Dedikasi Cendekia
Warta Pengabdian Pendidikan
Volume 3 Nomor 1a, Special Issue
Periode September-November 2026
P-ISSN 3062-6803 || E-ISSN 3062-8164
https://publik.educ3.org/index.php/dedikasi_cendekia

Penggunaan Media Digital Ular Tangga Edukatif sebagai Program Kerja Asistensi Mengajar di SDN 25 Mataram

Elang Karunia Putra[1], Fadihilah Iska Wardani[2], Dwi Putri[3], Annisa Nurmaharani[4], Ilham Handika[5]
[1,2,3,4,5]Universitas Mataram
email: [1]elngkrniap@gmail.com , [2]fadhilahwardani88@gmail.com , [3]dwip06757@gmail.com , [4]annisarani6@gmail.com , [5]Ilhamhandika@unram.ac.id

ABSTRACT

The Teaching Assistance Program at SDN 25 Mataram implemented the Educational Snakes and Ladders digital media to address low student motivation and participation caused by lecture-dominated instruction. Conducted collaboratively with fifth-grade teachers, the program followed four stages: needs identification through classroom observation and discussion, digital game-based media design, classroom implementation, and reflective evaluation. The results demonstrated significant improvements in students' enthusiasm, learning motivation, group collaboration, and confidence in expressing opinions. Despite challenges regarding varying cognitive abilities and limited instructional time, this media effectively fostered an interactive, student-centered learning environment and serves as a sustainable, innovative pedagogical alternative for elementary schools.

Keyword*: teaching assistance, digital learning media, educational snakes and ladders, learning motivation, elementary school*

ABSTRAK

Program Asistensi Mengajar di SDN 25 Mataram mengimplementasikan media digital Ular Tangga Edukatif untuk mengatasi rendahnya motivasi dan partisipasi belajar siswa akibat pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah. Kegiatan dilaksanakan secara kolaboratif bersama guru kelas V melalui empat tahapan: identifikasi kebutuhan melalui observasi dan diskusi, perancangan media berbasis permainan digital, implementasi di kelas, serta evaluasi reflektif. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada antusiasme, motivasi belajar, kerja sama kelompok, serta keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat. Meskipun terkendala perbedaan kemampuan kognitif dan keterbatasan waktu, media ini efektif menciptakan suasana belajar interaktif yang berpusat pada siswa serta berpotensi menjadi alternatif inovasi pembelajaran berkelanjutan di sekolah dasar.

Kata kunci: asistensi mengajar, media digital, ular tangga edukatif, motivasi belajar, sekolah dasar

1. PENDAHULUAN

Berbagai aspek pendidikan telah berubah akibat kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, yang mencakup pembelajaran di sekolah dasar. Teknologi tidak hanya dapat digunakan untuk menyampaikan informasi, tetapi juga dapat membantu pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, dan fokus pada siswa. Oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan untuk memanfaatkan inovasi teknologi sebagai bagian dari inovasi agar proses pembelajaran lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Ridwan, 2024). Selain itu, kemampuan guru untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran merupakan komponen penting dalam menghadapi tantangan pendidikan di era modern (Sitompul et al., 2022). Pembelajaran di sekolah dasar idealnya tidak hanya fokus pada penyampaian informasi, tetapi juga dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Penggunaan media

pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan keinginan untuk belajar dan membuat pengalaman belajar lebih bermakna. Proses pembelajaran harus dapat mencapai tujuan pendidikan nasional dengan memanfaatkan kegiatan yang mendorong kreativitas, kemampuan berpikir, kerja sama, dan pembentukan karakter (Roza et al., 2023).

