



MENGATASI RENDAHNYA LITERASI MEMBACA SISWA KELAS IV SD AKIBAT KECANDUAN *GADGET* MELALUI PENDEKATAN BERMAIN BERBASIS *BAAMBOOZLE*

Fitri Mulya Ningsih^{1*}, Iqbal Zaim²

¹²Universitas Dharma Indoensia

Email: fitrimulya974@gmail.com, iz817455@gmail.com

Abstract: *This study aims to improve the reading skills of fourth-grade elementary students—skills that had declined due to gadget dependency by utilizing the Baamboozle game-based method. Low reading interest among students is driven by heavy gadget use for entertainment, which leads to reduced concentration during study and difficulties in comprehending texts. The study employed a qualitative approach using Classroom Action Research (CAR) conducted over two cycles. The subjects were all students in a fourth-grade elementary class. Data were collected through observation, reading literacy tests, questionnaires, and documentation. The results indicate that Baamboozle enhances student participation, motivation, and reading literacy skills. Digital game-based learning creates an enjoyable atmosphere, encouraging students to become more active in comprehending reading materials and answering questions. Furthermore, gadget usage previously focused on entertainment was successfully redirected toward educational learning activities. Consequently, the Baamboozle game-based approach has proven to be an effective, innovative solution for improving reading literacy among elementary school students in the digital era.*

Keywords: *Reading literacy, gadget addiction, Baamboozle*

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas IV SD yang mengalami penurunan akibat ketergantungan pada gadget melalui penggunaan metode permainan berbasis *Baamboozle*. Rendahnya minat membaca di kalangan siswa dipengaruhi oleh tingginya penggunaan *gadget* untuk kegiatan hiburan, yang mengakibatkan siswa kurang konsentrasi dalam belajar dan kesulitan dalam memahami teks.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Subjek yang diteliti adalah seluruh siswa di kelas IV SD. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, tes literasi membaca, kuesioner, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media *Baamboozle* dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, serta kemampuan literasi membaca siswa. Pembelajaran yang berbasis permainan digital menciptakan suasana yang menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam memahami bacaan dan menjawab pertanyaan. Selain itu, penggunaan *gadget* yang sebelumnya lebih difokuskan pada hiburan mulai diarahkan untuk aktivitas belajar yang lebih mendidik. Oleh karena itu, pendekatan permainan berbasis *Baamboozle* terbukti efektif sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar di era digital.

Kata kunci: *Literasi membaca, kecanduan gadget, Baamboozle*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era Revolusi Industri 4.0 telah memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan, khususnya pada perilaku belajar siswa sekolah dasar. Berbagai perangkat digital seperti *smartphone*, tablet, dan media elektronik lainnya membawa dampak positif maupun negatif bagi perkembangan anak. Teknologi memang memudahkan siswa mengakses berbagai informasi secara cepat, namun penggunaan *gadget* secara berlebihan juga memunculkan persoalan serius, salah satunya rendahnya kemampuan literasi membaca pada siswa sekolah dasar. Fenomena ini semakin terlihat seiring meningkatnya intensitas penggunaan perangkat digital dalam keseharian anak.

Literasi membaca merupakan kemampuan fundamental dalam proses pembelajaran karena menjadi dasar bagi siswa dalam memahami berbagai mata pelajaran. Kemampuan ini tidak hanya mencakup pengenalan huruf dan kata, tetapi juga kemampuan memahami isi bacaan, menafsirkan informasi, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Ketika literasi membaca siswa rendah, kualitas belajar mereka secara keseluruhan turut terpengaruh. Hal ini menjadi perhatian penting karena literasi merupakan salah satu indikator kemajuan pendidikan suatu bangsa.

Hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa Indonesia masih tergolong rendah dibandingkan negara lain. Kondisi ini menggambarkan bahwa budaya membaca di Indonesia perlu diperkuat sejak pendidikan dasar. Di tingkat sekolah dasar, rendahnya literasi terlihat dari lemahnya minat siswa membaca buku, kesulitan memahami isi teks, serta rendahnya kemampuan mereka menjawab pertanyaan berdasarkan bacaan.

