

Pengaruh Penggunaan Media Kubus Rukun Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ppkn Siswa Kelas IV SDS Muhamadiyah 5 Garut Kota

Dewi Rara Ayu Septiasari¹, Lutfi Asy Ari², Abdul Hakim³

^{1,2,3}Institut Pendidikan Indonesia, Garut

Draraayuseptiasari@gmail.com¹

Asyarilutfi25@gmail.com²

Article History

Received	Accepted	Published
28/02/2024	06/03/2024	30/03/2024

Abstract: *This research aims to examine the effect of using the Rukun Cube media on learning outcomes in PPKn learning for class IV students at SDS Muhamadiyah5. Experimental study of class IV students at SDS Muhamadiyah 5. The method used was quantitative research using a quasi-experimental design using the non-equivalent control group design type. The research subjects were class IV students with a control class and an experimental class. Data is collected through learning outcomes tests. The post-test results on the learning outcomes test show that it is in accordance with the hypothesis test, $t = -4.766$ and t table 2.064. So at t count $<$ t table so that H_0 is accepted and H_a is rejected. The results of the research show that the use of rukun cube media in Civics learning does not significantly improve learning outcomes. These findings suggest that the application of the rukun cube media cannot be an effective strategy in improving the quality of Civics learning in elementary schools.*

Keywords: *Rucun Cube Media, Learning Outcomes*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media kubus rukun terhadap hasil belajar pada pembelajaran PPKn siswa kelas IV SDS Muhamadiyah 5. Studi eksperimen terhadap siswa kelas IV di SDS Muhamadiyah 5. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain quasi eksperimen yang digunakan tipe Non-equivalent control group design. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV dengan adanya kelas control dan kelas eksperimen. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar. Hasil post-test pada tes hasil belajar menunjukkan sesuai dengan uji hipotesis t hitung = $-4,766$ dan t tabel 2,064. Maka pada t hitung $<$ t tabel sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kubus rukun pada pembelajaran PPKn secara signifikan tidak meningkatkan hasil belajar. Temuan ini menyarankan bahwa penerapan media kubus rukun tidak dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

Kata Kunci : Media Kubus Rukun, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Di Era Sekarang Pendidikan Penting Bagi Setiap Individu. Pendidikan Membentuk Generasi Saat Ini Menjadi Teladan Bagi Ajaran Yang Diberikan Kepada Generasi Sebelumnya. Pendidikan Adalah Upaya Yang Disengaja Untuk Meneruskan Warisan Budaya Dari Satu Generasi Ke Generasi Berikutnya (Rahman Dkk., 2022). Seperti Yang Tercantum Dalam Perundang-Undangan Tentang Sistem Pendidikan No.20 Tahun 2003 Mengatakan Bahwa "Pendidikan Adalah Usaha Sadar Dan Terencana Untuk Mewujudkan Suasana Belajar Dan Proses Pembelajaran Agar Peserta Didik Secara Aktif Mengembangkan Potensi Dirinya Untuk Memiliki Kekuatan Spiritual Keagamaan, Pengendalian Diri, Kepribadian, Kecerdasan, Akhlak Mulia, Serta Keterampilan Yang Diperlukan Dirinya, Masyarakat, Bangsa Dan Negara".

Pembelajaran Yang Dilakukan Oleh Peserta Didik Akan Menghasilkan Hasil Yang Berbeda-Beda Antara Individu Satu Dan Individu Lainnya. Hasil Belajar Siswa Tergantung Pada Kemampuan Individu Dan Kualitas Pembelajaran Yang Diberikan. Hal Ini Selaras Dengan Teori Belajar Dari Bloom Bahwa Hasil Belajar Mencakup Ranah Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik. Aspek Kognitif Meliputi Pengetahuan, Pemahaman, Penerapan, Analisis, Sintesis, Dan Evaluasi. Aspek Afektif Mencakup Sikap, Respons, Penerimaan, Nilai, Lembaga, Dan Karakter. Sedangkan Aspek Psikomotor Mencakup Keterampilan Produktif, Teknis, Fisik, Manajerial, Dan Intelektual (Suprijono, 2009). Adapun Pendapat Lain Yang Dikemukakan Oleh Julhadi (2021) Bahwa Hasil Belajar Adalah Sesuatu Yang Diperoleh Setelah Melakukan Kegiatan Belajar Dan Menjadi Indikator Keberhasilan Seseorang Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran.

