

Penggunaan metode pembelajaran bermain peran berbantuan wayang kreasi untuk meningkatkan hasil belajar dongeng siswa kelas 3 SDN Talagasari

Syifa Nur Hamidah¹, Riga Zahra Nurani², Winarti Dwi Febriani³

Universitas Perjuangan, Jl. Peta No.177, Kahuripan, Kec. Tawang, Kab. Tasikmalaya, Indonesia

¹ syifanurhamidah04@gmail.com, ² rigazahara@unper.ac.id, ³ winartidwi@unper.ac.id

Abstrak

Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat ruang lingkup untuk menguasai kebahasaan, adapun keterampilan kebahasaan yang harus dikuasai oleh siswa adalah menyimak, berbicara, membaca serta menulis. Semua keterampilan tersebut bisa bisa dibelajarkan, dilatih bahkan didapatkan pada pembelajaran dongeng. Dongeng adalah alternatif bagi guru untuk bisa melatih keterampilan membaca, berbicara, menulis serta menyimak siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran dongeng dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran berbantuan wayang kreasi pada siswa kelas III. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Hasil belajar matematika pada siklus 2 mengalami peningkatan yang signifikan jika dibandingkan dengan siklus 1 yaitu nilai rata – ratanya tes evaluasi menjadi 93,3 dan unjuk kerja 84,36. Berdasarkan hasil perencanaan pembelajaran yang disusun peneliti dalam pembelajaran dongeng menggunakan metode bermain peran berbantuan wayang kreasi sudah sangat baik, yang dibuktikan dengan perolehan nilai rata – rata di siklus I maupun siklus II mendapatkan hasil nilai yang konsisten.

Kata Kunci: Dongeng; Metode Pembelajaran; Wayang Kreasi.

1. Pendahuluan

Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat ruang lingkup untuk menguasai kebahasaan, adapun keterampilan kebahasaan yang harus dikuasai oleh siswa adalah menyimak, berbicara, membaca serta menulis. Semua keterampilan yang sudah dijabarkan bisa dibelajarkan, dilatih bahkan didapatkan pada pembelajaran dongeng. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III di SD, siswa belajar materi dongeng. Menurut Gunawan (2019) bahwa dongeng pada umumnya lebih berkesan daripada nasihat langsung. Dongeng bisa terekam jauh lebih kuat dalam memori manusia. Dongeng yang didengar di masa kecil, masih bisa diingat secara utuh selama berpuluh-puluh tahun kemudian. melalui cerita, dapat menanamkan nilai-nilai moral, dan nilai-nilai karakter Dengan demikian, dongeng adalah alternatif bagi guru untuk bisa melatih keterampilan membaca, berbicara, menulis serta menyimak siswa (Gunawan et al., 2019).

Kompetensi dasar 3.8 di kelas 3 yaitu menguraikan pesan atau amanat di dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual bertujuan untuk kesenangan, serta 4.8 yaitu memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku serta kalimat efektif merupakan kompetensi dasar untuk jenjang dasar SD/MI khususnya kelas III semester I. Kompetensi tersebutlah yang harus terpenuhi serta dicapai oleh siswa kelas III dalam pembelajaran dongeng (Anggraeni & Damayanti, 2021).

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada di kelas III SDN Talagasari. Siswa menyimak dongeng yang berjudul Bunga Melati Yang Baik Hati dengan hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah, yaitu mendengarkan dongeng dari guru, lalu guru memberikan soal terkait tokoh dan karakter pada dongeng tersebut sebanyak 5 soal, ternyata dari 24 siswa hanya 41,7% atau sebanyak 10 siswa yang tuntas sedangkan 58,3% atau sebanyak 14 siswa tidak tuntas. Rata-rata nilai yang didapat siswa adalah 70 sedangkan KKM pada pembelajaran tersebut adalah 75.