Permasalahan ini semakin diperparah oleh meningkatnya penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar. Banyak siswa yang lebih memilih bermain *game*, menonton *video*, atau membuka media sosial daripada membaca buku pelajaran atau bahan bacaan edukatif. Penggunaan *gadget* tanpa kontrol menyebabkan menurunnya fokus belajar, berkurangnya minat membaca, serta minimnya interaksi belajar aktif di kelas. Kondisi tersebut juga ditemukan pada siswa kelas IV SD.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game online* atau menonton *video* hiburan dibandingkan membaca buku. Pada saat pembelajaran berlangsung, mereka tampak kurang fokus, cepat bosan, dan memiliki kemampuan memahami teks yang rendah.

Beberapa siswa masih kesulitan menjawab pertanyaan sederhana berdasarkan bacaan yang diberikan guru. Rendahnya motivasi membaca pun membuat mereka kurang berpartisipasi dalam kegiatan literasi di kelas.

Fenomena kecanduan *gadget* merupakan isu penting yang terjadi hampir di semua lingkungan pendidikan. Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat mempengaruhi perkembangan intelektual, emosional, dan sosial anak. Arifin dan Rahayu (2020) menemukan bahwa penggunaan *gadget* berlebihan dapat menurunkan motivasi belajar dan minat membaca. Temuan tersebut diperkuat oleh Akina (2022) yang menyatakan bahwa kecanduan *gadget* berdampak negatif terhadap kebiasaan membaca siswa.

Dalam konteks pendidikan masa kini, guru perlu menghadirkan pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakter generasi digital. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Pendekatan bermain berbasis teknologi dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan media game edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan saat belajar.

Salah satu media interaktif yang populer digunakan adalah *Baamboozle*. *Baamboozle* merupakan *platform* permainan edukatif yang memungkinkan guru membuat kuis secara menarik dan interaktif. Media ini menghadirkan unsur permainan, kompetisi, gambar, dan tantangan yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Penggunaan *Baamboozle* dalam pembelajaran literasi membaca dapat mengalihkan penggunaan *gadget* dari sekadar hiburan menjadi sarana edukatif yang bermanfaat.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Baamboozle* berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Pagarra (2025) menyatakan bahwa *Baamboozle* mampu meningkatkan minat baca siswa kelas IV sekolah dasar. Kamila, Yudha, dan Suntari (2025) menjelaskan bahwa media ini dapat meningkatkan motivasi belajar melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Rahmania dkk. (2025) juga menegaskan bahwa *game Baamboozle* memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa.

Menurut Hamalik (2021), media pembelajaran berperan penting dalam membantu guru menciptakan proses belajar yang efektif sehingga siswa lebih mudah

memahami materi. Djamarah (2020) juga menekankan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa. Pendapat ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan interaktif sangat relevan untuk pembelajaran literasi membaca.

Tarigan (2020) menjelaskan bahwa membaca adalah proses menangkap pesan dari penulis melalui bahasa tulis. Kemampuan membaca yang baik sangat penting dalam memahami informasi dan mengembangkan kemampuan berpikir. Dalman (2021) menambahkan bahwa literasi membaca adalah kemampuan memahami, menggunakan, dan merefleksikan teks untuk tujuan tertentu. Oleh karena itu, peningkatan literasi membaca menjadi prioritas dalam pendidikan dasar.

Abidin (2021) menegaskan bahwa literasi membaca tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca teks, tetapi juga kemampuan memahami, mengkritisi, serta memanfaatkan informasi secara efektif. Rahim (2020) menjelaskan bahwa minat membaca dipengaruhi oleh lingkungan belajar, media pembelajaran, serta strategi guru.

Prensky (2021) menyatakan bahwa generasi digital cenderung menyukai pembelajaran yang interaktif, visual, cepat, dan berbasis teknologi. Guru perlu menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebutuhan generasi ini. Pendapat tersebut didukung oleh Cenita dan De Guzman (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa bila dirancang secara interaktif dan sesuai kebutuhan.

