guruku.v2i3.701>

Mawardhani, M. A., Dewi, A. L. S., & Andjariani, E. W. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword puzzle* Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, 7(2), 2598-9944.
<https://doi.org/10.58258/jisip.v7i1.4737/http>

Rahmaninda, T. A., Wicaksono, A., & Harjanto, A. (2024). Pengembangan Media Crossword Puzzle pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1), 1-10.

Tresnawati, N. K., Trisna, G. A. P. S., & Jayanti, L. S. S. W. (2025). Bahan Ajar Materi Teks Narasi Berbasis Pendidikan Karakter Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 9(2), 209-218.
<https://doi.org/10.23887/jppsh.v9i2.97484>

Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19.
<https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>