

Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Subjek Predikat Objek Dengan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Papan Saku Kata

Eva Yumaida¹, Ika Nurwulandari², Muhammad Aunur Rofiq³

STKIP Muhammadiyah Blora, Indonesia¹⁻³

Email Korespondensi: evayumaida@gmail.com¹, ikanurwulandari123@gmail.com², muhammadaunurrofiq075@gmail.com³

Article received: 22 Januari 2026, Review process: 11 Februari

Article Accepted: 25 April 2026, Article published: 11 Mei 2026

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of Indonesian language of second-grade students of SDN 5 Jepon on the Subject, Predicate, Object (SPO) material. Of the 25 students, only 8 (32%) achieved the Minimum Completion Criteria (KKM), while 17 (68%) students have not completed it. This condition is caused by the dominance of the lecture method, the lack of media variation, and the minimal active involvement of students in learning. The purpose of this study is to describe the implementation of the Discovery Learning model assisted by the word pocket board media and to determine the improvement in learning outcomes of second-grade students on the SPO Indonesian language material. This study is a Classroom Action Research (CAR) which was carried out in two cycles with the Kemmis and McTaggart model, including the planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 25 second-grade students of SDN 5 Jepon in the 2025/2026 academic year. Data collection techniques used were observation, interviews, tests, and documentation. The results of the study showed a significant increase in student learning completion from pre-cycle conditions of 32% to 65% in Cycle I, and increased to 84% in Cycle II, exceeding the research achievement indicator of 80%. The application of the Discovery Learning model assisted by word pocket boards media was proven to be effective in increasing active involvement, motivation, and understanding of SPO concepts in lower grade elementary school students.

Keywords: *Discovery Learning, Learning Outcomes, Indonesian, Pocket Word Board Media, SPO, Classroom Action Research*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SDN 5 Jepon pada materi Subjek, Predikat, Objek (SPO). Dari 25 peserta didik, hanya 8 (32%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), sementara 17 (68%) siswa belum tuntas. Kondisi ini disebabkan oleh dominasi metode ceramah, kurangnya variasi media, dan minimnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan model Discovery Learning berbantuan media papan saku kata dan mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas II pada materi SPO Bahasa Indonesia. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan model Kemmis dan McTaggart, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 25 peserta didik kelas II SDN 5 Jepon tahun pelajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan

signifikan ketuntasan belajar siswa dari kondisi pra-siklus sebesar 32% menjadi 65% pada Siklus I, dan meningkat menjadi 84% pada Siklus II, melampaui indikator capaian penelitian sebesar 80%. Penerapan model Discovery Learning berbantuan media papan saku kata terbukti efektif meningkatkan keterlibatan aktif, motivasi, dan pemahaman konsep SPO siswa kelas rendah sekolah dasar.

Kata Kunci: *Pembelajaran Penemuan, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia, Media Papan Saku Kata, SPO, Penelitian Tindakan Kelas.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya bangkit untuk pemerataan dan meningkatkan potensi pelajar guna mencapai mutu pendidikan yang diinginkan. Seperti yang kita ketahui bersama dan kita lihat, kualitas Pendidikan dibandingkan dengan negara lain saat ini sangat mengkhawatirkan. Kasus pendidikan kini yang kita rasakan yaitu rendahnya kualitas pendidikan pada beragam tingkatan pendidikan, baik formal maupun informal, akibat hilangnya sumber daya manusia yang memiliki pengalaman dan keterampilan untuk menghadapi perkembangan di berbagai bidang. Mutu pendidikan ialah kebutuhan dan syarat untuk mencapai tujuan Pendidikan (Agustin & Effane, 2022).

Agar tercapainya tujuan tersebut, upaya peningkatan mutu pendidikan harus bersifat siklis, terencana dan dilakukan secara berkesinambungan oleh semua pihak yang terlibat dalam pemanfaatan pendidikan. Kinerja sekolah dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar harus ditingkatkan. Menghadapi masalah pendidikan saat ini Indonesia tidak hanya meningkatkan kualitas Pendidikan akan tetapi Indonesia juga merevisi kualitas Pendidikan yang ada. Sementara itu yang menjadi penentu dalam kualitas Pendidikan yaitu mempunyai SDM yang mumpuni karena saling berhubungan dengan adanya Interelasi Indonesia di masa depan. Bersumber pada forum World Economic Forum yang diterbitkan pada tahun 2017 menurut data Global Human Capital Report, Indonesia sangat memperhatikan karena posisi Indonesia pada masa itu terdapat pada posisi peringkat ke 65 dari 130 negara dalam bidang Pendidikan karena minat belajar di Indonesia kurang serta kurangnya minat literasi akan buku bacaan sehingga kualitas Pendidikan di Indonesia tertinggal jauh oleh negara-negara tetangga (Gaol, 2018).

Indonesia dan beberapa negara di kawasan ASEAN turut serta dalam assesment PISA (Programme for International Student Assesment) yang dilakukan oleh Organisation for Economic Cooperation and Development (OECD). Skor

