

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA SPINPUS (SPIN, PUZZLE, AND SONG) SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BER CERITA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

**Tryas Mia Melyana**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya e-mail:  
[tryas.18083@mhs.unesa.ac.id](mailto:tryas.18083@mhs.unesa.ac.id)

**Maryam Isnaini Damayanti**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya e-mail:  
[maryamdamayanti@unesa.ac.id](mailto:maryamdamayanti@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan bercerita pengalaman, dengan bercerita peserta didik dapat menyampaikan gagasan, isi pikiran, dan informasi yang mereka ingin sampaikan. Tujuan dari penelitian yaitu untuk (1) mendeskripsikan penggunaan media SPINPUS yang dapat digunakan sebagai sumber belajar pembelajaran bercerita pengalamanku di SD ; (2) mendeskripsikan hasil belajar peserta didik dengan media SPINPUS dalam materi pelajaran bercerita pengalaman ; (3) mendeskripsikan efektivitas hasil penggunaan media SPINPUS dalam pembelajaran bahasa Indonesia bercerita pengalaman; (4) mendeskripsikan kendala-kendala dalam penggunaan media SPINPUS dalam pembelajaran bercerita pengalaman dan cara mengatasinya. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan di SDN Wonokromo III Surabaya. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III yang berjumlah 44 siswa dan objek penelitian ini adalah penggunaan media SPINPUS sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan bercerita pengalaman siswa kelas III SD. Penelitian ini dilakukan dalam II siklus dan di setiap siklusnya terdiri atas rencana, tindakan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan empat cara, yakni observasi, wawancara, tes, dan angket. Hasil dari penelitian ini yaitu penggunaan Media SPINPUS dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas III SDN Wonokromo III Surabaya. Hasil ketuntasan yang didapatkan pada pra-siklus sebanyak 10 peserta didik (23%) dengan nilai rata-rata 61, pada siklus I hasil ketuntasan meningkat menjadi 27 peserta didik (61%) dengan rata-rata nilai 74, dan pada siklus II hasil ketuntasan meningkat menjadi 42 peserta didik (95%) dengan rata-rata nilai 85. Dari hasil tersebut maka penggunaan media SPINPUS dapat meningkatkan keterampilan bercerita pengalaman peserta didik kelas III SD.

**Kata Kunci:** bercerita, pengalaman, spin, puzzle, song, spinpus

**Abstract**

*This study was conducted to determine the ability to tell the experiences of students, with the ability to tell stories students can convey ideas, thoughts, and information they want to convey. This study aims to (1) find out the use of SPINPUS media which can be used as a learning resource for learning to tell my experience in a basic way; (2) know the learning outcomes of students by using SPINPUS media in learning Indonesian to tell stories of experiences; (3) determine the effectiveness of the results of using SPINPUS media in learning Indonesian to tell stories of experiences; (4) knowing the obstacles in the use of SPINPUS media in learning Indonesian telling stories about their experiences and how to overcome them. This research is a Classroom Action Research conducted at SDN Wonokromo III Surabaya. The subjects of this study were 44 third-grade students and the object of this research was the use of SPINPUS media as an alternative media to improve the ability to tell the experiences of third-grade elementary school students. This research was conducted in two cycles and each cycle consisted of planning, action, observation, and reflection. Data collection in this study was carried out in four ways, namely observation, interviews, tests, and questionnaires. The result of this study is the use of SPINPUS media can improve the learning outcomes of third-grade students at SDN Wonokromo III Surabaya. The mastery results obtained in the pre-cycle were 10 students (23%) with an average score of 61, in the first cycle the mastery results increased to 27 students (61%) with an average value of 74, and in the second cycle, the mastery results*

*again increased to 42 students (95%) with an average score of 85. From these results, the use of SPINPUS media can improve the storytelling skills of third-grade students.*

*Keywords: storytelling, experience, spin, puzzle, song, spinpus*



## PENDAHULUAN

Dalam penerapan sehari-hari pembelajaran bahasa Indonesia diingat seperti pelajaran yang kurang menyenangkan, tidak seru dan kurang menarik minat peserta didik, pembelajaran bahasa yaitu pelajaran yang berisikan banyak bacaan yang lumayan panjang dan membuat peserta didik kurang tertarik. Bahasa Indonesia juga merupakan bahasa Ibu atau bahasa wajib yang digunakan sehari-hari. Walaupun sebagai bahasa wajib penerapan bahasa Indonesia masih jarang digunakan sehingga bahasa Indonesia terasa asing penulisan dan penggunaannya. Hal ini disebabkan karena luasnya wilayah dan beraneka ragamnya budaya yang ada di Indonesia sehingga peserta didik terbiasa memakai bahasa dari daerah mereka masing-masing untuk berkomunikasi dengan yang lain. Sehingga dapat menyebabkan penggunaan bahasa Indonesia terasa asing dan canggung saat diucap maupun ditulis.

Dalam bahasa Indonesia Kemampuan berbicara merupakan kemampuan yang ada dalam pelajaran bahasa Indonesia. Materi yang terdapat pada mata pelajaran ini yaitu menyangkut materi berbicara, menulis, membaca, menyimak, dan memirsa. Kemampuan berbicara dapat diterapkan dalam berbagai bentuk contohnya adalah dengan bercerita. Bercerita mampu melatih kemampuan berbicara.

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan formal dasar yang ada di Indonesia. Dalam kegiatan pendidikan yang diterima di sekolah dasar mengutamakan karakteristik siswa pada usianya, di mana pembelajaran yang dilakukan terasa menyenangkan dan bermakna. Tidak jarang guru dituntut untuk selalu inovatif dalam pelaksanaannya. Untuk itu dalam pembelajaran sering kali guru menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu kegiatan belajar mengajar.

Sekarang ini alat bantu dalam pembelajaran yang menarik sangat diperlukan karena adanya pandemi dan sekolah dilakukan secara daring hal ini menjadikan anak menjadi kurang percaya diri saat berbicara maupun bercerita di hadapan orang lain secara langsung. Sehingga mengakibatkan pembelajaran yang di laksanakan di dalam kelas khususnya dalam pembelajaran bercerita diperlukan media yang dapat menarik fokus dan keberanian peserta didik dalam mengungkapkan perasaan, cerita yang dialami dengan berani.

Media pembelajaran berfungsi sebagai fasilitator penyampaian materi pembelajaran yang diberikan oleh guru guna memudahkan jalannya pembelajaran yang sedang berlangsung. Dina Indriana (2011) menjelaskan bahwa media merupakan alat bantu yang dapat bermanfaat untuk peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan belajar

mengajar. Media merupakan alat bantu pembelajaran juga dapat meningkatkan interaksi antara peserta didik dan guru. Media pembelajaran dapat membuat pembelajaran jangka panjang di dalam kelas lebih bermakna dan menyenangkan.

Media pembelajaran bertujuan untuk memudahkan peserta didik untuk mendapat dan mengolah penjelasan penting yang disampaikan guru sebagai pendidik yang termuat dalam materi. Di mana pun pembelajaran dilaksanakan media yang digunakan dalam pembelajaran sangat bermanfaat untuk peserta didik sebagai alat penunjang keberhasilan pembelajaran agar materi yang diberikan tersampaikan dengan baik dan bermakna bagi peserta didik.

