



PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN APLIKASI *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR

Risna Br Sinulingga^{1*}, Jaka Permana², Devi Rahmiati³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pasundan

*Email: risnasinulingga03@gmail.com jakapermana@unpas.ac.id devirahmiati@unpas.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.4119>

Abstrak

Penelitian ini mengkaji pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada peserta didik kelas IV di SDN 042 Gambir, Bandung. Masalah utama yang diidentifikasi adalah rendahnya hasil belajar peserta didik akibat metode pembelajaran konvensional yang pasif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*Pretest-Posttest Control Group Design*), penelitian ini membandingkan kelompok eksperimen yang menggunakan model inovatif ini dengan kelompok kontrol yang menerapkan model *Direct Instructional*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen. Nilai rata-rata *posttest* meningkat drastis dari 41.5 menjadi 83.5, dengan *N-gain score* 0.7 (kategori Tinggi). Sebaliknya, kelompok kontrol hanya mencapai *N-gain score* 0.6 (kategori Sedang). Uji hipotesis (*Independent Sample T-test*) menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.022 ($p < 0.05$), yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, disimpulkan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* yang disinergikan dengan aplikasi *Wordwall* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik, menawarkan solusi efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

Kata Kunci: *Discovery Learning*, Wordwall, Hasil Belajar, IPAS

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter dan intelektual generasi muda, dimana kualitasnya secara langsung berkorelasi dengan kemajuan suatu bangsa. Di tingkat Sekolah Dasar, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memegang peranan krusial dalam memperkenalkan peserta didik pada fenomena alam dan sosial secara terintegrasi, membentuk pemahaman awal yang holistik (Shoimin, 2019:46). Namun, efektivitas pembelajaran IPAS masih menjadi tantangan signifikan, terutama dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka yang menuntut pembelajaran berpusat pada peserta didik. Observasi pra-penelitian yang dilakukan di SDN 042 Gambir mengindikasikan bahwa praktik pembelajaran yang lazim digunakan masih bersifat konvensional, didominasi oleh metode ceramah satu arah dan pencatatan yang mekanistik. Pendekatan ini secara inheren membuat peserta didik pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya menghambat pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas dan kolaborasi. Akibatnya, data awal menunjukkan rendahnya hasil belajar peserta didik, dengan nilai rata-rata yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Situasi ini mengindikasikan adanya masalah fundamental dalam strategi pembelajaran yang diterapkan dan kebutuhan mendesak akan intervensi inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Susanto, 2015:184).

Menghadapi tantangan ini, perubahan paradigma dari pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered*) adalah sebuah keniscayaan. Untuk itu, diperlukan inovasi dalam model pembelajaran yang tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga menginspirasi partisipasi aktif dan motivasi intrinsik peserta



didik. *Discovery Learning* muncul sebagai salah satu model yang paling relevan. Berlandaskan pada teori konstruktivisme, model ini mendorong peserta didik untuk belajar melalui proses penemuan mandiri dan investigasi, dimana mereka secara aktif membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman langsung (Susanto, 2016:19). Proses ini secara efektif melatih kemampuan berpikir analitis, kolaborasi dan kemandirian, yang merupakan kompetensi esensial di abad ke-21. Namun, implementasi *Discovery Learning* yang optimal di era digital menuntut adanya integrasi dengan media yang modern dan menarik untuk memfasilitasi proses penemuan tersebut. Tanpa dukungan media yang relevan, potensi *Discovery Learning* tidak akan termanfaatkan secara maksimal dan upaya peningkatan hasil belajar akan menghadapi kendala signifikan. Oleh karena itu, sinergi model pembelajaran inovatif dengan media berbasis teknologi menjadi solusi yang strategis dan mendesak untuk mengatasi masalah yang ada.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada sinergi holistik antara model *Discovery Learning* dengan pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, yaitu aplikasi *Wordwall*. Meskipun *Discovery Learning* telah banyak diteliti secara luas, pemanfaatannya yang secara spesifik dipadukan dengan *Wordwall* untuk mata pelajaran IPAS di tingkat Sekolah Dasar masih jarang dieksplorasi. Penelitian-penelitian terdahulu cenderung fokus pada model pembelajaran itu sendiri atau penggunaan teknologi tanpa adanya keterkaitan yang kuat dengan sebuah model. *Wordwall*, sebagai *platform* digital, menawarkan fleksibilitas yang unik dengan beragam format pembelajaran yang mengadopsi prinsip gamifikasi, seperti kuis interaktif, *match-up* dan *word search*, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi. Integrasi ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengurangi kejenuhan, yang pada akhirnya secara langsung memicu motivasi intrinsik peserta didik untuk berpartisipasi aktif.