PISA Indonesia di tahun 2022 menunjukkan bahwa matematika memiliki skor 366, Bahasa Indonesia 359 dan sains 383. Skor tersebut jauh menurun dibandingkan tahun-tahun sebelumnya. Terutama pada skor Bahasa Indonesia, dari tahun ke tahun menurun cukup signifikan. Sebagaimana hasil kajian yang dilakukan oleh Wuryanto & Abduh (2022) yang mengkaji mengenai penurunan dari hasil penilaian PISA Indonesia. Penurunan skor tersebut disebabkan oleh sistem pendidikan di Indonesia yang masih kurang, lalu masih kurangnya keterampilan guru sekolah dasar dalam mengajar terutama dalam hal membaca. Sebab, keterampilan membaca anak-anak ini mulai berkembang di masa awal duduk di bangku sekolah dasar. Untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, guru

adalah salah satu agen utama serta sebagai tulang punggung di dalam pendidikan yang harus diperhatikan (Satrio et al., 2021). Terutama guru pada jenjang sekolah dasar, karena jenjang sekolah dasar menjadi pondasi awal yang harus benar-benar dipersiapkan (Rahmawati, 2018). Peran guru sebagai pendidik menuntut guru untuk dapat memiliki kinerja yang tinggi. Karena kinerja guru merupakan bagian yang penting dalam kesuksesan pendidikan dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa (Pujoandika & Sobandi, 2021). Kinerja guru merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mencapai, menyelesaikan tugas serta tanggung jawabnya sesuai dengan harapan dan sasaran yang sudah ditetapkan (Supardi, 2013). Secara ideal tugas seorang guru bukan hanya mengajar saja, tetapi harus dapat menguasai karakteristik peserta didik, mendidik, membimbing, melatih, menilai, serta memberi arahan untuk peserta didik (Rusdiana & Heryati, 2015).

Pendidikan dipandang sebagai penyumbang yang sangat besar terhadap kemajuan suatu bangsa, serta merupakan wahana dalam menerjemahkan pesan-pesan konstitusi serta kesadaran dalam membangun watak bangsa (Nation Character Building). Kecerdasan yang dimiliki oleh masyarakat tentu saja akan memberikan nuansa yang cerdas pula yang secara progresif akan membentuk kemandirian. Dalam membentuk kualitas pendidikan yang dapat mengantarkan masyarakat yang cerdas dan mandiri tersebut maka dibutuhkan suatu kerangka sistem dalam penyelenggaraan pendidikan yang dituangkan dalam suatu kebijakan yang ditetapkan. Potret pembangunan pendidikan di Indonesia saat ini dapat dikatakan belum menggembirakan. Hal tersebut disebabkan oleh adanya problem dalam kebijakan pendidikan tersebut, terutama pada tiga persoalan mendasar yaitu pertama pola perumusannya yang masih berpusat pada elite kekuasaan, kedua banyaknya rumusan kebijakan pendidikan yang dirancang secara rumit dan mahal serta ketiga berbagai paket kebijakan tentang inovasi pendidikan hampir selalu dilakukan dengan serba cepat (instan) dan kurang mempertimbangkan berbagai implikasi secara matang. Di samping itu berbagai permasalahan klasik juga masih membelenggu sistem pendidikan di Indonesia seperti menyangkut masalah kualitas, kuantitas, pemerintahan, serta manajemen (Suncaka, 2023).

Pendidikan yang diselenggarakan di Indonesia dipengaruhi berbagai faktor, salah satunya terkait kebijakan politik pemerintahan. Kebijakan merupakan pertimbangan akal, tentunya suatu kebijakan bukan semata-mata merupakan hasil pertimbangan akal manusia. Namun demikian akal manusia merupakan unsur manusia yang dominan di dalam mengambil keputusan dari berbagai opsi dalam pengambilan Keputusan kebijakan dan kebijaksanaan yaitu lebih menekankan pada faktor-faktor emosional dan erasional bukan berarti suatu kebijaksanaan itu tidak mengandung unsur-unsur rasional (di antara sistem kehidupan tersebut tersusunlah sistem pendidikan yang diinginkan oleh bangsa Indonesia bagi seluruh rakyatnya Pendidikan tidak hanya menyediakan pengetahuan formal, tetapi juga mendorong belajar mandiri melalui pengalaman sehari-hari. (Susanto, 2021).

Belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa secara tetap melalui pengalaman, pengamatan, dan bahasa, yang dilakukannya secara aktif yang berkaitan dengan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan permasalahan pendidikan bahasa Indonesia khususnya

kajian bagaimana siswa belajar bahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Data primer diperoleh melalui kajian wawancara terhadap guru, peserta didik dan kepala sekolah. Observasi dilakukan untuk melihat permasalahan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa belajar bahasa di sekolah khususnya Sekolah Dasar, guru melakukan evaluasi dan pemahaman bahwa siswa sebelum masuk ke sekolah telah belajar bahasa (pemerolehan bahasa) melalaui lingkungan kehidupannya. (Rahmawati & Hartoyo, 2022)

Siswa akan lebih percaya diri dalam belajar bahasa jika siswa diberikan kesempatan untuk memperbaiki melalui hasil kerjanya sendiri. Pembelajaran bahasa memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih aktivitas berbahasa. Bahasa merupakan suatu alat komunikasi berupa lisan maupun tulisan. Menulis sebagai salah satu dari empat keahlian berbahasa perlu dipahami seseorang. Dalam menulis ini membutuhkan penjelasan tentang kaidah kebahasaan yang berlaku. Jurnal ialah salah satu media yang digunakan sivitas akademika dalam mengantarkan hasil-hasil riset. Bagi seorang penulis artikel ilmiah hal yang wajib diketahui yaitu gaya selingkung penulisan ilmiah. Adapun kesalahan yang ditemukan diantaranya kesalahan pada penggunaan huruf, tanda baca, serta penulisan kata. Riset analisis kesalahan ejaan ini memakai tata cara kualitatif dengan pendekatan deskriptif-naratif.