Siswa mengalami kesulitan untuk menentukan unsur intrinsik dari dongeng yang dipelajari, termasuk tokoh dan karakter pada dongeng tersebut. Siswa terlihat bosan dan tidak fokus, dikarenakan siswa tidak dilibatkan dalam pembelajaran dongeng (Lisnawati, 2023). Maka dari itu diperlukannya metode bermain peran yang diduga dapat efektif diterapkan dalam pembelajaran dongeng yaitu nama lain dari permainan peran adalah permainan pura-pura, fantasi, imajinasi, khayalan, dan permainan simbolik (Liasari & Pulungan, 2022).

Menurut Piaget, bermain peran sejak dini merupakan tanda perilaku anak. Ia mengatakan bahwa bercerita tentang suatu objek dan memerankan perilaku yang menyenangkan dan berkesan merupakan ciri-ciri bermain peran. Piaget berkata simbolisme kolektif terjadi ketika anak memainkan peran dan berusaha mengungguli anak lain dalam kelompok umurnya (Piaget, 1962). Sedangkan dalam penelitian Jumanta, H (2014: 11) metode bermain peran merupakan suatu cara penguasaan materi pembelajaran dengan mengembangkan imajinasi dan apresiasi siswa. Siswa mengembangkan keterampilan imajinasi dan apresiasinya dengan memerankan tokoh hidup dan benda mati. Game ini biasanya dimainkan oleh banyak orang, namun tergantung apa yang siswa mainkan (Hamdayama, 2014).

Selain itu, metode bermain peran yang dibantu oleh media wayang kreasi dapat sangat membantu guru dalam pembelajaran dongeng sekaligus mengenalkan anak terhadap budaya Indonesia, dalam penelitian Firmansyah & Akbar (2022) mendefinisikan wayang kreasi atau dikenal dengan wayang modern lahir dan berkembang di Indonesia sebagai perwujudan baru seni wayang ketika masyarakat mulai merangkul dan memadukan akulturasi serta eksplorasi seni, memperluas khasanah dan bentuk seni wayang. Menggunakan media wayang kreasi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Sumaryanti et al., 2018).

Penggunaan metode pembelajaran bermain peran berbantuan wayang kreasi di SDN Talagasari dipilih oleh peneliti karena sesuai dengan materi unsur intrinsik cerita dongeng pada salah satu materi pelajaran di kelas III Sekolah Dasar, Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan, Sub Tema 1, Manfaat Tumbuhan Bagi Kehidupan Manusia, Pembelajaran 4 yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut yaitu kurikulum 2013, dengan materi yang akan diajarkan adalah mengidentifikasi unsur-unsur cerita dongeng.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, siswa membutuhkan metode dan media yang baru, kreatif serta berbudaya untuk meningkatkan ketertarikan dan pemahaman mereka terhadap pembelajaran dongeng, maka peneliti tertarik mengadakan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penggunaan Metode Pembelajaran Bermain Peran Berbantuan Wayang Kreasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dongeng Siswa Kelas III SDN Talagasari”.

2. Metode

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan metode penelitian yang dipilih oleh peneliti dalam penelitian ini. Penelitian Tindakan Kelas atau PTK yaitu suatu penelitian melalui refleksi guru dalam proses pembelajaran bertujuan agar kinerja guru tersebut bisa diperbaiki sehingga siswa mampu mendapatkan hasil belajar yang meningkat (Mu'alimin & Cahyadi, 2014). Metode penelitian ini merujuk pada tahap – tahap Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dan perlu digaris bawahi bahwa guru melakukan PTK karena mempunyai masalah di dalam proses pembelajaran di kelasnya. Wiriadmadja (2014:66) menuturkan bahwa secara garis besar ada empat tahap yang biasa dilalui, yaitu (1) perencanaan (Plan), (2) pelaksanaan (Act), (3) pengamatan (Observe), dan (4) refleksi (Reflect) (Wiriadmadja, 2014).

Objek Penelitian pada penelitian ini yaitu menggunakan metode bermain peran berbantuan wayang kreasi, untuk pelaksanaannya, terdapat pembimbing atau fasilitator siswa dalam proses kegiatan pembelajaran yaitu guru. Subjek Utama dalam penelitian ini adalah siswa kelas III A SDN Talagasari Kota Tasikmalaya yang berjumlah 24 orang, yang terdiri dari 16 orang siswa perempuan dan 8 orang siswa laki-laki dengan latar belakang dan kemampuan yang berbeda.