Marwah (2022) mengemukakan bahwa *Baamboozle* merupakan media inovatif yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Mulya (2025) juga menemukan bahwa *Baamboozle* mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Faradillah (2025) menambahkan bahwa media ini berpengaruh positif terhadap semangat belajar peserta didik.

Menurut Sudjana dan Rivai (2020), pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi. Arsyad (2021) menyatakan bahwa media interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Hal ini memperkuat bahwa *Baamboozle* merupakan solusi inovatif untuk meningkatkan literasi membaca siswa.

Penelitian ini memiliki signifikansi penting karena menawarkan solusi nyata untuk mengatasi rendahnya literasi membaca akibat kecanduan *gadget*. Pendekatan ini tidak hanya memanfaatkan teknologi sebagai hiburan, tetapi mengubahnya menjadi

sarana belajar yang edukatif dan menyenangkan. Dengan demikian, siswa dapat menggunakan teknologi secara positif untuk mendukung kegiatan literasi.

Penelitian ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran literasi membaca yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakter generasi digital. Selain itu, penelitian ini dapat membantu guru menghadirkan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat membaca siswa sekaligus mengurangi dampak negatif kecanduan *gadget*.

Kajian mengenai literasi membaca dan pemanfaatan media pembelajaran digital telah banyak dilakukan oleh berbagai peneliti. Namun, sebagian besar studi tersebut berfokus pada peningkatan hasil belajar secara umum, bukan secara spesifik pada literasi membaca.

Penelitian yang membahas penggunaan *Baamboozle* dalam mengatasi rendahnya literasi membaca karena kecanduan *gadget* pada siswa sekolah dasar masih sangat terbatas.

Pagarra (2025) meneliti *Baamboozle* dalam konteks peningkatan minat baca siswa sekolah dasar, sementara Rahmania dkk. (2025) menitikberatkan pada pengaruh *Baamboozle* terhadap minat belajar matematika. Penelitian Mulya (2025) juga hanya meninjau efektivitas *Baamboozle* dalam meningkatkan motivasi belajar tanpa mengkaji aspek literasi membaca.

Keunikan penelitian ini terletak pada fokusnya yang mengkaji rendahnya literasi membaca yang disebabkan kecanduan *gadget* serta penerapan pendekatan bermain berbasis *Baamboozle* sebagai alternatif pembelajaran. Studi ini mengintegrasikan aspek literasi membaca, pemanfaatan teknologi digital, dan model *game* edukatif untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan hasil kajian sebelumnya, masih terdapat kekosongan penelitian terkait pemanfaatan *Baamboozle* untuk meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar yang mengalami kecanduan *gadget*. Mayoritas penelitian hanya membahas motivasi belajar atau hasil belajar secara umum, sehingga aspek literasi membaca belum dieksplorasi secara mendalam.

Selain itu, studi yang mengkaji perubahan pola penggunaan *gadget* siswa dari aktivitas hiburan menuju aktivitas pembelajaran melalui media *Baamboozle* juga masih minim. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan menghadirkan kajian yang lebih komprehensif.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan pendekatan bermain berbasis *Baamboozle* sebagai strategi untuk mengatasi rendahnya literasi membaca yang disebabkan kecanduan *gadget*. Media digital tidak hanya digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi diarahkan menjadi sarana untuk menumbuhkan aktivitas literasi yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Selain itu, penelitian ini merupakan upaya baru dalam menerapkan *Baamboozle* pada pembelajaran literasi membaca siswa kelas IV Sekolah Dasar, dengan fokus pada perubahan perilaku belajar anak di era digital.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD. Kelas dipilih berdasarkan temuan observasi awal yang menunjukkan rendahnya kemampuan literasi membaca siswa yang disebabkan oleh tingginya penggunaan *gadget*.