Pembentukan kata dan morfem dalam bahasa Indonesia merupakan sebuah sistem tanda dan bunyi, berarti bahwa bahasa itu sistemis sekaligus sistematis. Dengan demikian, untuk memahami suatu bahasa terlebih dahulu kita harus memahami proses pembentukan kata dan morfem sebagai bagian terkecil dari bahasa itu sendiri. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas deskriptif. Dengan maksud untuk mengungkapkan proses pembentukan bahasa secara objektif dan apa adanya, yaitu dengan teknik menganalisa contoh kata dan morfem dalam bahasa Indonesia, selanjutnya menganalisa proses pembentukan tiap kata dan morfem tersebut. Proses pembentukan bahasa sejatinya melalui proses morfemis ,derivasi zero, afiksasi, reduplikasi, komposisi, abreviasi, derivasi balik, metanalisis, analogi dan kombinasi proses sekaligus proses morfofonemik pemunculan fonem; pelepasan fonem; peluluhan fonem; perubahan fonem; pergeseran fonem. Proses tersebut perlu dipahami sebagai bentuk kegiatan berkomunikasi untuk mengungkapkan makna, baik sebagai ide untuk mengungkap perasaan, permintaan, penolakan maupun yang lainnya. Ide tersebutlah yang kemudian disampaikan dalam bentuk kalimat yang mengandung makna (Nurrita, 2018)

Belajar merupakan tindakan dan perilaku peserta didik yang kompleks. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan, pembelajaran yakni bagaimana membelajarkan peserta didik atau bagaimana membuat peserta didik dapat belajar dengan mudah dan terdorong oleh kemauannya sendiri untuk mempelajari apa yang teraktualisasikan dalam kurikulum sebagai kebutuhan peserta didik. Bahasa

memegang peranan penting dalam kehidupan kita. Hal ini haruslah kita sadari benar-benar, apalagi bagi para guru bahasa pada khususnya dan bagi para guru bidang studi pada umumnya. Dalam tugasnya sehari-hari para guru bahasa harus memahami benar-benar bahwa tujuan akhir pembelajaran bahasa ialah agar para peserta didik terampil berbahasa; yaitu terampil menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Mubin & Aryanto, 2023).

Agar para peserta didik mempunyai kompetensi bahasa (language competence) yang baik. Apabila seseorang mempunyai kompetensi bahasa yang baik, maka peserta didik diharapkan dapat berkomunikasi dengan orang lain secara baik dan lancar, baik secara lisan maupun tulisan. Peserta didik juga diharapkan menjadi penyimak dan pembicara yang baik, menjadi pembaca yang komprehensif serta penulis yang terampil dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai tujuan ini, maka para guru berupaya sekuat daya harus menggunakan bahasa dengan baik dan benar, agar peserta didik dapat meneladaninya. Oleh sebab itu, pengertian bahasa ditinjau dari dua segi, yakni segi teknis dan segi praktis. Pengertian bahasa secara teknis adalah seperangkat ujaran yang bermakna, yang dihasilkan dari alat ucap manusia. Secara praktis, bahasa merupakan alat komunikasi antara anggota masyarakat yang berupa sistem lambang bunyi yang bermakna, yang dihasilkan dari alat ucap manusia. Dari pengertian secara praktis ini dapat kita ketahui bahwa bahasa dalam hal ini mempunyai dua aspek, yaitu aspek sistem (lambang) bunyi dan aspek makna. Bahasa disebut sistem bunyi atau sistem lambang bunyi karena bunyi-bunyi bahasa yang kita dengar atau kita ucapkan itu sebenarnya bersistem atau memiliki keteraturan. Dari pemaparan tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia adalah suatu proses perjalanan panjang yang dilalui oleh setiap siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia atau bahasa kedua setelah bahasa Ibu. Adapun kompetensi dalam pembelajaran bahasa Indonesia meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Mubin & Aryanto, 2023).

Perkembangan media program pembelajaran direncanakan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa serta diarahkan kepada perubahan tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Dalam perencanaan ini media yang akan dipakai dan cara menggunakannya telah dipertimbangkan dan ditentukan dengan seksama. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, mulai dipakai berbagai format media. Dari pengalaman mereka, guru mulai belajar bahwa cara belajar siswa itu berbeda-beda, Sebagian lebih cepat belajar dari melalui media visual, Sebagian melalui media audio, sebagian lebih senang melalui media cetak, yang lain media audio visual, dan sebagainya (Maryam et al, 2020). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi telah meluncurkan Kurikulum Prototipe sebagai Kurikulum Merdeka dan Platform Merdeka Belajar (Nafi'ah et al, 2023).

Peluncuran pada 11 Februari 2022 dalam Agenda Merdeka Belajar Episode 15 itu dilakukan setelah melalui serangkaian kegiatan uji publik dan sosialisasi (Selegi et al, 2025). Kurikulum Merdeka merupakan perbaikan sistem pendidikan dan dilaksanakan melalui program sekolah penggerak untuk memajukan mutu pembelajaran di sekolah (Manalu, 2022). Kurikulum Merdeka adalah kurikulum

dengan pembelajaran intrakurikuler dengan konten yang beragam agar siswa dapat lebih optimal dan memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Kurikulum Merdeka mengusung konsep Merdeka belajar yang berbeda dengan kurikulum 2013, berarti memberikan kebebasan ke sekolah, guru, dan siswa untuk bebas berinovasi, belajar mandiri dan kreatif, di mana kebebasan ini dimulai dari guru sebagai penggerak. Untuk itu, para guru harus bekerja keras untuk dapat memahami dan menguasai konsep-konsep program Merdeka belajar dan memiliki kemampuan mengembangkan beragam materi, sumber, media, dan alat pembelajaran, serta penggunaan berbagai platform media digital yang benar-benar dapat sejalan dengan tuntutan program Merdeka belajar (Nafi'ah et al, 2023).

Media pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka tentunya harus mendukung optimalisasi penerapan Merdeka belajar. Kemandirian belajar, kreativitas, dan inovasi menjadi beberapa hal yang menjadi pertimbangan dalam memilih media yang tepat. Beberapa jenis media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung implementasi kurikulum Merdeka seperti media visual, media video, animasi dan media berbasis smartphone (mobile) (Wicaksana and Rachman 2018). Ketersediaan media pembelajaran sangat penting dan berpengaruh terhadap proses pembelajaran serta guru wajib dan berhak untuk menggunakan media yang disediakan oleh lembaga pendidikan seperti yang terurai pada Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab XI pasal 40 bahwa tenaga kependidikan berhak memperoleh kesempatan untuk menggunakan sarana, prasarana, dan fasilitas Pendidikan untuk menunjang kelancaran pelaksanaan tugas. Proses pembelajaran dalam penggunaan sarana, prasarana, dan fasilitas di sekolah oleh guru bertujuan agar indikator dalam pembelajaran dapat tercapai (Audie, 2019).