Program Asistensi Mengajar dijalankan di sekolah dasar SDN 25 Mataram. Hasil observasi awal dan kolaborasi dengan guru kelas menunjukkan bahwa ada beberapa hambatan dalam proses pembelajaran. Sebagian besar kegiatan belajar mengajar didominasi oleh ceramah dan latihan soal dari buku terbuka. Akibatnya, interaksi siswa di dalam kelas tidak optimal. Kondisi ini menyebabkan beberapa siswa menjadi pasif dan tidak percaya diri saat memberikan pendapat mereka. Selain itu, siswa harus didorong untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Hasil identifikasi kebutuhan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas V memiliki kecenderungan untuk menggunakan gaya belajar yang melibatkan gerak, permainan, dan interaksi langsung. Sementara itu, siswa lain memiliki kecenderungan untuk menggunakan gaya belajar visual dan auditori. Perbedaan gaya belajar tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan belajar yang berbeda dari siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut ialah Penggunaan Media Digital Ular Tangga Edukatif. Media ini adalah permainan ular tangga yang dipadukan dengan materi pembelajaran melalui soal, tantangan, dan tugas yang harus diselesaikan oleh siswa. Melalui media tersebut, memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan sambil tanpa mengurangi pencapaian tujuan pembelajaran siswa. Penggunaan media berbasis permainan juga memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa karena memberi mereka kesempatan untuk berbicara, berinteraksi, dan memecahkan masalah bersama-sama (Ramadhani & Indrawati, 2020).

Implementasi media pembelajaran digital juga didukung oleh berbagai hasil penelitian yang mampu meningkatkan keinginan siswa untuk belajar juga mendukung penggunaan media pembelajaran digital. Media yang memberikan umpan balik secara langsung dan memiliki visual menarik dapat meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa selama pembelajaran (Nurhikmawati et al., 2024). Penggunaan media digital juga terbukti membantu siswa memahami bahan dengan lebih mudah dan membuat kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan (Rozaky et al., 2025). Melalui penyediaan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa, inovasi dalam pengembangan media pembelajaran berkontribusi pada peningkatan proses di sekolah dasar selama pelaksanaan Program Asistensi Mengajar (Utami et al., 2023).

Berdasarkan kondisi tersebut, mahasiswa Asistensi Mengajar mengimplementasikan media digital Ular Tangga Edukatif sebagai salah satu inovasi pendidikan. Selain membantu guru membuat pembelajaran lebih interaktif, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Program ini diharapkan dapat digunakan secara berkelanjutan oleh guru pada berbagai mata pelajaran di sekolah dasar, selain menjadi alternatif media pembelajaran berbasis digital.

2. METODE

Implementasi media Digital Ular Tangga Edukatif dilaksanakan di SDN 25 Mataram sebagai bagian dari Program Asistensi Mengajar sebagai salah satu upaya untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik. Sasaran kegiatan ini adalah guru kelas dan siswa kelas V SDN 25 Mataram. Seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan secara kolaboratif oleh Mahasiswa Asistensi Mengajar dengan guru kelas, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan.

Tahap pertama diawali dengan identifikasi kebutuhan melalui observasi proses pembelajaran dan diskusi bersama guru kelas V. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh informasi dan gambaran mengenai karakteristik siswa, media pembelajaran yang biasa

digunakan, serta kendala yang dihadapi selama kegiatan belajar mengajar. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku ajar, sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum berlangsung secara optimal. Selain itu, sebagian siswa masih memerlukan bimbingan dan dorongan untuk berpartisipasi aktif, menyampaikan pendapat, maupun bekerja sama dalam kegiatan kelompok.

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan tersebut, Mahasiswa Asistensi Mengajar melanjutkan kegiatan pada tahap perancangan media Digital Ular Tangga Edukatif. Media ini dikembangkan dengan mengintegrasikan materi pembelajaran ke dalam bentuk permainan digital yang memuat berbagai soal, tantangan, dan aktivitas belajar sesuai dengan capaian pembelajaran. Dalam proses pengembangannya, selain memperhatikan kesesuaian materi, desain media dibuat dengan tampilan visual yang menarik, pemilihan warna yang jelas, serta aturan permainan yang sederhana agar mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Pengembangan media yang memperhatikan karakteristik peserta didik diharapkan mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Utami et al., 2023).

Tahap selanjutnya adalah implementasi media dalam proses pembelajaran di kelas V SDN 25 Mataram. Pada tahap ini, mahasiswa Asistensi Mengajar memfasilitasi penggunaan media Digital Ular Tangga Edukatif dengan memanfaatkan perangkat digital berupa laptop dan televisi sebagai media penampil. Selama kegiatan berlangsung, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan memainkan media secara bergantian. Setiap kelompok diminta berdiskusi dalam menyelesaikan pertanyaan atau tantangan yang muncul pada setiap kotak permainan sebelum melanjutkan ke langkah berikutnya. Selama kegiatan berlangsung guru kelas bersama Mahasiswa Asistensi Mengajar berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, pendampingan, serta penguatan terhadap materi yang dipelajari sehingga seluruh siswa memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