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang memiliki tingkat kemampuan membaca yang beragam serta menunjukkan kecenderungan kuat untuk menggunakan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). PTK merupakan metode penelitian yang dilakukan guru di dalam kelas dengan tujuan memperbaiki proses pembelajaran secara berkelanjutan.

Arikunto (2021) menjelaskan bahwa PTK bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Kemmis dan McTaggart (2020) menyatakan bahwa PTK merupakan penelitian reflektif yang dilakukan secara kolaboratif untuk memperbaiki praktik pendidikan. Menurut Hopkins (2021), PTK dilakukan melalui tindakan sistematis dan berulang untuk memperbaiki kondisi pembelajaran. Sugiyono (2022) menegaskan bahwa pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur pengaruh suatu perlakuan melalui data angka.

Kunandar (2020) juga menekankan bahwa PTK merupakan upaya guru dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran melalui tindakan nyata. Sementara itu, Sanjaya (2021) menyatakan bahwa PTK membantu guru menemukan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus dirancang

untuk mengevaluasi peningkatan kemampuan literasi membaca melalui pendekatan bermain berbasis *Baamboozle*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD.

Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling sehingga seluruh siswa kelas IV dijadikan sampel penelitian. Penggunaan total sampling dipilih karena jumlah populasi relatif kecil, sehingga memungkinkan untuk melibatkan seluruh siswa sebagai subjek penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: 1. Lembar Observasi Digunakan untuk mencatat aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media *Baamboozle*. 2. Tes Literasi Membaca Digunakan untuk mengukur kemampuan memahami bacaan sebelum dan sesudah tindakan pembelajaran. 3. Angket Digunakan untuk mengetahui minat membaca serta intensitas penggunaan *gadget* siswa. 4. Dokumentasi Berfungsi mengumpulkan data pendukung berupa foto kegiatan, catatan hasil belajar siswa, dan dokumen lain yang relevan.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk melihat tingkat keaktifan siswa dalam menggunakan *Baamboozle*. Tes literasi membaca diberikan di akhir setiap siklus untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca. Angket digunakan untuk memperoleh informasi mengenai minat membaca serta kebiasaan siswa dalam menggunakan *gadget*. Data dianalisis menggunakan kualitatif. Analisis kualitatif dilakukan terhadap data observasi dan dokumentasi untuk melihat perubahan perilaku belajar, tingkat partisipasi siswa, serta respon siswa terhadap penggunaan *Baamboozle*.

Seluruh data kemudian dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas pendekatan bermain berbasis *Baamboozle* dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV SD. Hasil analisis juga digunakan sebagai dasar evaluasi untuk menentukan tindakan pada siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus dengan menggunakan pendekatan bermain melalui *Baamboozle* untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas IV SD yang mengalami pengurangan minat membaca akibat ketergantungan pada *gadget*. Dari hasil observasi awal, sebagian besar siswa menunjukkan kemampuan memahami bacaan yang rendah, kurang aktif dalam belajar, dan lebih tertarik menggunakan *gadget* untuk hiburan ketimbang untuk kegiatan yang mendidik.

Pada siklus I, penggunaan media *Baamboozle* mulai menunjukkan hasil yang positif terhadap partisipasi siswa dalam proses belajar. Siswa lebih menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan membaca karena metode pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan interaktif. Melalui kuis dan tantangan yang ada di *platform Baamboozle*, siswa menjadi lebih aktif menjawab pertanyaan sesuai dengan bacaan. Namun, masih ada beberapa siswa yang merasa kurang percaya diri dan belum bisa memahami isi bacaan dengan baik.

Hasil dari tes membaca di siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal. Rata-rata kemampuan membaca siswa mulai menunjukkan kemajuan, terutama dalam aspek pemahaman isi teks dan menjawab pertanyaan sederhana berdasarkan bacaan. Selain itu, observasi menunjukkan bahwa siswa mulai menunjukkan minat untuk membaca materi sebelum permainan dimulai agar dapat menjawab kuis dengan akurat.