Hasil observasi dan wawancara kepada guru, peserta didik dan kepala sekolah yang dilakukan di SDN 5 Jepon, wawancara guru adalah kegiatan tanya jawab yang dilakukan kepada guru untuk memperoleh informasi Proses pembelajaran di kelas, Metode dan strategi mengajar, Evaluasi hasil belajar siswa, Kendala yang dihadapi dalam mengajar. Tujuannya biasanya untuk penelitian, supervisi, evaluasi kinerja, atau akreditasi sekolah. Wawancara siswa dilakukan untuk mengetahui Pengalaman belajar di sekolah, Pemahaman terhadap materi Pelajaran Motivasi dan minat belajar, Masalah atau kesulitan yang dihadapi. Wawancara ini membantu memahami kondisi siswa secara langsung dari sudut pandang mereka. Sedangkan wawancara kepala sekolah dilakukan untuk menggali informasi tentang kebijakan dan visi misi sekolah, manajemen dan kepemimpinan sekolah, program kerja dan pengembangan sekolah, prestasi dan tantangan sekolah wawancara ini biasanya digunakan dalam penelitian pendidikan, supervisi, atau penilaian mutu sekolah. Wawancara guru, siswa, dan kepala sekolah adalah metode pengumpulan data melalui tanya jawab untuk mendapatkan informasi yang mendalam tentang proses pendidikan, manajemen sekolah, dan pengalaman belajar di lingkungan sekolah. Khususnya pada kelas 2 yang sudah menerapkan kurikulum merdeka, kegiatan pembelajaran yang masih cenderung menggunakan metode ceramah yang menyebabkan siswa jenuh pada saat proses pembelajaran berlangsung. selain ceramah faktor lain yang bisa menyebabkan hasil belajar rendah

ada beberapa faktor yaitu kelas tidak kondusif dan sarana dan prasarana terbatas. Hal ini mengakibatkan hasil wawancara belajar Bahasa Indonesia siswa menjadi sangat rendah, jumlah siswa ada 25 yang masih belum memenuhi nilai KKM ada 17 peserta didik dan yang sudah tuntas KKM ada 8 peserta didik. Seiring berjalannya proses pembelajaran, aktivitas belajar peserta didik juga kurang positif, hasil observasi ditunjukkan dengan peserta didik yang tidak berani mengemukakan pendapatnya, ketika guru bertanya, siswa hanya diam saja, karena terbiasa mendengarkan guru berbicara di depan kelas dan mencatat isi pembelajaran di buku teks, hal ini membuktikan bahwa pembelajaran belum tercipta secara utuh. Dengan menerapkan media papan saku, dan adanya bantuan media konkret berupa papan saku SPO diharapkan pemahaman terhadap materi pelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran adalah kerangka dasar proses belajar yang dapat diisi dengan berbagai muatan pelajaran sesuai dengan karakteristik kerangka dasarnya. Media papan saku kata, yang merupakan struktur dasar pembentukan kalimat dalam bahasa Indonesia, dapat dihubungkan dengan model discovery learning melalui aktivitas interaktif di mana siswa secara mandiri menyusun dan menemukan pola kalimat tersebut. Pendekatan ini mendorong siswa untuk bereksplorasi, mengamati, dan menganalisis hubungan antarunsur SPO, sehingga memperkuat pemahaman konsep secara aktif tanpa penjelasan langsung dari guru. (Istihara, dkk., 2024).

Menurut Alfity, dkk. (2020), Model Discovery Learning adalah model pembelajaran dimana siswa tidak diberikan pelajaran dalam bentuk akhir, tetapi diharapkan siswa dapat mengorganisasi informasi secara mandiri. Masalah diajukan melalui rekayasa yang dilakukan oleh guru. sehingga siswa dapat menganalisis dan mencapai kesimpulan akhir. Tujuan penggunaan model pembelajaran juga merupakan strategi untuk mengetahui bagaimana pembelajaran yang dilaksanakan dapat membantu siswa untuk meningkatkan pengembangan pribadinya. Model pembelajaran yang banyak digunakan akhir-akhir ini oleh sekolah-sekolah lanjutan adalah model Discovery Learning. Memang model Discovery Learning merupakan suatu cara untuk mengembangkan cara belajar yang aktif bagi siswa, dengan menemukan dirinya sendiri maka siswa akan lebih mengingat, penemuan-penemuan yang dilakukannya akan lebih dikuasai, dengan penemuan itu siswa akan mampu memperbaiki kesalahannya (Cholilah dkk, 2023).

Menurut Damayanti, dkk., (2024). Menggunakan media Pembelajaran Papan Saku kata yang merupakan alat yang dapat menstimulus imajinasi anak serta menambah pengetahuan, sehingga dapat mempermudah siswa dalam mengetahui gambaran terkait contoh kegiatan yang termasuk dalam penerapan kalimat SPO dalam kehidupan sehari-hari yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terkait materi Kalimat Subjek, Predikat, Objek. Media papan saku Bahasa Indonesia ini berperan sebagai pembentuk karakter bangsa. Materi Bahasa Indonesia umumnya disajikan sangat teoritis, abstrak dan sulit dipahami oleh siswa. Selain itu, kurangnya keterampilan guru mengembangkan model dan media pembelajaran Bahasa Indonesia menyebabkan siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada hasil belajar yang cukup rendah. Alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan pada pelajaran Bahasa Indonesia adalah Papan Saku.

