

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA *PUZZLE* DALAM MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS II
SDN 19 SITIUNG**

Amar Salahuddin¹, Estuhono², Rhizka Darmastuti³

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Dharmas Indonesia

¹ Amarsalahuddin@undhari.ac.id , ²Estuhono023@gmail.com,

³rhizkadarmastuti@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning outcomes of second-grade students in Indonesian language subjects, particularly in reading skills at SD Negeri 19 Sitiung. This condition was caused by the limited use of varied learning media, resulting in low student participation and motivation during the learning process. Puzzle media was selected as an alternative instructional medium because it can create a more engaging, interactive, and enjoyable learning environment. This study aimed to determine the effect of using puzzle media on students' learning outcomes in the Indonesian language subject for second-grade students at SD Negeri 19 Sitiung. The research employed a quantitative approach using a Pre-Experimental Design with a One Group Pretest–Posttest Design. The sample consisted of 24 second-grade students selected through a saturated sampling technique. The research instrument was a 25-item multiple-choice achievement test that had met the requirements of validity, reliability, item difficulty, and discrimination index. Data were analyzed using the Shapiro–Wilk normality test and the Paired Sample t-test with the assistance of SPSS version 25. The findings revealed that the mean pretest score increased from 61,67 to 79,17 on the posttest, indicating an improvement of 17,50 points. The hypothesis testing also showed that the use of puzzle media had a significant effect on students' learning outcomes. Therefore, puzzle media is considered an effective and innovative learning medium for improving students' learning outcomes in Indonesian language learning at the elementary school level. Keywords: puzzle media, learning outcomes, Indonesian language, elementary school.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada kemampuan membaca di kelas II SD Negeri 19 Sitiung. Kondisi tersebut disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang belum bervariasi sehingga siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah media *puzzle* karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 19 Sitiung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Pre-Experimental Design menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 24 siswa kelas II yang ditentukan menggunakan teknik *sampling jenuh*. Instrumen penelitian berupa tes

hasil belajar berbentuk pilihan ganda sebanyak 25 butir soal yang telah memenuhi uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Data dianalisis menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan uji hipotesis *Paired Sample t-Test* dengan bantuan program SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 61,67 meningkat menjadi 79,17 pada *posttest*, sehingga terjadi peningkatan sebesar 17,50 poin. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, penggunaan media *puzzle* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata kunci: media *puzzle*, hasil belajar, Bahasa Indonesia, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berkomunikasi peserta didik, baik secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar diarahkan untuk mengembangkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis sebagai bekal peserta didik dalam memperoleh pengetahuan pada jenjang pendidikan berikutnya. Kemampuan membaca menjadi keterampilan dasar yang harus dikuasai siswa karena berperan penting dalam memahami informasi serta mendukung keberhasilan belajar pada berbagai mata pelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar perlu dilaksanakan secara efektif agar

tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Menurut Muhammad Ibnu Mubarak et al., (2024) , pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan membentuk kompetensi komunikatif peserta didik sehingga mereka mampu menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar dalam berbagai situasi pembelajaran.

Namun pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, terutama pada kemampuan membaca siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas II SD Negeri 19 Sitiung, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam membaca kata dan kalimat

sederhana, kurang aktif mengikuti pembelajaran, serta mudah kehilangan konsentrasi ketika guru menyampaikan materi. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah dan paket buku sehingga kegiatan belajar menjadi kurang menarik. Kondisi tersebut menyebabkan motivasi belajar siswa menurun dan berdampak pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media *puzzle* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian Radia Melisa & Intan Safiah, (2025), menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* suku kata berpengaruh terhadap kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Penelitian Sri Amalia, Tasrif Akib, (2025), juga membuktikan bahwa media *puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar kemampuan menulis pemula peserta didik kelas II sekolah dasar. Selanjutnya, penelitian Rahmi Isnaini & Asdar, (2024), menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca dan menulis

siswa kelas I sekolah dasar. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut lebih banyak fokus pada kemampuan membaca atau menulis permulaan, sedangkan penelitian mengenai pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri 19 Sitiung masih belum dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki perbedaan pada lokasi penelitian, subjek penelitian, serta fokus penelitian yang menekankan pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Pre-Experimental Design* menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini dipilih untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan membandingkan hasil belajar sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) yang diberikan perlakuan berupa penggunaan media *puzzle*. Menurut Sugiyono, (2022), desain *One Group Pretest-Posttest Design* merupakan desain penelitian yang