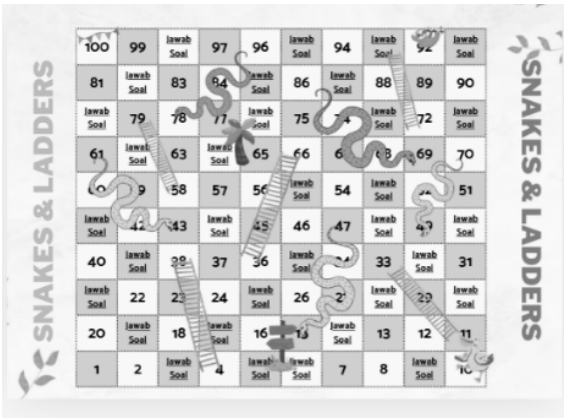
Tahap terakhir merupakan evaluasi terhadap implementasi kegiatan pembelajaran menggunakan media Ular Tangga Edukatif. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan terhadap keterlibatan siswa selama pembelajaran, diskusi reflektif bersama guru kelas, serta dokumentasi kegiatan yang telah dilaksanakan. Aspek yang menjadi fokus penilaian meliputi antusiasme siswa, keaktifan dalam menjawab pertanyaan, kemampuan bekerja sama dalam kelompok, keberanian menyampaikan pendapat, serta respons guru terhadap penggunaan media Digital Ular Tangga Edukatif. Hasil evaluasi dimanfaatkan oleh Mahasiswa Asistensi Mengajar untuk melakukan penyempurnaan pelaksanaan program sekaligus memberikan rekomendasi kepada guru mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan berkelanjutan. Secara keseluruhan, tahapan pelaksanaan kegiatan meliputi (1) identifikasi kebutuhan melalui observasi dan diskusi dengan guru kelas V, (2) perancangan media Digital Ular Tangga Edukatif, (3) implementasi media dalam proses pembelajaran di kelas V, serta (4) evaluasi dan refleksi pelaksanaan kegiatan bersama guru kelas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media digital ular tangga edukatif merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang dikembangkan sebagai solusi terhadap permasalahan rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, program ini dikembangkan sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang diinisiasi oleh mahasiswa Asistensi Mengajar untuk menjawab penyebab menurunnya semangat belajar siswa. Tantangan nyata yang dihadapi adalah masih terdapat sejumlah siswa yang mengalami kesulitan seperti belum lancar membaca dan berhitung. Untuk menjembatani kesenjangan antara kebutuhan dasar siswa dengan capaian pembelajaran yang diharapkan, mahasiswa Asistensi Mengajar merancang kegiatan penguatan literasi dan numerasi melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, yaitu media digital ular tangga edukatif, guna meningkatkan kemampuan membaca, berhitung, serta motivasi belajar siswa.

Proses pembuatan media ini diawali dengan tahap perancangan yang kreatif, di mana mahasiswa terlebih dahulu melakukan analisis terhadap kebutuhan belajar siswa, khususnya pada aspek literasi dan numerasi. Berdasarkan hasil analisis tersebut, mahasiswa kemudian menentukan konsep media pembelajaran yang akan dikembangkan agar sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Selanjutnya, mahasiswa menyusun materi pembelajaran yang relevan dengan capaian pembelajaran, kemudian mengubahnya ke dalam bentuk soal, tantangan, atau tugas yang akan dimasukkan ke dalam permainan ular tangga edukatif.

Pada tahap ini, mahasiswa juga merancang desain papan permainan secara sistematis, mulai dari ukuran, tata letak kotak, alur permainan, hingga penempatan elemen ular dan tangga yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa. Selain itu, pemilihan warna, gambar, dan tampilan visual juga diperhatikan agar media lebih menarik dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan (Utami et al., 2023), penataan visual yang mencolok dan kaya informasi ini sengaja dipilih untuk menarik perhatian siswa. Setelah desain awal selesai, mahasiswa melakukan penyusunan aturan permainan yang sederhana namun tetap edukatif, sehingga mudah dipahami dan dimainkan oleh siswa.