Media papan saku yaitu materi pembelajaran tematik, yaitu alat bantu visual berukuran saku. Selain meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan mendorong partisipasi yang lebih aktif di kelas, desain media papan saku kata yang menarik juga membantu siswa memahami apa yang telah mereka pelajari dengan lebih cepat. Menurut (Bahan, 2022) media papan saku kata berfungsi agar mengembangkan daya semangat siswa. Media papan saku kata ini dibuat menggunakan kardus dengan warna yang disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan siswa SD. kardus itu di lengkapi dalam kain flannel atau kertas karton serta menggunakan beberapa kantong menjadi tempat penyimpanan materi menjadi sumber supaya gampang dipakai. Welds memilih media papan saku untuk penelitian ini karena murah, sangat mudah dibuat, serta bermanfaat untuk pembelajaran siswa sekolah dasar kelas rendah. Sementara anak-anak di SD suka melihat barang menarik, beragam, serta berwarna-warni, media papan dibuat untuk menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran.

Mempersiapkan sekolah menjadi pelopor media yang baik sekali lagi dan untuk membantu siswa menjadi lebih terlibat, terdorong, dan berpikiran terbuka dalam hal pembelajaran tema, pengembangan media papan saku diperlukan. Peneliti dalam penelitian ini meningkatkan program media papan saku untuk memfasilitasi respon siswa terhadap materi pembelajaran tema berbasis media yang digunakan di kelas II SDN 5 JEPON. Penggunaan media yang menarik secara visual dalam tema pembelajaran pada media papan saku dimaksudkan untuk menarik perhatian siswa didalam proses pembelajaran (Putriningsih & Ain, 2024).

Berdasarkan kesenjangan antara kondisi ideal pembelajaran Bahasa Indonesia yang seharusnya aktif, bermakna, dan berbasis media konkret dengan kondisi nyata di SDN 5 Jepon yang masih mengandalkan metode ceramah dan minim variasi media, terdapat kebutuhan mendesak untuk menerapkan inovasi pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model Discovery Learning berbantuan media papan saku kata dan mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas II pada materi Subjek, Predikat, Objek (SPO) Bahasa Indonesia di SDN 5 Jepon tahun pelajaran 2025/2026.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus secara berkesinambungan. Menurut Edi dan Habibie (2025), PTK merupakan pendekatan penelitian yang dirancang untuk membantu guru memperbaiki praktik pembelajaran melalui siklus perencanaan (planning), tindakan (action), pengamatan (observation), dan refleksi (reflection) yang bersifat kolaboratif dan reflektif. Penelitian dilaksanakan di SDN 5 Jepon, Kecamatan Jepon, Kabupaten Blora, dengan subjek penelitian adalah 25 peserta didik kelas II tahun pelajaran 2025/2026 yang terdiri dari 13 laki-laki dan 12 perempuan. Pemilihan subjek didasarkan pada rendahnya hasil belajar siswa pada materi SPO yang teridentifikasi melalui observasi awal, dengan hanya 8 dari 25 siswa (32%) mencapai KKM. Teknik pengumpulan data meliputi observasi menggunakan lembar observasi guru dan peserta didik, wawancara terstruktur kepada kepala sekolah, guru kelas, dan peserta

didik, tes evaluasi pada setiap akhir siklus, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Validitas data diperoleh melalui triangulasi metode, yaitu membandingkan data yang diperoleh dari observasi, tes, dan dokumentasi (Nurfajriani, dkk., 2024). Teknik analisis data dilakukan melalui tiga tahap meliputi reduksi data, penyajian data dalam bentuk tabel dan narasi deskriptif, serta penarikan kesimpulan. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 80% dari seluruh siswa mencapai nilai KKM. Setiap siklus dilaksanakan selama dua minggu dengan fokus penerapan model Discovery Learning berbantuan media papan saku kata pada materi SPO Bahasa Indonesia, mengikuti sintaks: pemberian stimulus, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi awal sebelum tindakan menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SDN 5 Jepon pada materi Subjek, Predikat, Objek (SPO) tergolong rendah. Dari 25 peserta didik, hanya 8 siswa (32%) yang berhasil mencapai KKM, sementara 17 siswa (68%) belum tuntas, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 69,08. Observasi awal mengungkapkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah, guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, dan keterlibatan aktif siswa sangat rendah. Kondisi serupa dilaporkan oleh Mubin dan Aryanto (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar kerap menghadapi tantangan rendahnya partisipasi siswa akibat pendekatan yang berpusat pada guru dan kurang mengoptimalkan media pembelajaran interaktif. Hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami konsep SPO karena materi tersebut disampaikan secara teoritis dan abstrak tanpa visualisasi konkret. Senada dengan hal tersebut, Damayanti, dkk. (2024) menegaskan bahwa materi Bahasa Indonesia umumnya disajikan sangat teoritis dan abstrak sehingga menyulitkan siswa, dan kurangnya keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I menerapkan model Discovery Learning berbantuan media papan saku kata dengan menggunakan kelompok besar yang terdiri dari lima kelompok berisi lima siswa. Guru memulai pembelajaran dengan menyiapkan papan saku berbahan kardus yang dilengkapi kantong-kantong berwarna-warni berisi kartu kata SPO, kemudian membimbing siswa untuk secara mandiri mengambil, menyusun, dan mengelompokkan kartu-kartu tersebut membentuk kalimat SPO yang benar. Menurut Sutiarso (2025), media papan saku merupakan media pembelajaran visual berupa papan yang dilengkapi kantong-kantong kecil untuk menyimpan kartu berisi informasi seperti kata, huruf, angka, atau simbol, yang memungkinkan siswa berinteraksi aktif dengan materi secara konkret. Penerapan media ini sesuai dengan prinsip belajar sambil melakukan (*learning by doing*) yang mendorong keterlibatan aktif, meningkatkan konsentrasi, serta membantu mengembangkan kemampuan kognitif dan bahasa siswa (Cahyadi & Indrawati, 2021). Selama Siklus I, guru memberikan stimulasi berupa kalimat, gambar, dan kartu kata kepada siswa, kemudian siswa diminta untuk

mengidentifikasi masalah dan menemukan bagian mana yang berfungsi sebagai Subjek, Predikat, dan Objek dalam kalimat tersebut.