Guru dapat menyajikan materi yang sedang dijelaskan dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran juga berguna untuk menyegarkan pembelajaran yang membosankan. Menurut Kemp dan Dayton, (1985) pada (Nasution et al. 2017) Bahan ajar cetak adalah bahan ajar yang penggunaannya menggunakan kertas, bahan ajar tersebut digunakan dalam pembelajar untuk menyampaikan informasi. Bahan ajar cetak dapat berupa buku, majalah, koran, brosur, poster, pamflet, lembar kerja siswa, dan lain-lain. Media pembelajaran memiliki banyak bentuk antara lain media pembelajaran berbasis audio, visual, audio visual. Media pembelajaran dapat berbentuk fisik maupun elektronik.

Kemauan peserta didik dalam mempelajari Bahasa Indonesia di kelas terbilang masih kurang. Peserta didik cenderung menganggap pelajaran bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang membosankan dan monoton. Pembelajaran di dalam kelas, khususnya pembelajaran bahasa Indonesia penggunaan media yang menarik sangat diperlukan untuk menarik fokus dan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran yang akan dilakukan.

Media juga dapat menjadi salah satu metode untuk mendorong peserta didik berpikir kritis dan dapat menciptakan pembelajaran berdasarkan pengalaman yang ia miliki. Diharapkan pengalaman terjadi saat pembelajaran sedang berlangsung. Media sebagai penunjang pembelajaran memiliki beraneka macam jenis sebagaimana kegunaannya masing-masing, contoh bentuk media pembelajaran yang menarik yaitu memakai permainan contohnya adalah media pembelajaran menggunakan Puzzle. Penggunaan media Puzzle dapat melatih kemampuan berpikir siswa terutama dalam hal pemecahan masalah, melatih fokus dan berpikir kritis.

Melihat hal tersebut muncullah media pembelajaran SPINPUS, media SPINPUS merupakan media yang dibuat dengan memadukan permainan Spin, Puzzle dengan Lagu. Dalam penggunaannya peserta didik harus memutar Spin

terlebih dahulu untuk menyelesaikan soal yang berupa puzzle dan lagu. Penggunaan Spin memiliki nilai kesenangan tersendiri di mana dapat menarik perhatian, fokus, dan rasa penasaran peserta didik akan soal yang didapatkan, sehingga perpaduan Spin, Puzzle, dan lagu akan menyenangkan saat dimainkan secara berkelompok maupun secara Individu.

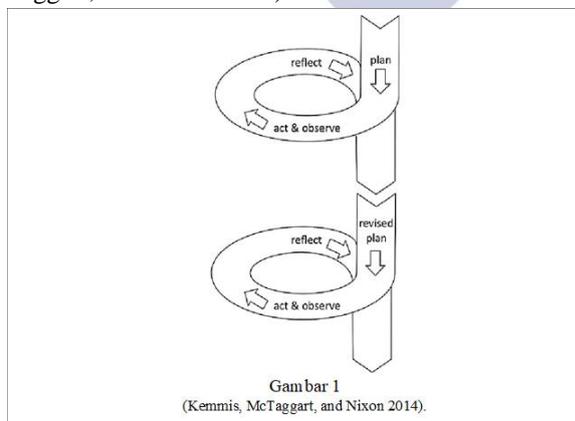
Penggunaan media SPINPUS dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menggerakkan kemampuan memecahkan masalah dengan melihat, mendengar, dan berbicara. Hal ini dapat mengatasi kebosanan peserta didik dalam kegiatan membaca dan menulis.

Berdasarkan uraian di atas, penggunaan media selama proses pembelajaran memberikan dampak baik dengan meningkatkan semangat peserta didik dalam menangkap materi yang sedang dijelaskan.

Penggunaan media SPINPUS digunakan saat pembelajaran berlangsung, sehingga mengusung konsep belajar sambil bermain, yang diharapkan bisa membuat proses belajar lebih mengasikkan dan topik pembahasan yang disampaikan guru dapat diterima oleh pemahaman peserta didik. Dan diharapkan dapat mengembangkan aspek kognitif anak didik terutama dalam kegiatan bercerita peserta didik. penelitian ini juga dilakukan untuk menganalisis penggunaan media SPINPUS dalam pembelajaran bercerita pengalaman di kelas III Sekolah Dasar.

## METODE

Pengumpulan data untuk penelitian ini mengikuti teknik Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart (Kemmis, McTaggart, and Nixon 2014).



Penelitian ini dilakukan dengan bekerja sama dengan guru kelas sebagai pelaksana sedangkan mitra akademik atau peneliti berperan sebagai pengamat dan mendukung guru dalam penelitian.

Penelitian tindakan kelas memiliki manfaat yaitu, dapat membantu guru untuk mengetahui keadaan kelas sehingga dapat meringankan beban guru untuk mencari metode

mana yang akan diterapkan dalam pembelajaran, dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik di kelas. Selain untuk mengetahui kemampuan peserta didik tujuan lain dari penelitian yang dilaksanakan ini agar dapat membantu guru meningkatkan cara mengajar menjadi lebih profesional, kreatif, dan dapat menemukan tindakan alternatif dalam pemecahan berbagai masalah yang terjadi di dalam kelas sehingga dalam pelaksanaan kegiatannya menjadi lebih bermakna. Penelitian tindakan kelas juga dapat dimanfaatkan sebagai media untuk mengetahui perilaku dan cara belajar peserta didik di dalam kelas.

Dalam kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki 4 fase pelaksanaan, yaitu :

(1) *Planning* (perencanaan): Perencanaan merupakan bagian penyusunan rancangan pelaksanaan penelitian sebelum penelitian dilaksanakan. Perencanaan perlu dilakukan sebagai pertimbangan sebelum melakukan tindakan, tujuan pembuatan rancangan sebelum penelitian dilakukan adalah untuk mempermudah pelaksanaan penelitian. (2) *Action* (pelaksanaan), (3) *Observation* (pengamatan), dan (4) *Reflektion* (refleksi).

Pada penelitian ini menggunakan empat fase seperti yang dijelaskan sebelumnya yang dilakukan pada tiap siklusnya. Pada siklus pertama kegiatan yang dilakukan pertama yaitu tahap perencanaan, digunakan untuk menyiapkan RPP, materi yang akan diajarkan, merancang skenario penerapan pembelajar, media yang akan digunakan, instrumen penilaian, dan menentukan indikator keberhasilan tindakan. Dilanjutkan pada tahap pelaksanaan, tahap ini digunakan untuk merealisasikan kegiatan yang telah di rencanakan pada tahap sebelumnya.

Tahap selanjutnya adalah pengamatan, digunakan untuk mengamati tindakan, tingkah laku peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan. Dalam pengamatan yang diamati dalam penelitian meliputi, situasi kegiatan belajar mengajar, kemampuan peserta didik dalam diskusi kelompok dan dalam mencari *Problem Solving* (pemecahan masalah), dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Tahap refleksi, digunakan untuk melakukan evaluasi kegiatan setelah tindakan pada siklus pertama. Hasil evaluasi dapat menjadi tolok ukur keberhasilan penelitian pada siklus pertama.