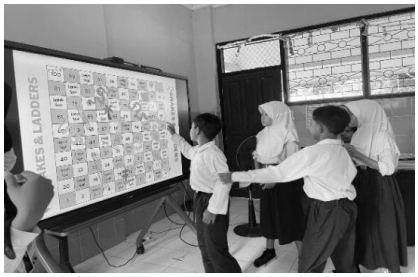
Gambar 1. Desain Ular Tangga Edukatif

Penerapan media digital ular tangga edukatif yang dikawal secara langsung oleh mahasiswa Asistensi Mengajar di SDN 25 Mataram memberikan dampak perubahan perilaku positif yang sangat signifikan pada siswa. Media ini dirancang dengan menggabungkan unsur permainan tradisional ular tangga dengan konten pembelajaran berupa pertanyaan, tantangan, dan tugas yang sesuai dengan materi pelajaran. Siswa yang sebelumnya menunjukkan motivasi belajar rendah dan cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran, kini menjadi lebih antusias dan bersemangat untuk mengikuti setiap aktivitas belajar. Mereka terdorong untuk menjawab setiap pertanyaan dengan benar agar dapat melangkah lebih jauh dalam permainan, menghindari "ular" yang mengharuskan mereka turun ke kotak sebelumnya, serta mencapai "tangga" yang membawa mereka menuju posisi yang lebih tinggi. Situasi tersebut menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.



Gambar 2. Penerapan Media Digital Ular Tangga Edukatif

Media digital ular tangga edukatif memanfaatkan perangkat teknologi seperti laptop, komputer, maupun TV yang menampilkan papan permainan secara interaktif. Tampilan visual yang menarik, animasi yang dinamis, serta umpan balik langsung terhadap jawaban siswa membuat media ini mampu mempertahankan perhatian siswa lebih lama dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Melalui pengalaman belajar yang menggabungkan unsur bermain dan belajar, siswa merasa lebih nyaman dan termotivasi untuk memahami materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan media ini juga mendorong siswa untuk aktif berdiskusi, bekerja sama dengan teman, serta berani mengemukakan pendapat selama kegiatan pembelajaran berlangsung.



Gambar 3. Pendampingan dalam Penggunaan Media Digital Ular Tangga Edukatif

Selama pelaksanaan kegiatan, penggunaan media digital ular tangga edukatif secara konsisten menunjukkan peningkatan partisipasi aktif siswa. Siswa tidak hanya berfokus pada kemenangan dalam permainan, tetapi juga terdorong untuk memahami materi yang terkandung dalam setiap pertanyaan dan tantangan yang diberikan. Aktivitas belajar yang sebelumnya dianggap monoton menjadi lebih menarik sehingga siswa lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Dampak positif lainnya terlihat pada meningkatnya rasa percaya diri siswa dalam menjawab pertanyaan, mengemukakan ide, serta menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Sejalan dengan pendapat (Rakhman et al., 2024), penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah sehingga motivasi belajar mereka meningkat. Temuan ini menunjukkan bahwa media digital ular tangga edukatif merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN 25 Mataram, sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Pelaksanaan program memperoleh dukungan penuh dari kepala sekolah, guru pamong, serta para guru lainnya dalam menggunakan media digital ular tangga edukatif di SDN 25 Mataram. Dukungan tersebut diwujudkan melalui pemberian kesempatan kepada mahasiswa Asistensi Mengajar untuk merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan kebutuhan siswa.

Kerja sama yang baik antara pihak sekolah dan mahasiswa menjadi faktor pendukung utama dalam keberhasilan pelaksanaan program ini. Antusiasme siswa terlihat sangat tinggi sejak pertama kali media digital ular tangga edukatif diperkenalkan dalam kegiatan pembelajaran. Tampilan visual yang menarik, unsur permainan yang interaktif, serta adanya tantangan dan pertanyaan yang harus diselesaikan membuat siswa lebih bersemangat mengikuti proses

pembelajaran. Siswa yang sebelumnya kurang aktif dalam kegiatan belajar mulai menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi, baik dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan teman, maupun menyelesaikan tugas yang diberikan selama permainan berlangsung.