Hasil evaluasi pada akhir Siklus I menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan kondisi pra-siklus. Jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat dari 8 siswa (32%) menjadi 16 siswa (65%), dengan nilai rata-rata kelas naik menjadi 73,60. Aktivitas belajar siswa juga mengalami perbaikan; siswa yang sebelumnya pasif mulai berani mengemukakan pendapat, menyusun kartu kata di papan saku, dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Peningkatan ini sejalan dengan temuan Syamsuriyanti (2025) bahwa penggunaan media papan saku kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar mampu meningkatkan motivasi belajar, melatih konsentrasi, dan secara efektif meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi kebahasaan. Meskipun demikian, hasil Siklus I belum mencapai indikator capaian penelitian sebesar 80%, karena masih terdapat 9 siswa (36%) yang belum tuntas. Refleksi pada akhir Siklus I mengidentifikasi beberapa hambatan, antara lain sebagian siswa masih kebingungan dalam membedakan fungsi Predikat dan Objek, kerja kelompok besar kurang efektif karena beberapa siswa tidak terlibat aktif, serta alokasi waktu untuk diskusi dan presentasi masih kurang optimal.

Berdasarkan refleksi Siklus I, perbaikan pada Siklus II difokuskan pada modifikasi strategi pembelajaran dan penguatan penggunaan media papan saku kata. Kelompok belajar diubah dari kelompok besar (5 orang) menjadi kelompok kecil berpasangan (2 orang) agar setiap siswa lebih aktif terlibat dalam menyusun kartu kata. Guru memberikan scaffolding yang lebih terarah dengan memberikan pertanyaan pemantik yang membantu siswa menganalisis struktur kalimat SPO secara mandiri. Hal ini sesuai dengan sintaks model Discovery Learning yang dikemukakan oleh Suwiti (2022), bahwa siswa harus dibimbing secara bertahap untuk menemukan pengetahuannya sendiri melalui tahap identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, dan penarikan kesimpulan. Puspita dan Iswana (2025) juga menegaskan bahwa penggunaan media kantong pintar (pocket board) yang dimodifikasi sesuai kebutuhan siswa terbukti meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia secara signifikan karena siswa mengalami proses belajar yang lebih konkret, menyenangkan, dan melibatkan seluruh indera. Selain itu, guru juga memperkaya kartu kata yang tersedia di papan saku dengan menambahkan variasi kalimat yang lebih dekat dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa kelas II.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II memberikan hasil yang lebih memuaskan. Jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 21 siswa (84%), melampaui indikator capaian penelitian sebesar 80%. Nilai rata-rata kelas pun meningkat menjadi 80,20. Observasi selama Siklus II menunjukkan peningkatan signifikan dalam aktivitas dan antusiasme belajar siswa; seluruh siswa aktif berpartisipasi dalam kegiatan menyusun kartu kata di papan saku, berani mempresentasikan hasil kerja di depan kelas, dan mampu menjelaskan alasan pemilihan posisi Subjek, Predikat, dan Objek dalam kalimat yang disusun. Peningkatan hasil belajar ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat mentransformasi suasana kelas menjadi lebih

kondusif dan menyenangkan. Temuan ini diperkuat oleh Susanti dan Anggraini (2023) yang menemukan bahwa penggunaan media visual interaktif di sekolah dasar secara signifikan meningkatkan keterampilan membaca siswa, dan oleh Sariasih dan Citra (2025) yang membuktikan bahwa pengembangan media berbasis kartu untuk materi SPO mampu meningkatkan keterampilan menulis kalimat aktif siswa kelas II sekolah dasar.

Rekapitulasi peningkatan hasil belajar siswa dari pra-siklus hingga Siklus II disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN 5 Jepon

Aspek	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
Siswa Tuntas	8 siswa	16 siswa	21 siswa
Persentase Ketuntasan	32%	65%	84%
Nilai Rata-rata Kelas	69,08	73,60	80,20
Siswa Belum Tuntas	17 siswa	9 siswa	4 siswa

Sumber: Data Penelitian (2025/2026)

Penerapan model Discovery Learning terbukti berperan penting dalam keberhasilan peningkatan hasil belajar siswa. Model ini mendorong siswa untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan aktif mengonstruksi pengetahuannya sendiri melalui proses eksplorasi dan penemuan. Cholilah, dkk. (2023) menjelaskan bahwa Discovery Learning merupakan cara mengembangkan belajar aktif bagi siswa; dengan menemukan sendiri pengetahuannya, siswa akan lebih mengingat dan menguasai materi serta mampu memperbaiki kesalahannya secara mandiri. Dalam konteks penelitian ini, siswa secara aktif memanipulasi kartu-kartu kata di papan saku untuk menemukan pola struktur kalimat SPO, sehingga pemahaman konsep terbangun melalui pengalaman langsung bukan sekadar hafalan. Hatiningsih dan Hanik (2023) melaporkan hasil serupa bahwa penerapan model Discovery Learning berbantuan media audiovisual pada pembelajaran Bahasa Indonesia terbukti meningkatkan semangat siswa, keberhasilan belajar, dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Kombinasi antara model Discovery Learning yang menekankan proses penemuan mandiri dengan media papan saku kata yang bersifat konkret dan manipulatif menciptakan sinergi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep SPO siswa kelas II SDN 5 Jepon.