melibatkan satu kelompok subjek penelitian yang diberikan tes awal (*pretest*), kemudian diberikan perlakuan (*treatment*), dan diakhiri dengan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan hasil belajar yang terjadi. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SD Negeri 19 Sitiung, Kecamatan Sitiung, Kabupaten Dharmasraya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri 19 Sitiung yang berjumlah 137 siswa. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh , yaitu teknik pengambilan sampel yang menggunakan seluruh anggota populasi yang menjadi target penelitian. Sampel yang digunakan adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri 19 Sitiung yang berjumlah 24 orang, terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Pemilihan kelas II didasarkan pada hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas yang menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa masih tergolong rendah sehingga diperlukan penerapan media pembelajaran yang lebih inovatif.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda sebanyak 25 butir soal yang digunakan sebagai *pretest* dan *posttest* . Sebelum digunakan, instrumen telah melalui uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda untuk memastikan bahwa setiap butir soal layak digunakan dalam penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian *pretest* sebelum perlakuan, kemudian siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media *puzzle*, dan diakhiri dengan pemberian *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah perlakuan diberikan.

Data yang diperoleh dijelaskan menggunakan bantuan program Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) versi 25 . Analisis data diawali dengan uji perenang berupa uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*. Selanjutnya pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan *Paired Sample t-Test* untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan pada taraf signifikansi 0,05. Apabila

nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima , sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil

Penelitian ini dilakukan pada peserta kelas II SDN 19 Sitiung yang berjumlah 24 peserta didik. Penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design* . Sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media *puzzle*, siswa terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal. Selanjutnya siswa mengikuti proses pembelajaran menggunakan media *puzzle* dan diakhiri dengan pemberian *posttest* untuk mengetahui hasil belajar setelah diberikan perlakuan.

Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Data	N	Mini mum	Maxi mum	Me an
Pret est	24	44	80	61,67

Postt est	24	56	96	79,17
-----------	----	----	----	-------

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* peserta didik sebesar 61,67, sedangkan nilai rata-rata *posttest* 79,17. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sebesar 17,50 poin setelah diterapkan media *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitas menggunakan *uji Shapiro-Wilk*. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-test*.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.150	24	.175	.950	24	.277
POSTTEST	.159	24	.119	.957	24	.381

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* lebih besar dari 0,05 sehingga data berdistribusi normal. Dengan demikian data memenuhi syarat untuk dilakukan

uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-test*.

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, dilakukan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-test* untuk mengetahui pengaruh penerapan media *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Tabel 3. Hasil Uji *Paired Sample t-test*.

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST-POSTTEST	-17.5000	7.37210	1.50482	-20.61296	-14.38704	-11.629	23	.000

Berdasarkan tabel 3 diperoleh nilai signifikansi (*sig. 2-tailed*) sebesar 0,000 yaitu lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media *puzzle* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD Negeri 19 Sitiung.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa

Indonesia kelas II SD Negeri 19 Sitiung. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dari 61,67 pada saat *pretest* menjadi 79,17 pada saat *posttest*, sehingga terjadi peningkatan sebesar 17,50 poin. Selain itu, hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena media *puzzle* mampu mengubah proses pembelajaran yang sebelumnya cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa (*student centered*). Pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam menyusun kepingan *puzzle* yang berisi gambar, huruf, kata, maupun kalimat sederhana. Kegiatan tersebut membuat siswa

aktif berpikir, berdiskusi, bekerja sama dengan teman, serta berusaha menemukan jawaban yang tepat melalui proses belajar sambil bermain. Aktivitas belajar yang melibatkan pengalaman langsung memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahamannya sendiri sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami dan diingat.

Penggunaan media *puzzle* juga memberikan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan buku paket dan metode ceramah. Siswa terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran karena mereka merasa tertantang untuk menyusun potongan-potongan *puzzle* menjadi gambar atau kalimat yang benar. Kondisi tersebut mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Ketika motivasi belajar meningkat, siswa akan lebih fokus dalam menerima materi sehingga hasil belajar yang diperoleh juga mengalami peningkatan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Valentine, (2023), yang menyatakan bahwa media *puzzle* merupakan permainan edukatif yang dapat melatih kemampuan berpikir, meningkatkan konsentrasi, memperkuat daya ingat, serta membantu siswa memecahkan masalah melalui kegiatan menyusun kepingan *puzzle* menjadi satu kesatuan yang utuh. Selain itu, permainan *puzzle* mampu mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, dan sosial siswa karena selama proses pembelajaran siswa dituntut untuk berpikir logis, teliti, dan bekerja sama dengan teman dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh pendapat Nadiyah Syarif, (2023), yang menjelaskan bahwa media *puzzle* merupakan media pembelajaran yang mampu menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan serta meningkatkan kreativitas, konsentrasi, kemampuan berpikir logis, dan daya ingat siswa. Melalui penggunaan media *puzzle*, siswa tidak hanya memperoleh

pengetahuan, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *puzzle* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai media yang mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