Menurut (Azzahra & Prasetyo, 2024), penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan respons positif, antusiasme, serta motivasi siswa dalam belajar. Hal tersebut sejalan dengan temuan selama pelaksanaan program, di mana media digital ular tangga edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang. Siswa menjadi lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran karena terdorong untuk menyelesaikan setiap tantangan yang muncul dalam permainan. Keberadaan media digital ular tangga edukatif tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga menjadi salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang mendukung terciptanya lingkungan belajar yang aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Melalui pemanfaatan teknologi dan unsur permainan edukatif, media ini mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik sekaligus menumbuhkan semangat belajar yang berkelanjutan di SDN 25 Mataram. Oleh karena itu, tujuan kegiatan ini tidak hanya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga memperluas wawasan mereka, dan menumbuhkan sikap kerja sama antar satu himpunan atau kelompok.

4. KESIMPULAN

Implementasi media Digital Ular Tangga Edukatif melalui Program Asistensi Mengajar di kelas V SDN 25 Mataram telah terlaksana dengan baik sebagai salah satu inovasi pembelajaran berbasis digital. Kegiatan ini diawali dengan identifikasi kebutuhan sekolah, dilanjutkan dengan perancangan media yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, implementasi media dalam proses pembelajaran, serta evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan. Kolaborasi yang baik antara Mahasiswa Asistensi Mengajar dan guru kelas menjadi faktor pendukung dalam penerapan media sehingga kegiatan dapat berlangsung secara efektif. Pelaksanaan media Digital Ular Tangga Edukatif memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Suasana belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan peningkatan motivasi belajar, keaktifan dalam mengikuti pembelajaran, keberanian mengemukakan pendapat, serta kemampuan bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan yang terdapat pada media. Selain itu, guru memperoleh alternatif media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran pada berbagai mata pelajaran.

Meskipun pelaksanaan kegiatan masih menghadapi beberapa kendala, seperti perbedaan kemampuan kognitif siswa, keterbatasan waktu pembelajaran, serta kebutuhan pendampingan yang beragam, kendala tersebut tidak mengurangi manfaat program secara keseluruhan. Oleh karena itu, media Digital Ular Tangga Edukatif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran inovatif yang layak diterapkan secara berkelanjutan di sekolah dasar guna meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa. Ke depan, pengembangan media dapat dilakukan dengan menyesuaikan materi pada berbagai mata pelajaran dan jenjang kelas sehingga pemanfaatannya menjadi lebih luas serta mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan bermakna.

DAFTAR RUJUKAN

Azzahra, S., & Prasetyo, T. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Perspektif Guru*. 1(1), 40–55.

Nurhikmawati, A. P., Alfan, I., & Ratnawati, E. (2024). Inovasi Pembelajaran Ips Melalui Metode Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JSPH : Jurnal Sosial Politik Humaniora*, *1*(2), 35–41. https://doi.org/10.59966/jsph.v1i2.1310

Rakhman, P. A., Salsyabila, A., & Nuramalia, N. (2024). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDN Cilampang melalui Media Pembelajaran Digital dan Konvensional*. 5(2), 615–622. https://doi.org/10.51874/jips.v5i2.293

Ramadhani, W. P., & Indrawati, A. G. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) dengan Media Pembelajaran ULTPYGO untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa*. 5, 211–230.

Ridwan, R. (2024). Peran Teknologi Informasi Dalam Proses Pembelajaran Pada Dunia Pendidikan. *Journal of Information System and Education Development*, *2*(4), 14–20. https://doi.org/10.62386/jised.v2i4.105

Rijali, A. (2018). *Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin*. 17(33), 81–95.

Rozaky, M. F., Majid, M. A., Ardipratiwi, L., Rahmawati, Y., Sari, J. S. A., & Ali Ismunadi. (2025). Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Gondoriyo. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, *4*(2), 294–307. https://doi.org/10.56910/jispendiora.v4i2.2284

Roza, W., Yesi Guspita Sari, Bera Eka Putra, & Desi Armi Eka Putri. (2023). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Sebagai Media Pembelajaran Di Dunia Pendidikan. *Jurnal Binagogik*, *10*(2), 89–98. https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.426

Sitompul, B., Kristen, P. A., & Kunci, K. (2022). *Kompetensi Guru dalam Pembelajaran Di Era Digital*. 6, 13953–13960.

Utami, E. L., Mulyadiprana, A., & Saputra, E. R. (2023). Peran Program Kampus Mengajar Angkatan 5 dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *3*(02), 302–312. https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i02.2550