Selain peningkatan pada aspek kognitif yang tercermin dari nilai hasil evaluasi, penelitian ini juga menunjukkan perbaikan pada aspek afektif dan psikomotor siswa. Pada aspek afektif, siswa mengalami peningkatan motivasi, rasa ingin tahu, dan kepercayaan diri dalam menggunakan Bahasa Indonesia secara lisan di depan kelas. Siswa yang sebelumnya hanya diam dan mendengarkan ceramah guru, kini berani mengangkat tangan, menyampaikan pendapat, dan berkolaborasi dalam kelompok. Putri, dkk. (2025) dalam kajian literturnya menegaskan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia melalui permainan edukatif di kelas rendah sekolah dasar tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial-emosional, termasuk kemampuan bekerja sama, toleransi, dan berkomunikasi. Pada aspek psikomotor, siswa menunjukkan peningkatan

keterampilan dalam menyusun kartu kata di papan saku secara runtut dan tepat sesuai pola SPO, mengembangkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan mengambil, memindahkan, dan menempel kartu. Damayanti, dkk. (2024) mencatat bahwa hasil belajar dengan media papan saku mencakup tiga ranah secara komprehensif: kognitif dalam pemahaman kosakata dan struktur kalimat, afektif dalam sikap dan minat, serta psikomotor dalam keterampilan menyusun kata atau kalimat.

Temuan penelitian ini selaras dan memperkuat sejumlah penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian Fajrin, dkk. (2025) tentang pengaruh media Smart Card terhadap kemampuan menyusun kalimat dasar Bahasa Indonesia sesuai struktur SPOK menunjukkan hasil yang sebanding, yakni adanya pengaruh signifikan penggunaan media kartu terhadap peningkatan kemampuan siswa. Perbedaannya, penelitian ini menggunakan media papan saku yang bersifat lebih konkret, interaktif, dan dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan siswa kelas rendah. Penelitian Andriani, dkk. (2019) juga membuktikan adanya pengaruh positif media papan saku kata terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar, meskipun menggunakan metode penelitian eksperimen, sedangkan penelitian ini menggunakan PTK yang lebih berorientasi pada perbaikan praktik pembelajaran secara siklus. Hasil penelitian ini memiliki implikasi praktis yang penting: guru sekolah dasar perlu secara aktif mengintegrasikan media manipulatif yang konkret dan model pembelajaran penemuan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas rendah, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti struktur kalimat. Penggunaan media papan saku kata yang murah, mudah dibuat dari bahan daur ulang seperti kardus dan kain flanel, serta dapat disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, menjadikannya alternatif media yang sangat relevan untuk diimplementasikan secara luas di sekolah dasar dengan keterbatasan sarana dan prasarana.

SIMPULAN

Penerapan model Discovery Learning berbantuan media papan saku kata terbukti efektif meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi Subjek, Predikat, Objek (SPO) pada siswa kelas II SDN 5 Jepon tahun pelajaran 2025/2026. Ketuntasan belajar meningkat secara signifikan dari 32% pada pra-siklus menjadi 65% pada Siklus I, dan mencapai 84% pada Siklus II, sehingga melampaui indikator capaian penelitian sebesar 80%. Peningkatan ini tidak hanya terjadi pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif berupa peningkatan motivasi dan kepercayaan diri, serta aspek psikomotor berupa keterampilan menyusun struktur kalimat SPO secara mandiri. Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru sekolah dasar mengintegrasikan model Discovery Learning dan media manipulatif konkret seperti papan saku kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia secara rutin, sekolah mendukung penyediaan bahan untuk pembuatan media inovatif berbiaya rendah, dan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media papan saku berbasis digital atau mengkombinasikan dengan model pembelajaran lain untuk memperluas kajian pada jenjang dan materi yang berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustin, P., & Effane, A. (2022). Model pengembangan peningkatan mutu pendidikan dan manajemen pendidikan mutu berbasis sekolah. *Karimah Tauhid*, 1(6), 903–907.
- Alfitry, S., Pd, M., Nurhadi, S. P. I., Sy, S. E., & SH, M. S. (2020). Model discovery learning dan pemberian motivasi dalam pembelajaran konsep motivasi prestasi belajar. *Guepedia*.
- Arifah, F., Mulyati, Y., & Cahyani, I. (2021). Nilai-nilai karakter dalam kumpulan cerpen karya Wawang Santika Agustini. In *Seminar Internasional Riksa Bahasa* (pp. 124–130).
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik (Revisi VI)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Audie, N. (2019, May). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, pp. 586–595)*.
- Bahan, S., dkk. (2021). Pengembangan media pakapin dalam pembelajaran tematik muatan PPKn pada siswa kelas 1 SD Pengemudi Luhut St. Alosius Sedayu. *TRIHAYUI: Jurnal Pendidikan ke-SD-an*, 8(1), 1259–1263.
- Berutu, N. H. B. (2025). Pengaruh media papan kantong terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN materi Pancasila di kelas III SD RK Negara Kec. STM Hilir TP 2024/2025 (Doctoral dissertation, Universitas Quality).
- Cahyadi, A., & Indrawati, D. (2021). Pengembangan modul pionering berbasis learning by doing untuk pembelajaran bangun ruang di kelas V sekolah dasar. *JPGSD*, 9(5), 2404–2416.
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Komariah, & Rosdiana, S. P. (2023). Pengembangan kurikulum merdeka dalam satuan pendidikan serta implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran abad 21. *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, 1(02), 56–67.
- Damayanti, S., Fansuri, K., Sumarliani, A., & Wahyuliarti, D. A. E. N. S. (2024). Penerapan media pembelajaran papan saku jurang untuk meningkatkan hasil belajar materi operasi hitungan bilangan cacah. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 262–270.
- Edi, M., & Habibie, Z. R. (2025). Peningkatan proses dan hasil belajar IPAS menggunakan model problem based learning berbantu media Wordwall. *Master of Civic Innovation and Education Technology*, 1(2), 92–106.
- Fawaid, A., & Damayanti, A. D. (2024). Pendekatan pengajaran bahasa komunikatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada materi bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 145–162.
- Gamelia, E., & Kurniawan, A. (2021). Bahasa Indonesia. *Kemas Indonesia*, 13(1), 93–110.
- Gaol, L. (2018, April 25). Membenahi kualitas pendidikan Indonesia. *Analisdaily.com*.
<https://analisdaily.com/berita/arsip/2018/4/26/545175/membenahi-kualitas-pendidikan-indonesia/>