Dalam penelitian ini memperoleh data yang dikumpulkan dengan cara yang tepat serta mendukung dalam PTK, maka dari itu untuk mendapatkan data serta informasi lalu diuji kebenaran hipotesis agar terjawabnya rumusan masalah perlu dilakukan pengumpulan data. Dasar dari pengumpulan data yaitu suatu hal yang didapatkan dari hasil observasi di dalam kelas, serta pelaksanaan penelitian instrumen yang sudah dibuat. Data yang didapatkan dari data hasil observasi, dan dokumentasi dibuat kesimpulan, sedangkan data hasil observasi siswa di analisis ke dalam angka – angka.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Pratindakan Pembelajaran Dongeng

Jumlah Siswa	Jumlah Nilai	Tuntas (%)	Tidak Tuntas(%)
24 Siswa	1.776	41,7	58,3

Berdasarkan data tersebut nilai siswa yang diperoleh pada kegiatan pratindakan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sangat rendah, dari jumlah siswa 24, hanya 10 siswa yang tuntas dengan presentase 41,7% sedangkan 14 siswa dengan presentase 58,3% tidak tuntas. Sehingga harus ada tindak lanjut agar siswa mampu meningkatkan hasil belajar dongeng dan mampu memenuhi KKM dengan baik.

Tabel 2. Penilaian Instrumen Observasi RPP Siklus 1

No	Komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	Skor
1.	Identitas RPP	4
2.	Komponen Utama RPP	4
3.	Rumusan Tujuan Pembelajaran	12
4.	Media Pembelajaran dan Sumber Belajar	8
5.	Langkah Kegiatan Pembelajaran	16
6.	Penilaian Hasil Belajar	20
Total		64
Rata – Rata		4
Presentase		100%

Berdasarkan tabel 2, penilaian observasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1 mendapatkan skor 64 dengan rata rata 4 dan presentase 100% termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik”.

Tabel 3. Data Nilai Test Tulis

Siklus	Jumlah Siswa	Jumlah Nilai	Tuntas(%)	Tidak Tuntas(%)
1	24	2.110	83,3	16,7
2	24	2.240	93,3	8,3

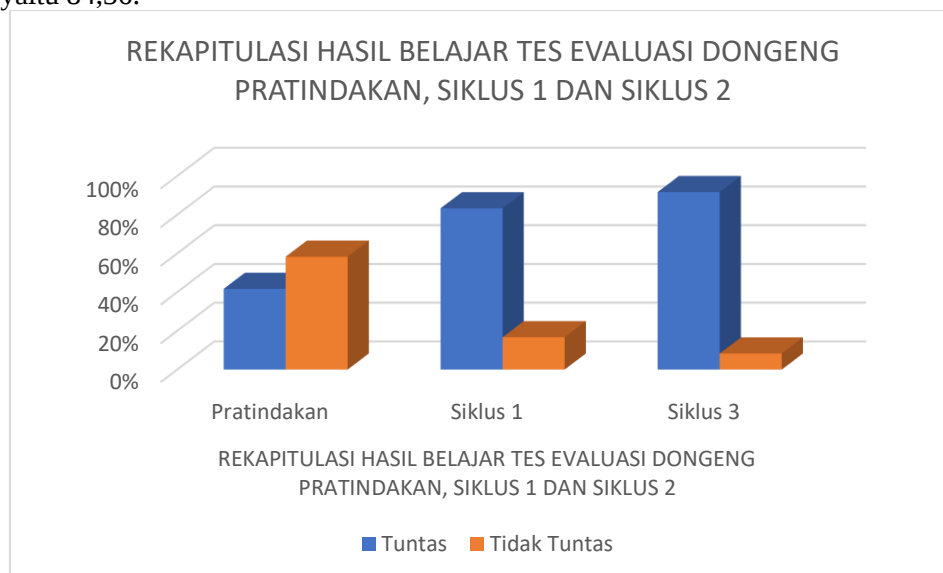
Dalam tabel 3, hasil tes tulis siswa pada siklus 1 setelah melakukan pembelajaran dongeng menggunakan metode bermain peran berbantuan wayang kreasi, pembelajaran dongeng ini belum mencapai target penelitian. Jumlah siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal yaitu 20 orang dengan presentase 83,3% dan 4 orang dengan presentase 16,7% di bawah kriteria ketuntasan minimal 75. Dengan nilai rata rata yang diperoleh yaitu 87,9. Hasil tes tulis siswa yang dilakukan oleh peneliti pada pembelajaran siklus 2 sudah mencapai target penelitian. Jumlah siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal yaitu 22 orang dengan presentase 91,7% dan 4 orang dengan presentase 8,3% di bawah kriteria ketuntasan minimal 75. Dengan nilai rata rata yang diperoleh yaitu 93,3.