Selain didukung oleh teori para ahli, hasil penelitian ini juga relevan dengan beberapa penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh Andryani & Rahmi, (2025), menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* suku kata berpengaruh positif terhadap kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa media *puzzle* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga kemampuan membaca siswa mengalami peningkatan. Selanjutnya, penelitian Sri Amalia, Tasrif Akib, (2025), juga menunjukkan bahwa media *puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar kemampuan menulis permulaan

pada siswa kelas II sekolah dasar. Meskipun penelitian tersebut berfokus pada kemampuan menulis, hasilnya menunjukkan bahwa media *puzzle* efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena mampu meningkatkan aktivitas dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga memperkuat penelitian yang dilakukan oleh Rahmi Isnaini & Asdar, (2024), yang menemukan bahwa penggunaan media *puzzle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan membaca dan menulis siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai membaca dan menulis setelah penerapan media *puzzle* dalam pembelajaran. Persamaan hasil penelitian tersebut dengan penelitian ini menunjukkan bahwa media *puzzle* merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Meskipun terdapat perbedaan pada subjek, lokasi

penelitian, dan materi pembelajaran, seluruh penelitian menunjukkan kecenderungan hasil yang sama, yaitu media *puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Temuan penelitian ini memberikan implikasi bahwa penggunaan media *puzzle* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif bagi guru sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media *puzzle* tidak hanya membantu siswa memahami materi pembelajaran, tetapi juga meningkatkan motivasi, keaktifan, kemampuan berpikir, serta kerja sama antarsiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan karakteristik peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan berpusat pada siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, teori para ahli, dan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa

penggunaan media *puzzle* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 19 Sitiung. Peningkatan hasil belajar yang diperoleh menunjukkan bahwa media *puzzle* efektif digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *puzzle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 19 Sitiung. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media *puzzle*. Rata-rata nilai pretest sebesar 61,67 meningkat menjadi 79,17 pada posttest, sehingga terjadi peningkatan sebesar 17,50 poin. Selain itu, hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-test* menunjukkan nilai

signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penerapan media *puzzle* terbukti berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan media *puzzle* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran serta lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu, media *puzzle* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Andryani, I. L., & Rahmi, L. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Suku Kata Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SDN 88 Pekanbaru. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(03), 367–374.
- Muhammad Ibnu Mubarak, O., Abdul Matin, R., Safaat, S., Studi Pendidikan Agama Islam, P., & Riyadhul Jannah, S. (2024). Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Online) Journal of Educational and Language Research*, 3(6), 2807–2937.
- Nadiyah Syarif. (2023). Pengaruh media *puzzle* terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas II SD Kharisma Bangsa. *Journal of Islamic Education Studies*, 02(03), 2598–5175.
- Radia Melisa Bz, Intan Safiah, H. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Huruf terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Negeri 1 Lambheu Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(3), 24071–24083.
- Rahmi Isnaini, Asdar, R. (2024). Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Peserta Didik Kelas I UPT SPF SDN Sumanna Kota Makassar Application of Puzzle Media to Improve Reading and Writing Skills of Grade I Students of UPT SPF SDN Sumanna Makassar City Pend. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa*, 5(1), 103–109.
<https://doi.org/10.35965/bje.v5i1.5299>
- Sri Amalia, Tasrif Akib, A. R. (2025). Pengaruh penggunaan media *puzzle* huruf terhadap kemampuan membaca peserta didik kelas II di SD Muhamadiyah

Idi Tello Baru. *Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, 11(02), 2614–2722.

Sugiyono. (2022). *Metodelogi Penelitian*. Deepublish Publisher.

Valentine, I. L. (2023). Pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas V SDN Sukajadi Kec.Bumi Ratu Nuban. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 08(01), 2656–5862.