- Hidayatulloh, M., Masrurah, M., & Fitrayati, D. (2023). Peningkatan kreativitas belajar siswa menggunakan model pembelajaran project based learning dengan pendekatan kontekstual. *Jurnal PTK dan Pendidikan*, 9(2), 129–134.
- Hrp, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni, T. (2022). Buku ajar belajar dan pembelajaran.
- Istiadah, F. N. (2020). Teori-teori belajar dalam pendidikan. Edu Publisher.
- Istihara, M., Arni, Y., & Nurjanah, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi struktur kerangka manusia di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 223–231.
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media pembelajaran dalam pembentukan interaksi belajar siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156.
- Kurniasih, E. (2016). Teaching the four language skills in primary EFL classroom. *JET (Journal of English Teaching)*, 1(1), 70.
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan manusia. *Kampret Journal*, 1(2), 1–10.
- Manalu, J. (2022). Program pendidikan guru penggerak: Pijakan kurikulum merdeka sebagai implementasi merdeka belajar. *Pendar: Jurnal Pengajaran dan Riset*, 2(1), 129–138.
- Maryam, D., Febiola, F., Agami, S. D., & Fawaida, U. (2020). Inovasi media pembelajaran pendidikan agama Islam melalui media audiovisual. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 43–50.
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559.
- Nafi'ah, J., Faruq, D. J., & Mutmainah, S. (2023). Karakteristik pembelajaran pada kurikulum merdeka belajar di madrasah ibtidaiyah. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 1–12.
- Nuryanto, T. (2015). Pengaruh budaya global terhadap perkembangan penutur bahasa Indonesia sebagai jati diri bangsa. *Jurnal Basis*, 2(1), 82–89.
- Nurfajriani, W. V., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Afgani, M. W., & Sirodj, R. A. (2024). Triangulasi data dalam analisis data kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 826–833.
- Nurtanto, M., & Sofyan, H. (2015). Implementasi problem-based learning untuk meningkatkan hasil belajar kognitif, psikomotor, dan afektif siswa di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(3), 352–364.
- Pujoandika, R., & Sobandi, A. (2021). Dampak kinerja guru dan motivasi belajar dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 6(1), 47–56.
- Puspita, D., & Iswana, B. (2025). Pengaruh media papan kantong pintar (PAKAPIN) untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 95 Palembang. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 13–21.
- Putriningsih, K. D., & Ain, S. Q. (2024). Pengembangan media papan kantong pintar (PAKAPIN) tema 6 subtema 1 untuk siswa kelas III SDN 005 Bukit Jaya Pelalawan. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 129–136.

-
- Putri, N. S., Fadlilah, D., & Putriana, R. (2025). Studi literatur: Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui permainan edukatif di kelas rendah SD. *Paedagogie*, 20(2), 99–106.
- Rahmawati, A. N. (2018). Identifikasi masalah yang dihadapi guru dalam penerapan kurikulum 2013 revisi di SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(1), 114–123.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret kurikulum merdeka, wujud merdeka belajar di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187.
- Rahmat, P. S. (2021). *Psikologi pendidikan*. Bumi Aksara.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan penelitian kualitatif (Qualitative research approach)*. Deepublish.
- Rusdiana, A., & Heryati, Y. (2015). *Pendidikan profesi keguruan: Menjadi guru inspiratif dan inovatif*. Skripsi. UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Satrio, S., Hasibuan, L., Us, K. A., & Rizki, A. F. (2021). Administrasi kurikulum, kesiswaan, pendidik dan tenaga kependidikan dalam tinjauan administrasi sekolah. *Indonesian Journal of Islamic Educational Management*, 4(2), 92–101.
- Selegi, S. F., Murniviyanti, M. P. D. L., Irawan, M. P. D. B., & Tanzimah, M. P. (2025). *Konsep belajar dalam kurikulum merdeka*. CV. Azka Pustaka.
- Silaswati, D., Bulan, D. R., & Hermawan, D. (2019). Model pembelajaran apresiasi kajian sastra terpadu untuk penguasaan empat aspek keterampilan berbahasa. *METAMORFOSIS: Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*, 12(2), 26–39.
- Siregar, N., & Nara, H. (2015). *Belajar dan pembelajaran*. Penerbit Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriadin, S. (2016). Identifikasi penggunaan kosakata baku dalam wacana Bahasa Indonesia pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Wera Kabupaten Bima Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 2(2), 150–161.
- Supardi. (2013). *Kinerja guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Suncaka, E. (2023). Meninjau permasalahan rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia. *Unisan Jurnal*, 2(3), 36–49.
- Syamsuriyanti, S. (2025). Pengaruh metode pembelajaran aktif tipe card sort terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V UPTD SDN 78 Tajo Kecamatan Maros. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 224–333.
- Wardani, I., & Subhan, R. (2024). Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi yang efektif. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(10), 7538–7550.
- Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). Kepuasan konsumen wanita bertubuh gemuk pada blus kerja siap pakai di Jakarta (studi kualitas produk dan harga). *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Wulandari, D. R. A., & Widiyatmoko, W. (2024). Upaya meningkatkan hasil belajar IPAS materi wujud zat dan perubahannya melalui media video dan benda konkret. *FONDATIA*, 8(2), 443–454.