Tabel 4. Data Nilai Test Untuk Kerja

Siklus	Jumlah Siswa	Jumlah Nilai	Tuntas(%)	Tidak Tuntas(%)
1	24	1.850	58,3	41,7
2	24	2.024,7	91,7	8,3

Pada tabel 4, hasil tes unjuk kerja siswa yang dilakukan oleh peneliti pada pembelajaran siklus 1 belum mencapai target penelitian. Jumlah siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal dalam unjuk

kerja yaitu 14 orang dengan presentase 58,3% dan 10 orang dengan presentase 41,7% di bawah kriteria ketuntasan minimal 75. Dengan nilai rata rata yang diperoleh yaitu 77,4. Kemudian, berdasarkan hasil siklus 2, setelah melakukan pembelajaran dongeng menggunakan metode bermain peran berbantuan wayang kreasi, pembelajaran dongeng ini belum mencapai target penelitian. Jumlah siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal dalam unjuk kerja yaitu 22 orang dengan presentase 91,7% dan 2 orang dengan presentase 8,3% di bawah kriteria ketuntasan minimal 75. Dengan nilai rata rata yang diperoleh yaitu 84,36.



Grafik 1. Diagram Rekapitulasi Hasil Belajar Tes Evaluasi Dongeng Pratindakan, Siklus 1 dan Siklus 2

Berdasarkan Grafik 1, Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Tes Evaluasi dan Unjuk Kerja Siswa menunjukan antara pratindakan, siklus 1, dan siklus 2. Dengan begitu hasil belajar dongeng mengalami perubahan dan peningkatan sehingga mampu mencapai KKM.

3.2. Diskusi

Perencanaan pembelajaran adalah proses dalam pengambilan keputusan hasil berpikir secara rasional mengenai sasaran dan tujuan pembelajaran tertentu, pembahasan perencanaan pembelajaran pada penelitian ini dilakukan dua siklus yaitu siklus 1, dan siklus 2 (Rahmaniati et al., 2018). Dalam setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan, satu kali tes pada akhir pertemuan di pertemuan kedua, yang dilakukan peneliti pada tahap perencanaan yaitu menyiapkan RPP, LKPD, Tes Evaluasi dan Instrumen Penilaian (Rahayu, 2021).

Dalam hal ini pengaruh perencanaan pembelajaran terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, sesuai dengan pendapat Novalita (2019). yang menyampaikan bahwa perencanaan pembelajaran perlu dilakukan oleh pendidik guna memperbaiki kualitas belajar di sekolah. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran penting dilakukan oleh pendidik berguna memberikan pengajaran terbaik saat proses pembelajaran (Widyanto, 2020).

Peneliti melakukan wawancara dan observasi sebelum melakukan penelitian, tujuannya agar mengetahui kondisi awal siswa, agar peneliti juga dapat menyiapkan perencanaan siklus 1 dan siklus 2. Pada perencanaan pembelajaran siklus 1 terdapat permasalahan yang ditemukan peneliti yaitu pembagian waktu untuk menjelaskan tentang metode bermain peran, wayang kreasi, amanat serta penokohan.