Apabila hasil yang diinginkan telah terpenuhi pada siklus I, maka penelitian dapat dihentikan. Jika hasil yang diperoleh pada pelaksanaan siklus pertama belum sesuai dengan harapan maka pada refleksi siklus pertama peneliti juga menyusun ulang rencana (*replanning*) yang akan dilakukan untuk siklus selanjutnya.

Dalam siklus ke-II tahapan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan sama dengan siklus pertama, yaitu (1) *Planning* (perencanaan), (2) *Action* (pelaksanaan), (3) *Observation* (pengamatan), dan (4) *Reflektion* (refleksi). Tahapan pertama yaitu *Planning* (perencanaan) yang berisikan

rancangan ulang kegiatan dari hasil evaluasi dari siklus sebelumnya yaitu pada siklus I. Tahapan Action (pelaksanaan) yaitu tahap pelaksanaan rencana penelitian berdasarkan hasil evaluasi pada siklus pertama. Tahap Observation (pengamatan) melakukan pengamatan kembali terhadap penelitian yang dilaksanakan. Tahap Reflektion (refleksi), digunakan untuk mengevaluasi pelaksanaan kegiatan pada siklus kedua, hasil evaluasi dapat dijadikan sebagai tolok ukur keberhasilan penelitian dalam siklus kedua. .

Jika hasil penelitian sudah sesuai harapan, penelitian dapat dihentikan dan tidak diteruskan pada siklus selanjutnya. Jika temuan yang diperoleh pada siklus II tidak sesuai dengan prediksi, maka penelitian dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Peneliti menyusun kembali rencana kegiatan (replanning) yang akan diterapkan untuk siklus berikutnya berdasar pada hasil refleksi siklus II.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di SDN Wonokromo III Surabaya pada tahun ajaran 2022/2023 semester I. Subjek yang digunakan yaitu 44 siswa kelas III SD, sejumlah 16 laki-laki dan 28 perempuan. Dan penggunaan media SPINPUS untuk mengembangkan kemampuan bercerita pada peserta didik kelas III sebagai objek penelitian.

Pengambilan data yang ada pada penelitian ini menggunakan 4 tahapan yakni observasi, wawancara, tes (pra-test dan post-test), dan angket. Observasi dilakukan secara langsung di lapangan sehingga mendapatkan memahami situasi, kondisi, dan perilaku secara keseluruhan sehingga data yang diperoleh adalah fakta. Pengamatan dilaksanakan didasarkan pada instrumen yang telah dirancang sebelumnya guna mengumpulkan data-data yang dibutuhkan sebagai penunjang keberhasilan dalam penelitian.

Observasi terstruktur dipergunakan untuk pengumpulan data saat pelaksanaan dengan mengikuti kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya, sehingga mendapatkan data sesuai dengan perkembangan lapangan. Selanjutnya dilakukan wawancara kepada guru kelas. Wawancara pengumpulan data melalui tanya jawab antara responden (narasumber) dengan pewawancara sebagai informasi yang diperoleh secara langsung untuk memperkaya data yang dapat digunakan dalam penelitian. Jenis wawancara yang dipilih yaitu wawancara berstruktur, di mana proses wawancara akan dimulai dengan pertanyaan seputar data yang diperlukan yang telah disusun dalam instrumen wawancara.

Tes digunakan untuk mengetahui peningkatan dalam ketrampilan bercerita peserta didik. tes dengan menggunakan pedoman penilaian juga dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan penggunaan media SPINPUS dalam meningkatkan keterampilan bercerita pengalaman peserta didik. Tes dilakukan sebelum kegiatan

dan pada tiap siklus penelitian. Pemberian tes ini untuk mendapatkan data dari hasil nilai tes pada kondisi sebelum kegiatan (pre-test) dan tes yang dilakukan pada tiap siklus (post-test).

Analisis deskriptif komparatif akan digunakan untuk menganalisis data kuantitatif yang akan digunakan sebagai tolok ukur hasil belajar dalam penelitian ini, yakni membandingkan skor tes dari keadaan awal (pre-test) dengan skor tes setelah setiap siklus penelitian (post-test) yang kemudian dijabarkan secara deskriptif.

Penggunaan teknik analisis data pada penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif. Analisis data dalam penelitian kualitatif, didapatkan selama melakukan observasi, dan wawancara dilakukan dengan memakai pedoman yang telah disiapkan. Observasi maupun wawancara merupakan data kualitatif yang kemudian hasil observasi dan wawancara dianalisis secara sistematis. Data tersebut dianalisis secara deskriptif kualitatif yang didasarkan pada hasil observasi serta hasil wawancara pada saat penelitian.

Penelitian ini dapat dikatakan berhasil apabila 80% peserta didik memperoleh nilai lebih tinggi atau memiliki nilai sama dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Data yang terkumpul kemudian akan dianalisis dengan deskriptif komparatif dengan perhitungan sebagai berikut:

1. Rata-rata nilai seluruh siswa

$$x = \frac{\text{total skor siswa}}{\text{jumlah siswa}}$$

2. Persentase skor siswa yang melebihi KKM

$$P = \frac{\text{jumlah siswa yang lulus KKM}}{\text{jumlah keseluruhan siswa}} \times 100$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Pra Siklus

Observasi dilakukan sebelum memulai pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan observasi di kelas III SDN Wonokromo III Surabaya. Berdasarkan hasil observasi tersebut diperoleh data kondisi saat pembelajaran berlangsung di kelas III SDN Wonokromo III. Pembelajaran masih berorientasi pada pengajar yaitu guru, alhasil peserta didik kurang memperhatikan pembelajaran.

Untuk mengukur kemampuan peserta didik maka dilakukan pre-test kepada siswa kelas III sebelum memulai menerapkan penggunaan media SPINPUS, tujuannya untuk mengukur kemampuan peserta didik kelas III SDN Wonokromo III dalam bercerita pengalaman. Berdasarkan pre-test yang telah dilakukan, hasilnya diperoleh rata-rata nilai awal peserta didik adalah 61 dengan persentase ketuntasan sebesar 22,7% atau sebanyak 10 orang, sedangkan persentase yang belum memenuhi

kriteria ketuntasan sebanyak 34 siswa dari jumlah 44 siswa.

Berdasarkan hasil tersebut, menunjukkan bahwa kemampuan bercerita pengalaman dengan benar siswa masih rendah, masih belum mencapai ketuntasan secara klasikal 80% maka perlu adanya perbaikan dengan kegiatan bercerita pengalaman menggunakan media yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam bercerita.