Pada siklus II, guru memperbaiki proses belajar dengan menyediakan bacaan yang lebih menarik, menambahkan variasi permainan, dan meningkatkan kerja sama kelompok dalam menggunakan *Baamboozle*. Hasilnya, partisipasi siswa meningkat dengan signifikan. Siswa terlihat lebih fokus, aktif berdiskusi, dan lebih percaya diri saat memberikan jawaban.

Peningkatan kemampuan literasi membaca terlihat dari kemampuan siswa dalam memahami informasi dalam teks, menemukan ide utama, dan menjawab pertanyaan dengan lebih tepat. Selain itu, penggunaan *gadget* yang sebelumnya banyak digunakan untuk bermain *game* hiburan mulai diarahkan pada kegiatan belajar yang lebih edukatif melalui media *Baamboozle*. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan digital terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dan minat membaca siswa.

Hasil riset menunjukkan bahwa metode bermain yang menggunakan *Baamboozle* efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas IV di sekolah dasar. Alat ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan membaca. Penemuan ini sejalan dengan pendapat Djamarah (2020) yang menyatakan bahwa cara belajar yang menyenangkan bisa meningkatkan perhatian serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan *Baamboozle* juga membantu para guru untuk menyesuaikan pengajaran dengan karakteristik generasi digital, yang cenderung lebih menyukai aktivitas yang interaktif dan berbasis teknologi. Melalui permainan edukatif, siswa tidak

merasa tertekan untuk belajar membaca, melainkan menikmati proses belajar seperti saat memainkan permainan. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Prensky (2021) yang menjelaskan bahwa generasi digital lebih menyukai pembelajaran yang bersifat visual, cepat, dan interaktif.

Selain mendongkrak kemampuan membaca, penggunaan *Baamboozle* juga memberikan efek positif terhadap perilaku siswa dalam menggunakan *gadget*. Jika sebelumnya *gadget* lebih banyak digunakan untuk bermain *game* atau menonton *video* hiburan, penelitian ini menunjukkan bahwa *gadget* mulai digunakan sebagai alat belajar yang mengedukasi. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya meningkatkan literasi membaca, tetapi juga berkontribusi dalam mengurangi dampak negatif dari kecanduan *gadget* di kalangan siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian ini mendukung temuan sebelumnya oleh Pagarra (2025), Kamila, Yudha, dan Suntari (2025), serta Rahmania dan rekan-rekannya (2025), yang menunjukkan bahwa *Baamboozle* dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa melalui metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil riset, dapat disimpulkan bahwa pendekatan bermain yang berbasis *Baamboozle* merupakan solusi inovatif yang relevan untuk digunakan dalam pembelajaran literasi membaca di sekolah dasar di era digital saat ini.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa rendahnya kemampuan membaca siswa kelas IV SD disebabkan oleh tingginya penggunaan *gadget* untuk tujuan hiburan yang membuat minat baca mereka berkurang. Penggunaan pendekatan bermain dengan *Baamboozle* terbukti berhasil meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kemampuan literasi membaca siswa.

Media *Baamboozle* menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih aktif dalam memahami teks, menjawab soal, serta mengambil bagian dalam kegiatan belajar. Selain itu, pemanfaatan media ini juga membantu mengarahkan penggunaan *gadget* ke arah yang lebih positif dan edukatif. Oleh karena itu, pendekatan bermain dengan *Baamboozle* efektif sebagai metode pembelajaran inovatif untuk meningkatkan literasi membaca siswa di sekolah dasar di masa kemajuan teknologi digital.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Y. (2021). *Pembelajaran Literasi*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Arifin, Z, & Rahayu, D. (2020). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku belajar siswa sekolah menengah. *Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 6(2), 112–120.
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Dalman. (2021). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dalman. (2021). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Djamarah, S. B. dan A. Z. (2018). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faradillah, S. (2025). Pengaruh penggunaan media Baamboozle pada pembelajaran siswa sekolah dasar. *Pendidikan Dasar*.
- Hamalik, O. (2017). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.