Peningkatan hasil belajar pada penelitian ini dapat dilihat dari kondisi awal hasil belajar siswa, terutama pada pembelajaran dongeng terlihat masih rendah. Dapat dilihat dengan hasil belajar dongeng setelah adanya tindakan menggunakan metode bermain peran berbantuan wayang kreasi terlihat meningkat

pada siklus 1 dan tes evaluasi memperoleh rata – rata 87,9, serta unjuk kerja 77,4 termasuk kategori “Baik” dan “Cukup”, kemudian pada siklus 2 mengalami peningkatan lagi, dengan tes evaluasi memperoleh nilai rata – rata 93,3, serta unjuk kerja 84,36 termasuk kategori “Sangat Baik” dan “Baik”. Sejalan dengan hasil belajar tersebut metode bermain peran berbantuan wayang kreasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa, selain itu dengan metode bermain peran berbantuan wayang kreasi mampu meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa, pengetahuan dan pengalaman siswa dalam pembelajaran dongeng dan ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan terutama pada siswa kelas 3 SDN Talagasari (Septa & Khoiri, 2018).

Hasil belajar dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran berbantuan wayang kreasi pada siklus 1 mengalami perubahan pada proses pembelajaran menjadi pembelajaran aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Kegiatan siklus 1 mengalami peningkatan yang baik dengan memperoleh nilai rata – rata tes tulis sebesar 87,9 dan unjuk kerja 77,4. Pada siklus 1 siswa yang tuntas adalah 14 siswa dengan presentase 83,3%, siswa yang belum tuntas 10 siswa dengan presentase 41,7%. Pada siklus 1 terjadi peningkatan namun masih belum mencapai target capaian. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan siklus 2.

Hasil belajar matematika pada siklus 2 mengalami peningkatan yang signifikan jika dibandingkan dengan siklus 1 yaitu nilai rata – ratanya tes evaluasi menjadi 93,3 dan unjuk kerja 84,36. Pada siklus 2 peneliti memaksimalkan metode bermain peran dibantu wayang kreasi dengan diulang dan memperdalam pengertian amanat serta penokohan dalam sebuah cerita dan berhasil pada siklus tersebut dengan ketuntasan dalam tes evaluasi dan unjuk kerja 22 siswa dengan presentase 91,7% serta siswa tidak tuntas 8,3%. Berdasarkan data tersebut hasil belajar dongeng pada siswa kelas 3 SDN Talagasari pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi dongeng Tema 2 Subtema 1 Pembelajaran 4 KD 3.8 dan 4.8 setelah menggunakan metode bermain peran berbantuan wayang kreasi mencapai target capaian KKM.

4. Kesimpulan

Perencanaan pembelajaran yang disusun peneliti dalam pembelajaran dongeng menggunakan metode bermain peran berbantuan wayang kreasi sudah sangat baik. Terbukti dengan perolehan nilai rata – rata 4 di siklus I maupun siklus II dengan nilai rata – rata yang konsisten. Dalam perencanaan ini persiapan yang dilakukan oleh peneliti adalah berdiskusi dengan wali kelas terkait Tema, Subtema dan Pembelajaran yang akan digunakan, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan media wayang kreasi, dan menyiapkan lembar penilaian. Peningkatan hasil belajar dongeng siswa kelas III SDN Talagasari menggunakan metode bermain peran berbantuan wayang kreasi sudah berjalan dengan sangat baik dan lancar. Hasil yang diperoleh dari hasil belajar tes tulis siswa di siklus 1 dengan siklus 2 untuk persentase peningkatannya sebesar 8,4%. Sedangkan untuk hasil yang diperoleh dari hasil belajar tes unjuk kerja siswa di siklus 1 dengan dan siklus II persentase peningkatannya sebesar 33,14%. Dengan persentase peningkatannya sebesar 33,14%. Dari peningkatan siklus I dan siklus II dalam tes tulis maupun tes unjuk kerja dapat disimpulkan bahwa menggunakan metode bermain peran berbantuan wayang kreasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran dongeng di Kelas III SDN Talagasari.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus atas peluang untuk berkontribusi dengan penelitian ini di dalam jurnal. Rasa kebahagiaan pun dirasakan penulis karena hasil penelitian ini dapat menjadi bagian yang berarti dari kontribusi ilmiah. Penghargaan disampaikan kepada para penyunting jurnal atas dedikasi dan kerja keras mereka dalam memastikan kualitas dan relevansi setiap artikel yang dipublikasikan. Penulis mengakui upaya mereka yang turut membantu memperkuat integritas ilmiah. Terima kasih juga diberikan kepada rekan-rekan sejawat yang telah memberikan masukan dan saran berharga selama proses peer review. Kritik serta saran konstruktif dari para ahli telah berperan besar dalam memperbaiki dan menyempurnakan penelitian ini.