Tabel 1. Jadwal penelitian

	Pertemuan	Tanggal
Pra-tindakan		22 Agustus 2022
Siklus 1		23 Agustus 2022
Siklus 2		25 Agustus 2022

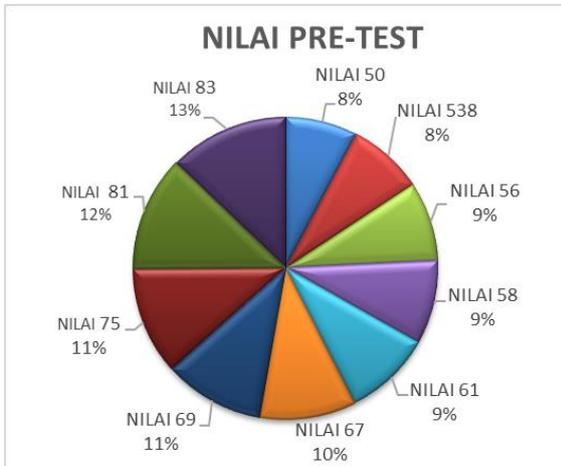


Diagram 1. Hasil Nilai Pre-test

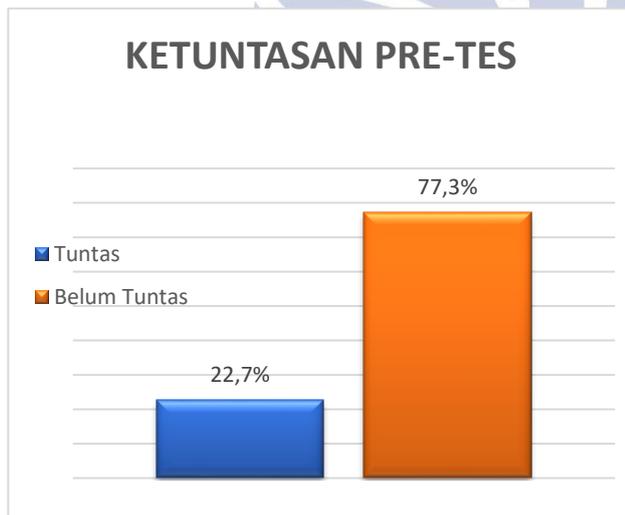


Diagram 2. Ketuntasan Pre-Test

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dengan bekerja sama dengan guru kelas di SDN Wonokromo III Surabaya. Penelitian ini menggunakan II siklus yang masing-masing siklus diselesaikan dalam satu kali pertemuan. Penelitian ini dilakukan di kelas III SDN Wonokromo III Surabaya dengan memanfaatkan media interaktif SPINPUS (*Spin, Puzzle, and Song*). Tujuan yang ingin diperoleh pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menyampaikan cerita yang mereka alami sendiri dengan menggunakan media pembelajaran SPINPUS (*Spin, Puzzle, dan Song*).

### Siklus I

Tahapan awal yang diterapkan Pada siklus I yaitu tahap perencanaan, perencanaan dilakukan untuk menyesuaikan penggunaan media SPINPUS sehingga dalam penggunaannya sesuai dengan pelajaran yang sedang berjalan. Pada tahap pelaksanaan guru menggunakan SPINPUS sebagai alat bantu untuk mengajar di dalam kelas dan dilakukan sesuai dengan susunan kegiatan yang telah dibuat sebelumnya untuk meningkatkan keterampilan bercerita pengalaman peserta didik. Pada tahap ini guru berperan penting dalam pelaksanaannya. Kemudian tahap selanjutnya adalah pengamatan, pengamatan dilakukan dengan pedoman pengamatan dan lembar penilaian. Sehingga dapat diketahui hasil yang diperoleh oleh peserta didik dalam kemampuan bercerita. Tahap selanjutnya adalah refleksi, tahapan ini digunakan untuk melakukan evaluasi kegiatan setelah tindakan pada siklus I. Hasil evaluasi dapat menjadi tolok ukur keberhasilan penelitian pada siklus I.

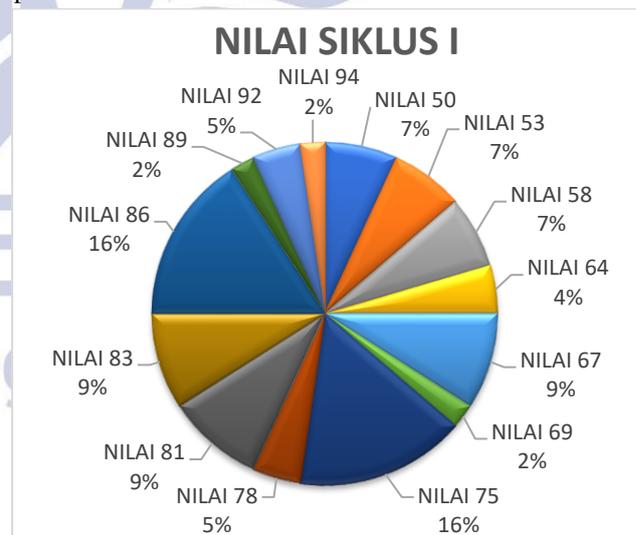


Diagram 3. Hasil Nilai Siklus 1

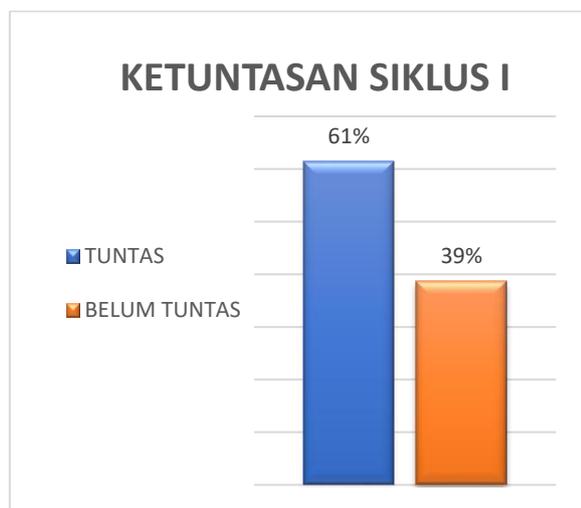


Diagram 4. Ketuntasan Siklus I

Hasil nilai rata-rata yang didapatkan pada siklus I ini yaitu 74, dengan persentase ketuntasan 61% sebanyak 27 siswa. Melalui pengamatan pada pra siklus hasil yang didapatkan meningkat dari hasil. Pada pra-siklus hasil pengamatan yang didapatkan yaitu dengan rata-rata nilai 61, dengan persentase ketuntasan 23% dengan jumlah 10 siswa. Dari hasil tersebut maka peningkatan hasil pada rata-rata meningkat sebanyak 13 dengan peningkatan persentase ketuntasan 38% dengan peningkatan ketuntasan 17 siswa.

Berdasarkan hasil tersebut diperoleh kesimpulan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan media SPINPUS dapat berjalan dengan baik. Peserta didik dapat menerima penggunaan media SPINPUS dengan peningkatan kemampuan bercerita pengalaman. Akan tetapi berdasarkan hasil yang telah dipaparkan sebelumnya maka penggunaan media SPINPUS pada siklus I belum berhasil dalam meningkatkan kemampuan bercerita pengalaman, dapat dikatakan berhasil apabila memperoleh rata-rata ketuntasan klasikal sebesar 80%. Penelitian perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya, dengan modifikasi pembelajaran melalui hasil refleksi yang didapatkan pada siklus I sehingga memperoleh hasil yang diharapkan untuk mencapai keberhasilan.