Penelitian ini secara empiris akan menguji dan membuktikan bahwa kombinasi model *Discovery Learning* dengan aplikasi *Wordwall* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi pendidik dalam merancang model pembelajaran yang lebih efektif dan relevan, serta menjadi panduan praktis untuk mengintegrasikan teknologi dalam kurikulum pendidikan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimental. Desain yang diterapkan adalah *Quasi-Experimental Design* (Eksperimen Semu) dengan bentuk *Pretest-Posttest Control Group Design* (Sugiyono, 2017: 81). Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk membandingkan hasil belajar peserta didik antara kelompok eksperimen (yang menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan *Wordwall*) dan kelompok kontrol (yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instructional*). Pendekatan ini relevan untuk mengukur efektivitas perlakuan yang diberikan dalam konteks lingkungan alami, seperti di kelas, tanpa harus melakukan randomisasi penuh pada subjek penelitian (Creswell, 2014:220).

Penelitian dilaksanakan di SDN 042 Gambir Kota Bandung. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV yang terdiri dari dua kelas. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik *purposive sampling*, dimana satu kelas dipilih sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas lainnya sebagai kelompok kontrol. Penentuan ini didasarkan pada pertimbangan kesamaan karakteristik akademik dan latar belakang peserta didik, yang dianalisis dari data nilai awal dan hasil observasi guru.

Teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup:

- 1) Tes: Digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif peserta didik. Tes diberikan dalam bentuk *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan untuk mengukur perbedaan hasil belajar.
- 2) Observasi: Digunakan untuk mengamati aktivitas dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, terutama untuk melihat keaktifan dan interaksi peserta didik saat menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Wordwall*.



- 3) Dokumentasi: Digunakan untuk mengumpulkan data pendukung seperti modul pembelajaran, nilai awal peserta didik dan data sekolah.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah soal tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda yang telah divalidasi oleh dosen ahli yang kemudian diuji instrumen. Kemudian hasil uji instrumen soal yang layak digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest*. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan menggunakan uji statistik untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok. Uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan sebagai prasyarat sebelum melakukan uji-t (*independent sample t-test*) untuk menguji hipotesis penelitian, kemudian untuk melihat seberapa besar pengaruh menggunakan uji *effect size* tipe *Cohen's d*. Semua analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik untuk memastikan akurasi dan objektivitas hasil (Cohen, dkk., 2018: 134).

Semua langkah ini dirancang untuk memastikan bahwa kesimpulan yang ditarik tentang pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar memiliki validitas internal dan eksternal yang kuat, sesuai dengan standar metodologi penelitian pendidikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan temuan penelitian secara terperinci dan sistematis. Pembahasan mencakup deskripsi lokasi dan subjek penelitian, hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, analisis hasil belajar peserta didik, serta interpretasi temuan dengan mengaitkannya pada teori dan penelitian yang relevan. Analisis dan pembahasan ini bertujuan untuk menjawab permasalahan penelitian dan memberikan pemahaman mendalam mengenai pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS.

HASIL

Deskripsi Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 042 Gambir yang berlokasi di Jalan Gambir Nomor 25, Kecamatan Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat. Sekolah ini didirikan pada tanggal 1 Januari 1970 dan telah terakreditasi dengan predikat B (Baik). SDN 042 Gambir memiliki fasilitas yang memadai untuk menunjang proses pembelajaran dan kegiatan peserta didik. Saat ini, sekolah didukung oleh 20 orang guru, yang terdiri dari 7 Pegawai Negeri Sipil (PNS), 10 Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian Kerja (PPPK), dan 3 guru honorer. Selain itu, terdapat 3 orang tenaga kependidikan yang membantu kelancaran administrasi sekolah. Sekolah ini memiliki total 374 peserta didik yang terbagi ke dalam 15 rombongan belajar.

Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Keterlaksanaan pembelajaran dengan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Wordwall* diamati pada kelas eksperimen selama tiga kali pertemuan. Observasi ini dilakukan oleh dua orang observer untuk memastikan objektivitas data, dengan menggunakan lembar observasi yang mencakup 10 aspek penilaian untuk kegiatan guru dan 10 aspek untuk aktivitas peserta didik.

Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Guru

Berdasarkan data observasi, keterlaksanaan pembelajaran oleh guru mengalami peningkatan yang stabil dari pertemuan pertama hingga terakhir. Hasilnya sebagai berikut:

- 1) Pertemuan 1: Nilai persentase yang diperoleh adalah 94,6% dengan kategori Sangat Baik. Guru telah melaksanakan hampir seluruh tahapan model *Discovery Learning* dengan baik, meskipun masih perlu adaptasi.
- 2) Pertemuan 2: Nilai persentase meningkat menjadi 96,2% dengan kategori Sangat Baik. Peningkatan ini menunjukkan guru semakin lancar dan terampil dalam mengelola tahapan pembelajaran, termasuk penggunaan aplikasi *Wordwall*.
- 3) Pertemuan 3: Keterlaksanaan pembelajaran mencapai 96,9%, tetap dalam kategori Sangat Baik. Pada pertemuan ini, guru sudah sangat menguasai tahapan model dan mampu mengintegrasikannya dengan media secara optimal, sehingga proses pembelajaran berjalan lebih efektif.

Secara keseluruhan, nilai rata-rata keterlaksanaan pembelajaran oleh guru adalah 95,9% yang



berada dalam kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru berhasil mengimplementasikan model *Discovery Learning* berbantuan *Wordwall* sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat.

Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

Observasi terhadap aktivitas peserta didik juga menunjukkan tren positif dari setiap pertemuan. Peningkatan ini mencerminkan bagaimana model dan media yang diterapkan berhasil mendorong partisipasi aktif mereka. Hasilnya adalah sebagai berikut:

- 1) Pertemuan 1: Nilai persentase aktivitas peserta didik mencapai 77,8% dengan kategori Baik. Pada tahap ini, peserta didik masih dalam proses adaptasi dengan model pembelajaran baru, sehingga keaktifan mereka belum maksimal.
- 2) Pertemuan 2: Terjadi peningkatan signifikan menjadi 86,1% dengan kategori Sangat Baik. Peningkatan ini menunjukkan peserta didik mulai terbiasa dengan tahapan *Discovery Learning* dan tertarik dengan penggunaan aplikasi *Wordwall*, yang memicu interaksi dan partisipasi yang lebih tinggi.
- 3) Pertemuan 3: Aktivitas peserta didik mencapai 93,1%, tetap dalam kategori Sangat Baik. Peserta didik terlihat sangat antusias dan terlibat penuh dalam setiap tahapan pembelajaran, terutama saat bermain game di *Wordwall* dan berdiskusi.

Nilai rata-rata keseluruhan aktivitas peserta didik adalah 85,7%, yang termasuk dalam kategori Sangat Baik. Hasil ini membuktikan bahwa model *Discovery Learning* berbantuan *Wordwall* berhasil menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan partisipatif, sesuai dengan tujuan penelitian.

Analisis Hasil Belajar Peserta Didik

Penelitian ini menggunakan tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest* untuk mengukur peningkatan pemahaman dan pengetahuan peserta didik di kelas eksperimen dan kontrol. Tes terdiri dari 15 butir soal pilihan ganda. Data yang terkumpul dianalisis secara statistik untuk melihat perbandingan hasil belajar di kedua kelas.

Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen, yang menerapkan model *Discovery Learning* berbantuan *Wordwall*, menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan.

- 1) Nilai *Pretest*: Nilai rata-rata awal adalah 41,5, dengan standar deviasi 11,4.
- 2) Nilai *Posttest*: Setelah diberi perlakuan, nilai rata-rata naik drastis menjadi 83,5, dengan standar deviasi 10,9.
- 3) Peningkatan (N-gain Score): Rata-rata *N-gain score* mencapai 0,7, yang termasuk dalam kategori Tinggi. Ini menunjukkan bahwa model *Discovery Learning* sangat efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep peserta didik.

Hasil Belajar Kelas Kontrol

Sebagai perbandingan, kelas kontrol yang menggunakan model *Direct Instructional* juga menunjukkan peningkatan, namun tidak sebesar kelas eksperimen.

- 1) Nilai *Pretest*: Nilai rata-rata awal adalah 39,4, dengan standar deviasi 10,6.
- 2) Nilai *Posttest*: Nilai rata-rata meningkat menjadi 75,7, dengan standar deviasi 11,6.
- 3) Peningkatan (N-gain Score): Rata-rata *N-gain score* adalah 0,6, yang berada dalam kategori Sedang.

Analisis data di atas menunjukkan bahwa meskipun kedua kelas mengalami peningkatan hasil belajar, peningkatan yang dialami oleh kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini memberikan bukti awal bahwa penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan *Wordwall* memiliki dampak positif yang lebih besar terhadap hasil belajar IPAS.

PEMBAHASAN

Temuan penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penerapan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV. Peningkatan yang terjadi di kelas eksperimen, dari nilai rata-rata *pretest* 41,5 menjadi 83,5 pada *posttest*, membuktikan efektivitas model ini dalam meningkatkan penguasaan konsep peserta didik.