6. Referensi

- Anggraeni, S. D., & Damayanti, M. I. (2021). Pengembangan Media Kalender Dongeng untuk Ketrampilan Menyimak Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 9(8), 3011–3021.
- Firmansyah, T., & Akbar, T. (2022). Ikonologi Wayang Kreasi Sebagai Pengembangan Seni Rupa. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 5(1), 19–27. <https://doi.org/10.30998/vh.v5i1.7862>
- Gunawan, I. G. D., Pranata, & Mitro. (2019). CERITA DONGENG SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI. *Tampung Penyang : Jurnal Ilmu Agama dan Budaya Hindu*, 17(2), 73–87. <https://doi.org/https://doi.org/10.33363/tampung-penyang.v17i01.430>
- Hamdayama, J. (2014). *Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter*. Galih Indonesia.
- Liasari, D., & Pulungan, M. (2022). Kemampuan Peserta Didik Dalam Menentukan Unsur Intrinsik Dongeng Di Kelas III SD Negeri 1 Muara Enim. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 9(1), 51–61. <https://doi.org/10.36706/jisd.v9i1.17125>
- Lisnawati, L. (2023). Peningkatan Kemampuan Siswa Menemukan Unsur-Unsur Intrinsik Fabel Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Teknik NHT Kelas VII MtsN 2 Agam. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 3(2), 115–127. <http://jurnal-stiepari.ac.id/index.php/pustaka/article/view/481%0Ahttps://jurnal-stiepari.ac.id/index.php/pustaka/article/download/481/498>
- Mu'alimin, & Cahyadi, R. A. H. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Gading Pustaka.
- Novalita, R. (2019). Pengaruh Perencanaan Pembelajaran terhadap Pelaksanaan Pembelajaran (Suatu Penelitian terhadap Mahasiswa PPLK Program Studi Pendidikan Geografi FKIP Universitas Almuslim). *Lentera*, 14(2), 56–61. <https://media.neliti.com/media/publications/147059-ID-pengaruh-perencanaan-pembelajaran-terhad.pdf>
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams, and Imitation in Child-Hood*. W.W Norton.
- Rahayu, D. P. (2021). *Every child will experience a period of growth which is usually called the golden age . During this period , children will experience exponential growth in almost all aspects of their development , including cognitive aspects . Giving children the right s*. 2(1), 49–56.
- Rahmaniati, R., Bulkani, B., & Pujiati, F. (2018). Model Pembelajaran Scramble Menggunakan Media Wayang Pahlawan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Peserta Didik Kelas V-a Sdn 1 Sabaru Palangka Raya. *Anterior Jurnal*, 17(2), 79–85. <https://doi.org/10.33084/anterior.v17i2.2>
- Septa, D., & Khoiri, N. (2018). WAYANG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA POKOK BAHASAN GETARAN DAN GELOMBANG PADA SISWA KELAS VIII SMP PURNAMA 1 SEMARANG. *JP2F*, 1(1), 1–8.
- Sumaryanti, E., Sabri, T., & Rosnita. (2018). Penggunaan Media Wayang Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(3), 1–9. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/24351>
- Widyanto, I. P. (2020). Perencanaan Pembelajaran dan Pengaruhnya Terhadap Kompetensi Guru. *Satya Widya*, 3(1), 74–85. <https://doi.org/https://doi.org/10.33363/swjsa.v3i1.Juni.451>
- Wiriadmadja, R. (2014). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Rosda.