## Siklus 2

Berdasarkan hasil yang ditemukan pada tahap refleksi di siklus I, hasil tersebut digunakan sebagai modal untuk menyusun perencanaan pelaksanaan pembelajaran pada siklus 2. Pada hasil tersebut menyebutkan bahwa penggunaan media SPINPUS dapat meningkatkan ketertarikan dan hasil belajar peserta didik, akan tetapi masih belum dapat dinyatakan berhasil. Oleh karena itu pada tahap perencanaan siklus II ini menggunakan pembaruan yaitu pembentukan kelompok kecil, pemberian jargon, penggunaan lagu yang lebih menarik

semangat, menjadikan tanya jawab sebagai mini game, dan memberikan apresiasi kepada peserta didik yang berani menceritakan pengalamannya di depan teman-temannya.

Peneliti merancang ulang rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan penelitian. Media yang digunakan masih sama yaitu media pembelajaran SPINPUS namun puzzle dan lagu yang digunakan mengalami perubahan. Pada tahap pelaksanaan yaitu menerapkan kegiatan yang telah dirancang dalam rancangan pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya. Pada kegiatan pelaksanaan berisikan kegiatan awal, inti dan penutup. Pada kegiatan awal berisikan pembukaan yang dilakukan oleh guru dengan berdoa, menyanyikan lagu kebangsaan, menghafalkan pancasila, absensi dan kegiatan presensi.

Kemudian pada kegiatan inti guru menyiapkan peserta didik dengan membentuk kelompok kecil kemudian memulai pembelajaran dengan menjelaskan kepada peserta didik pembelajaran yang akan dilaksanakan yang bertujuan untuk mengingatkan peserta didik terhadap materi dan penggunaan media SPINPUS. Kegiatan inti juga berisikan jargon, mengerjakan misi yang berisikan soal pada media SPINPUS, dan dilanjutkan untuk menceritakan pengalaman yang pernah dialami sesuai dengan soal yang didapatkan pada saat pemutaran spin pada media SPINPUS.

Pada kegiatan penutup guru menyebarkan angket untuk diisi oleh peserta didik yang berisikan keefektifan penggunaan media SPINPUS. Dan di penghujung pembelajaran guru melakukan refleksi dan evaluasi pembelajaran yang telah berlangsung dan ditutup dengan doa. Setelah melakukan tahapan tindakan, tahapan selanjutnya adalah pengamatan, pengamatan dilakukan dengan pedoman pengamatan dan lembar penilaian yang telah dibuat sebelumnya yang berisikan lembar penilai mengenai peningkatan kemampuan bercerita pengalaman peserta didik. Sehingga dapat diketahui hasil peningkatan yang diperoleh oleh peserta didik dalam kemampuan bercerita.

Tahap selanjutnya adalah refleksi, tahapan ini digunakan untuk melakukan evaluasi kegiatan yang dilakukan setelah tindakan pada siklus II. Hasil evaluasi dapat menjadi tolok ukur keberhasilan penelitian pada siklus II.

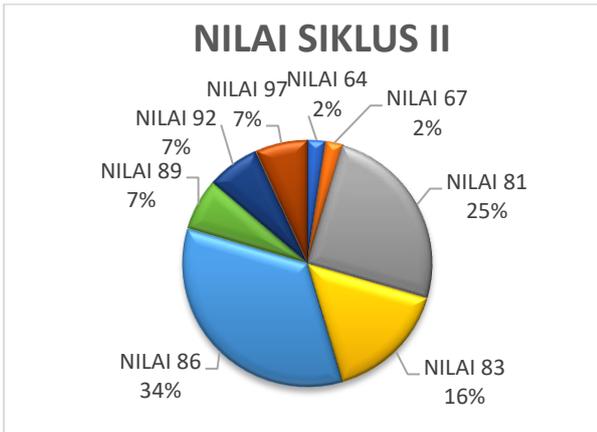


Diagram 5. Hasil Nilai Siklus 2



Diagram 6. Ketuntasan Siklus II

Berdasarkan hasil observasi siklus II dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil dan ketuntasan belajar peserta didik, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media SPINPUS (Spin, Puzzle, dan Song) dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menceritakan pengalamannya. Ketuntasan siswa pada siklus I sebesar 61%, namun pada siklus II meningkat sebesar 95% sehingga proporsi ketuntasan menjadi 95%.

Nilai rata-rata pada siklus I adalah 61, dan nilai rata-rata pada siklus II adalah 85, sehingga peserta didik dengan nilai lebih tinggi dari KKM 75 adalah 95%, dengan 42 peserta didik mencapai ketuntasan klasikal. Dari hasil temuan tersebut, dapat ditarik simpul bahwa penggunaan media SPINPUS (Spin, Puzzle, and Song) telah meningkatkan kemampuan bercerita peserta didik, sehingga peserta didik lebih berani untuk menceritakan pengalaman yang mereka miliki kepada orang lain.

**Pembahasan**

Menurut Djamarah dan Zain (2006: 108) pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila dapat memenuhi dua aspek yaitu apabila (1) pembelajaran yang telah disusun dalam RPP terlaksana sebesar 75% - 100% sesuai dengan

RPP yang telah disusun sebelumnya. (2) peserta didik dapat menuntaskan pembelajaran secara klasikal sebesar 75% dari nilai minimal  $\geq 70$ .

Dan dalam penelitian ini Indikator keberhasilannya adalah apabila 80% peserta didik memperoleh hasil lebih tinggi atau sama dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dengan bekerja sama dengan guru kelas di SDN Wonokromo III Surabaya. Tujuan penelitian ini yaitu meningkatkan keterampilan bercerita pengalaman menggunakan media SPINPUS (Spin, Puzzle, and Song). Berdasarkan data hasil observasi pra-siklus keterampilan bercerita peserta didik rendah dengan ketuntasan sebesar 23% dengan berjumlah 10 peserta didik yang dinilai tuntas dengan rata-rata kumulatif 61. Pada siklus I menunjukkan adanya kenaikan hasil belajar, ketuntasan belajar, dan rata-rata kelas secara klasikal.

Hal ini dapat membuktikan bahwa penggunaan media SPINPUS (Spin, Puzzle, and Song) dapat mempengaruhi perkembangan hasil belajar peserta didik, namun kenaikan yang dihasilkan masih kurang memenuhi indikator keberhasilan penelitian dengan persentase ketuntasan sebesar 80% dan di atas KKM  $\geq 75$ . Sehingga penelitian harus dilanjutkan kepada siklus II. Dengan jumlah peserta didik sebanyak 42 siswa, indikator keberhasilan penelitian dapat dicapai pada siklus II, dengan rata-rata hasil meningkat menjadi 85 dan persentase ketuntasan mencapai 95%. Hal ini dapat terlihat pada diagram 7 yang menggambarkan ringkasan hasil belajar peserta didik dari pra siklus, siklus I, dan siklus II berdasarkan rata-rata secara keseluruhan dan persentase ketuntasan belajar.