Peningkatan ini terjadi karena model *Discovery Learning* mendorong peserta didik untuk



berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sesuai dengan konsep belajar konstruktivisme. Peserta didik tidak lagi menjadi objek pasif yang hanya menerima informasi, melainkan subjek aktif yang terlibat dalam menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri. Hal ini sejalan dengan teori kognitif yang menyatakan bahwa proses pembelajaran yang bermakna terjadi ketika individu secara aktif mengorganisasi dan menginterpretasi informasi.

Peran aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran sangat krusial dalam mendukung keberhasilan ini. Aplikasi ini berhasil meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik, seperti yang terlihat dari peningkatan nilai observasi aktivitas dari 77,8% menjadi 93,1%. Tampilan interaktif, elemen permainan, dan variasi format soal dalam *Wordwall* mengubah suasana belajar yang tadinya konvensional menjadi lebih menyenangkan dan menantang. Peserta didik menjadi lebih antusias dalam menyelesaikan soal-soal, berdiskusi, dan menelaah materi karena disajikan dalam format yang menarik. Kombinasi media ini dengan media konkrit, *PowerPoint*, dan video pembelajaran juga memberikan variasi yang berbeda, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih kaya dan komprehensif.

Hasil Uji Hipotesis

Untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, dilakukan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-test*. Uji ini sangat krusial untuk membuktikan bahwa perubahan yang terjadi di kelas eksperimen bukan sekadar kebetulan, melainkan hasil dari perlakuan yang diberikan (penerapan model *Discovery Learning*).

Berdasarkan hasil analisis statistik yang telah dilakukan, diperoleh nilai Sig. (*2-tailed*) sebesar 0,022. Hasil ini menjadi dasar pengambilan keputusan hipotesis, dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Sig. (*2-tailed*) < 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan.
- 2) Jika nilai Sig. (*2-tailed*) > 0,05, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_1) ditolak, artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Karena nilai Sig. (*2-tailed*) yang diperoleh (0,022) lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Temuan ini secara kuat mendukung pernyataan bahwa model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Wordwall* memiliki pengaruh yang nyata dan positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori kognitif dan konstruktivisme yang menekankan peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan teori ini, belajar adalah proses mental aktif di mana peserta didik membangun pemahaman dan pengetahuannya sendiri. Peningkatan yang signifikan pada hasil belajar kelas eksperimen membuktikan bahwa model *Discovery Learning* yang memfasilitasi proses penemuan, pengorganisasian, dan pengintegrasian informasi sangat efektif dalam memicu proses kognitif tersebut.

Hasil ini juga memperkuat temuan dari berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas model *Discovery Learning* dalam meningkatkan hasil belajar, seperti penelitian yang dilakukan oleh Sinar (2018:45) dan Shoimin (2019:112). Penelitian ini mengkonfirmasi bahwa pendekatan yang berpusat pada peserta didik, seperti *Discovery Learning*, lebih unggul dibandingkan metode konvensional dalam menumbuhkan pemahaman yang lebih dalam dan retensi informasi yang lebih baik.

Lebih lanjut, penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam penelitian ini menjadi pembeda dan melengkapi temuan sebelumnya. Walaupun beberapa penelitian telah menguji efektivitas *Wordwall*, penelitian ini menonjol karena mengombinasikan *Wordwall* dengan media lain seperti *PowerPoint*, media konkrit, dan video pembelajaran. Kombinasi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan berbeda, yang secara khusus relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas visual dan permainan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat bukti empiris, tetapi juga memberikan kontribusi baru dengan menawarkan strategi pembelajaran yang lebih komprehensif.



4. SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa model *Discovery Learning* berbantuan *Wordwall* secara signifikan dan positif memengaruhi hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV. Temuan ini memvalidasi hipotesis bahwa sinergi antara model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan media berbasis teknologi dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan penguasaan materi. Efektivitas ini utamanya berasal dari peran *Wordwall* dalam memfasilitasi proses penemuan yang aktif dan interaktif, sehingga mengatasi kendala metode konvensional dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik.

Secara praktis, temuan ini memberikan implikasi penting bagi para pendidik, dimana kombinasi model dan media ini dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melakukan studi kualitatif guna menggali persepsi dan pengalaman peserta didik, serta menguji model ini pada subjek atau tingkat kelas yang berbeda untuk memperkuat generalisasi temuan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arafat, Y. (2018). *Pembelajaran PPKn*. Yogyakarta: Penerbit Samudera Biru.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage Publications.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2018). *Research methods in education*. Routledge.
- Shoimin, Aris. (2019). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Depok: Ar-Ruzz Media.
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Grup Penerbitan CV Budi Utama.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Winataputra, U. S. (2018). *Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.