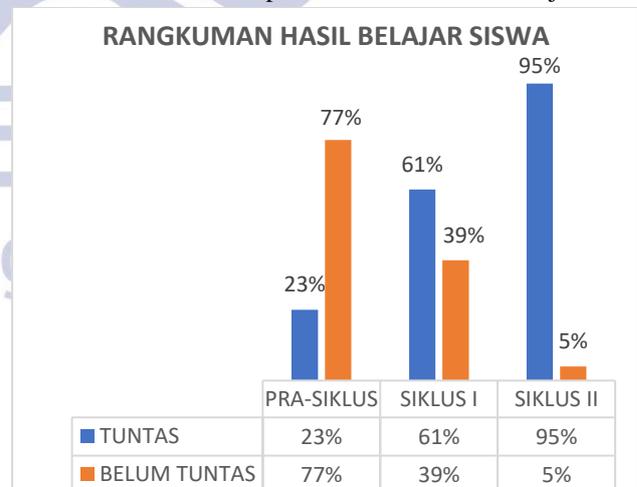


Diagram 7. Rangkuman hasil belajar siswa dari pra-siklus, siklus 1, dan siklus 2.

### Efektivitas Penggunaan Media SPINPUS (*Spin, Puzzle, And Song*) Sebagai Media Alternatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pengalaman

Untuk membuktikan efektivitas penelitian ini peneliti menerapkan teori Slavin yang berisikan dari 4 aspek. Menurut Slavin (dalam (Novitasari 2019) efektivitas pembelajaran dapat diukur menggunakan empat faktor yaitu mutu (*quality*), ketepatan (*appropriateness*), intensif (*intensive*), dan waktu (*time*).

#### 1. Mutu Pembelajaran (*quality*)

Pada mutu pembelajaran yang dinilai adalah bagaimana guru menyiapkan perangkat yang digunakan sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran. Pada mutu pembelajaran guru merupakan bagian yang penting untuk mengendalikan jalannya kegiatan yang berlangsung di dalam kelas. Sebelum memulai pembelajaran guru membuat perangkat pembelajaran seperti RPP, bahan ajar, dan bahan lain yang digunakan sebagai penunjang keberhasilan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Guru menjalankan pembelajarannya berdasarkan isi RPP yang telah dirancang sebelumnya, sehingga pembelajaran terlaksana dan menjadi terarah. Guru mengawali pembelajaran dengan salam, diteruskan dengan berdoa, kemudian menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya dan membaca Pancasila, dan setelah selesai guru melakukan presensi dan memberikan motivasi. Setelah persiapan, guru melanjutkan ke kegiatan inti.

Pada kegiatan inti guru mengajak peserta didik mengingat pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan sebelumnya, kemudian guru menyambungkan pembelajaran terdahulu dengan pembelajaran yang di lakukan hari ini. Guru menuraikan tujuan pembelajaran hari ini kepada peserta didik. pada pra-siklus guru menjelaskan materi tanpa menggunakan media SPINPUS (*Spin, Puzzle, and Song*), kemudian pada siklus I dan siklus II guru menjelaskan materi memakai media SPINPUS (*Spin, Puzzle, and Song*), langkah selanjutnya adalah guru membagikan LKPD yang akan di kerjakan oleh peserta didik. Pada tahap kegiatan akhir guru mengakhiri pembelajaran dengan refleksi dan evaluasi bersama peserta didik yang kemudian ditutup dengan doa. Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran pra-siklus guru hanya menyiapkan RPP dan bahan ajar berupa buku, sehingga hasil ketuntasan belajar yang dihasilkan masih rendah.

Pada siklus I dan siklus II guru mulai memakai media pembelajaran yaitu SPINPUS (*Spin, Puzzle, and Song*) sehingga keberhasilan belajar peserta didik mengalami kenaikan hingga pada siklus II peserta didik mengalami peningkatan ketuntasan di atas KKM  $\geq 75$  hingga 95%.

#### 2. Tingkat pengajaran (*appropriateness*)

Dalam tingkat pengajaran media SPINPUS (*Spin, Puzzle, and Song*) dapat meningkatkan keterampilan bercerita pengalaman peserta didik. Pada pra-siklus guru memulai pembelajaran dengan melanjutkan materi yang sebelumnya sudah dilaksanakan tanpa menggunakan media SPINPUS (*Spin, Puzzle, and Song*)

Siklus I guru menyiapkan peserta didik dengan memberikan materi mengenai bercerita pengalaman dan kemudian dilanjutkan dengan penggunaan media SPINPUS (*Spin, Puzzle, and Song*). Kemudian pada siklus II guru memulai pembelajaran dengan menyiapkan peserta didik dengan mengingatkan pembelajaran yang di lakukan sebelumnya kemudian dalam kegiatan inti guru memulai dengan menggunakan media SPINPUS (*Spin, Puzzle, and Song*) dengan membentuk kelompok kecil yang berisikan 4-5 peserta didik di setiap kelompoknya

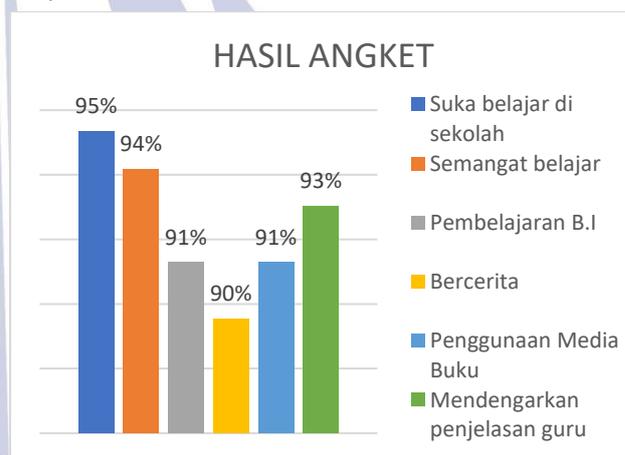


Diagram 8. Hasil Angket

Berdasarkan hasil tersebut membuktikan bahwa tingkat pengajaran yang dilakukan oleh guru sudah tepat dan efektif. Ketika pembelajaran peserta didik lebih fokus dalam mendengarkan guru saat memaparkan materi. Peserta didik menjadi lebih bersemangat saat guru menjelaskan memperkenalkan media SPINPUS (*Spin, Puzzle, and Song*) dalam pembelajaran. Ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari tanggapan positif peserta didik, antara lain: (1) minat yang besar terhadap media SPINPUS (*Spin, Puzzle, and Song*); (2) Ikut bernyanyi dalam mengerjakan soal dalam media SPINPUS (*Spin, Puzzle, and Song*); (3) bersemangat menyusun puzzle dan menceritakan pengalaman yang mereka miliki sehubungan dengan tema Puzzle.

#### 3. Insentif

Dalam penelitian ini, hasil insentif peserta didik diperoleh dengan menggunakan angket. Penggunaan media SPINPUS (*Spin, Puzzle, and Song*) memberikan hasil yang memuaskan, sehingga terbukti dapat meningkatkan kemampuan bercerita dengan menggunakan pengalaman yang dimiliki. Penggunaan media dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media SPINPUS

dapat mengajak peserta didik untuk belajar dengan bermain puzzle.

Peningkatan kemampuan bercerita peserta didik dapat ditunjukkan dengan kenaikan rata-rata nilai peserta didik dari pra siklus atau pra tindakan, siklus I, dan siklus II. Rata-rata nilai siswa adalah 61 pada pra siklus atau pra tindakan, 74 pada siklus I, dan 85 pada siklus II.

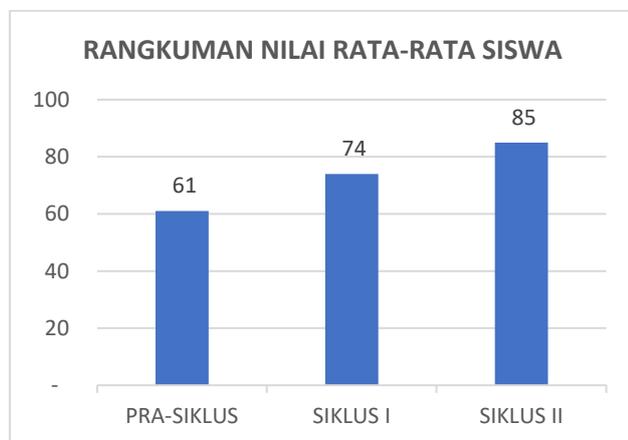


Diagram 9. Rangkuman nilai rata-rata siswa

Perolehan data pada Diagram di atas membuktikan penggunaan media SPINPUS (*Spin, Puzzle, and Song*) lebih efektif dan dibandingkan dengan belajar tanpa menggunakan media pembelajaran, media SPINPUS (*Spin, Puzzle, and Song*) dapat meningkatkan kemampuan bercerita peserta didik.

Keefektifan penggunaan media SPINPUS (*Spin, Puzzle, and Song*) juga dapat dilihat melalui survei angket yang diberikan kepada peserta didik.

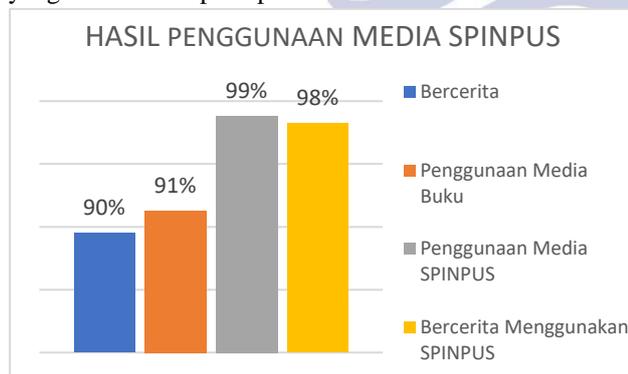


Diagram 10. Hasil Penggunaan Media SPINPUS

Hasil tersebut dapat menjadi bukti bahwa penggunaan media SPINPUS (*Spin, Puzzle, and Song*) dapat meningkatkan keterampilan bercerita peserta didik. berdasarkan hasil penyebaran angket, peserta didik mendapatkan respons sebesar 90% terhadap kesukaan materi bercerita, akan tetapi ketika bercerita menggunakan media SPINPUS (*Spin, Puzzle, and Song*) menghasilkan respons sebesar 98%. Sedangkan penggunaan media buku dalam pembelajaran bercerita menghasilkan respons

sebesar 91% sedangkan penggunaan media SPINPUS (*Spin, Puzzle, and Song*) kembali meningkat menjadi 99%. Hal ini dapat membuktikan bahwa penggunaan media SPINPUS (*Spin, Puzzle, and Song*) dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam materi bercerita pengalaman. Media SPINPUS (*Spin, Puzzle, and Song*) juga dapat memudahkan pembelajaran untuk peserta didik dibandingkan dengan media buku.

#### 4. Waktu

Keefektifan waktu dapat dilihat dari kecepatan, ketuntasan peserta didik mengerjakan soal yang didapatkan dalam pembelajaran. Apabila peserta didik dapat menyelesaikan pengerjaan soal yang didapatkan sesuai dengan waktu yang ditentukan maka keefektifan waktu dapat dilaksanakan.

Penggunaan waktu juga dapat dilihat melalui kesesuaian guru memulai dan mengakhiri pembelajaran. Penelitian ini diawali dengan fase pra-siklus, siklus I dan siklus II. Kemudian pelaksanaan pembelajaran tepat dengan waktu yang diberikan, pelaksana waktu sama dengan RPP yang sudah disusun sebelumnya. Dalam pelaksanaannya guru menggunakan 2 Jam Pelajaran (JP), dengan waktu tersebut penggunaan media SPINPUS (*Spin, Puzzle, and Song*) dapat terlaksana dengan baik. Pada masa pandemi media SPINPUS (*Spin, Puzzle, and Song*) juga dapat dikerjakan secara online sehingga dalam keefektifan waktu sehingga dapat memberikan kemudahan saat pengerjaan kepada peserta didik, namun dalam penelitian ini media SPINPUS (*Spin, Puzzle, and Song*) digunakan secara langsung di sekolah karena pembelajaran dilakukan secara tatap muka.

#### Kendala Dalam Penggunaan Media SPINPUS (*Spin, Puzzle, And Song*) Sebagai Media Alternatif Untuk Pembelajaran Bercerita Pengalaman Siswa Kelas III Sekolah Dasar Dan Cara Mengatasinya

Dalam penggunaan Media SPINPUS (*Spin, Puzzle, And Song*) sebagai media alternatif untuk pembelajaran bercerita pengalaman mengalami beberapa kendala. Kendala yang dihadapi adalah peserta didik masih belum terbiasa bercerita mengenai pengalaman yang mereka miliki. Sehingga dalam pengaplikasiannya peserta didik kurang percaya diri sehingga tidak mau menceritakan pengalaman mereka.

Peserta didik juga malu-malu saat menceritakan pengalaman yang mereka alami, sehingga suara yang mereka keluarkan sangat kecil dan tidak terdengar jelas hingga ke ujung kelas. Peserta didik cenderung menutup diri sehingga tidak ada keberanian untuk menceritakan pengalaman menarik yang mereka miliki. Kendala yang lain yang muncul adalah peserta didik tidak tahu bagaimana cara bercerita yang baik dan bagaimana

mengawali cerita yang mereka miliki, sehingga saat menceritakan di depan kelas mereka cenderung meminta pengarahan mengenai cerita yang akan ia ceritakan.

Kelas menjadi tidak kondusif saat ada teman lain yang menceritakan pengalaman mereka, hal ini disebabkan karena saat bercerita peserta didik merasa ragu-ragu, takut salah, bingung dalam bercerita sehingga suara yang dikeluarkan tidak dapat terdengar oleh peserta didik yang lain. Dan ini memicu kegaduhan dalam kelas, kelas menjadi tidak kondusif saat ada peserta didik yang mempresentasikan cerita mereka. Kurangnya kepercayaan diri anak disebabkan oleh pembelajaran daring, dalam pembelajaran daring menjadikan anak menjadi lebih pemalu dan kurang percaya diri jika disuruh untuk bercerita.

Kendala lain yang muncul akibat kurangnya percaya diri adalah anak tidak ingin bercerita sendiri di depan kelas. Sehingga cara yang diambil guru untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan membentuk kelompok kecil untuk bercerita pengalaman.

Cara mengatasi kendala yang muncul di kelas adalah guru mengajak peserta didik untuk meneriakkan jargon yang berisikan semangat, perintah untuk diam, dan menyanyikan lagu. Jargon sangat efektif untuk menarik perhatian, saat guru mengucapkan jargon fokus kelas menjadi tertuju pada guru dan semangat peserta didik menjadi lebih kuat sehingga saat guru memberikan perintah setelah jargon maka perintah tersebut akan langsung dilaksanakan. Guru juga mengajak peserta didik untuk bernyanyi untuk meningkatkan fokus dan lagu atau nyanyian sangat disambut baik oleh peserta didik dan menjadikan pembelajaran lebih berwarna dan kondusif.

Guru juga menggunakan lembar kerja peserta didik yang sesuai karakter peserta didik untuk menarik fokus peserta didik sehingga ketika mereka bercerita di depan kelas, mereka tidak lagi cemas, malu, grogi, atau takut. Guru juga dapat mengatasi kendala di kelas dengan memberi penghargaan kepada peserta didik, selain mengajak bernyanyi dan seruan jargon pemberian *reward* juga sangat efektif dipergunakan untuk meningkatkan semangat peserta didik.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Peneliti bekerja sama dengan guru kelas untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di kelas III SDN Wonokromo III dengan siklus II menggunakan media SPINPUS (Spin, Puzzle, and Song) dalam pembelajaran bercerita bertema

Melalui hasil dan kesimpulan yang telah didapat, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

(1) Media SPINPUS (*Spin, Puzzle, and Song*) dapat diterapkan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran bercerita pengalaman di sekolah dasar, dengan adanya peningkatan nilai secara klasikal pada tiap siklus. nilai rata-rata pra-tindakan 61, pada siklus I meningkat menjadi 74, dan pada siklus II meningkat kembali menjadi 85.

(2) Penggunaan Media SPINPUS dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas III SDN Wonokromo Surabaya. Hasil ketuntasan yang didapatkan pada pra-siklus sebanyak 10 peserta didik (23%), pada siklus I mengalami kenaikan menjadi 27 peserta didik (61%), dan pada siklus II kembali meningkat menjadi 42 peserta didik (95%). Maka penggunaan media SPINPUS (*Spin, Puzzle, and Song*) dapat meningkatkan keterampilan bercerita pengalaman peserta didik kelas III SDN Wonokromo III Surabaya..

(3) Keefektifan penggunaan media SPINPUS (*Spin, Puzzle, and Song*) untuk meningkatkan kemampuan bercerita berdasarkan pengalaman memenuhi 4 faktor penilaian efektivitas Slavin yang dapat dilihat selama pembelajaran. Dan diperoleh hasil yang diinginkan.

(4) Kendala yang dihadapi selama pembelajaran adalah: (a) Kurangnya rasa percaya diri peserta didik, yang menyebabkan mereka takut untuk menceritakan cerita pengalaman mereka. (b) kurangnya keberanian untuk berdiri di depan kelas dan berbagi cerita pengalaman mereka. (c) peserta didik tidak dapat memulai bercerita karena kebingungan.

Solusi yang dapat digunakan adalah peserta didik yang berani berdiri di depan kelas dan menceritakan pengalamannya diberikan penghargaan, membuat Lembar Kerja dengan desain menarik sesuai karakter siswa, Guru dapat menggabungkan peserta didik menjadi kelompok kecil untuk mengatasi kendala yang ada sehingga peserta didik lebih bersemangat untuk bercerita karena bersama teman, menjadi lebih berani.

### Saran

Berdasarkan perolehan data dan penjelasan sebelumnya, maka dapat dirumuskan saran sebagai berikut: (1) guru dapat menjadikan penelitian ini sebagai sumber informasi, acuan atau inspirasi dalam menerapkan media pembelajaran SPINPUS (*Spin, Puzzle, and Song*) dalam sepanjang jalannya kegiatan belajar yang berlangsung di kelas. (2) guru dapat menggunakan media SPINPUS (*Spin, Puzzle, and Song*) sebagai alternatif media pembelajaran berbasis audio, visual, dan permainan yang dapat diterapkan di kelas. (3) Penelitian ini dapat dipergunakan sebagai referensi penelitian terdahulu bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian yang sejenis. (4) untuk kepala sekolah di mana penelitian ini dilaksanakan dapat menggunakan media SPINPUS untuk

keterampilan bercerita pengalaman dalam pembelajaran di kelas. Diharapkan penelitian dapat membantu kepala sekolah, guru, peneliti lain untuk menggunakan hasil maupun melaksanakan kegiatan penelitian yang sejenis sehingga dapat menggunakan maupun menciptakan media yang menarik dapat memudahkan penyerapan materi pembelajaran dengan lebih menyenangkan kepada peserta didik.

[http://repository.upi.edu/6175/6/D\\_PU\\_0908830\\_C\\_hapter3.pdf](http://repository.upi.edu/6175/6/D_PU_0908830_C_hapter3.pdf)

## DAFTAR PUSTAKA

- ARBAIDAH. 2019. "PENGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA TEMA PRAJA MUDA KARANA KELAS III UPT. SD NEGERI 20 BARINGINI." *Jurnal EMBA* 1(4):153–57.
- Arif, Wiyat Purwanto, and Anisah. 2017. "Tell Story with Sing and Motion." *Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan* 9(1):7–17.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. 2006. Strategi belajar mengajar. *Jakarta: Rineka Cipta*, 46.
- Kemmis, Stephen, Robin McTaggart, and Rhonda Nixon. 2014. *The Action Research Planner*. Singapore: Springer Singapore.
- Kunandar. 2008. Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D . Bandung : CV Alfabeta
- LIDYA. 2019. "PENGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS III MIN 17 ACEH TIMUR." (2):1–13.
- Nasution, S., Hendri Afrianto, SAFEI & JAMILAH NURFADILLAH SALAM, Nama Nim, Ida Malati Sadjati, Sebagai Gelling Agent, Terhadap Sifat, Fisikokimia Dan, Program Studi, Teknologi Pangan, Fakultas Teknologi Pertanian, Universitas Katolik, Widya Mandala, and Darussalam-banda Aceh. 2017. "Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Dan Mengajar." *Pendidikam* 3(1):1–62. doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.
- Novitasari, R. W. 2019. "Efektivitas Media Pembelajaran Cr-Det Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X Ipa Sma Muhammadiyah 9 Surabaya." *Skripsi*.
- Nurmalasari, Reni. (2021). "Peningkatan Minat Keterampilan Membaca Melalui Media Power Point Interaktif Siswa Kelas II SDN Jabon 1 Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2019 / 2020." *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 2(1):125–31. doi: 10.53624/ptk.v2i1.51
- Rianti. (2013). Implementasi Pembelajaran Kontekstual Dalam Upaya Meningkatkan Belajar Siswa. 153–208.