Dalam Proses Pembelajaran, Paradigma Baru Mengenai Pembelajaran Sebagai Hasil Inovasi Lebih Menekankan Pada Penyediaan Proses Untuk Mengembalikan Hakikat Peserta Didik Sebagai Individu Yang Memiliki Potensi Penuh Untuk Mengalami Perkembangan Dalam Mengembangkan Kemanusiaanya. Seperti Yang Dikemukakan Oleh Thomas Kuhn (Dalam Miftahussaadah Dkk., 2021) Yang Memperkenalkan Paradigma Untuk Memahami Perkembangan Serta Revolusi Zaman. Perubahan Paradigma Di Dukung Oleh Ilmu Pengetahuan Serta Teknologi Yang Mengarah Kepada Perubahan Konsep Pembelajaran. Seiring Berkembangnya Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Siswa Diharuskan Bisa Meningkatkan Usahanya Dalam Menambah Wawasan Dan Pengetahuan Serta Keterampilan Peserta Didik.

Peserta Didik Yang Mempunyai Sikap Belajar Yang Positif Cenderung Akan Mengikuti Proses Belajar Dengan Baik. Sementara Itu, Penyelenggara Pendidikan Di Sekolah Biasa Ditunjukkan Oleh Siswa Yang Memiliki Kemampuan Diatas Rata-Rata Dengan Begitu Siswa Yang Berada Dibawah Rata-Rata Akan Terabaikan. Hasil Belajar Siswa Ditentukan Oleh Beberapa Faktor Seperti Keprofesionalan Guru, Fasilitas, Keuangan, Dan Lain-Lain Yang Berkenaan Dengan Proses Belajar Mengajar. Hal Tersebut Diperkuat Oleh Slameto (Dalam Rati Dkk.,2015) Mengemukakan Bahwa Hasil Belajar Merupakan Suatu Proses Mengembangkan Konsep Sikap Belajar Melalui Dua Komponen, Yaitu *Teacher Approval* (TA) Berhubungan Dengan Pandangan Siswa Kepada Guru, Tingkah Laku Serta Cara Mengajar. Sedangkan, *Education Acceptance* (EA) Yaitu Penerimaan Dan Penolakan Siswa Terhadap Tujuan Yang Dicapai.

Penerapan Media Pembelajaran Menjadi Faktor Penting Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa Dalam Belajar Sehingga Melalui Media Pembelajaran Akan Sangat Mendukung Dalam Pengembangan Ilmu Pengetahuan Yang Dimiliki Peserta Didik. Gerlach & Ely (Dalam Nurul, 2019) Mengatakan Bahwa Media Apabila Dipahami Secara Garis Besar Adalah Manusia, Materi, Atau Kejadian Yang Membangun Kondisi Yang Membuat Siswa Mampu Memperoleh Pengetahuan, Keterampilan, Atau Sikap.

Media Pembelajaran Berfungsi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik, Sehingga Ketika Peserta Didik Merasa Jenuh, Dengan Media Dapat Membantu Berjalannya Proses Pembelajaran. Selain Itu Dalam Pendidikan Media Ini Menjadi Salah Satu Upaya Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. Hasil Belajar Dalam Pendidikan ialah Suatu Bukti Keberhasilan Seseorang Dalam Menempuh Proses Belajar Mengajar Yang Jelas Secara Teoritis Dan Juga Memberikan Corak Dan Arti Tersendiri Bagi Siswa Untuk Mengamalkan Ilmunya Sesuai Dengan Kemampuan Yang Diperolehnya.

Dalam Pembelajaran Yang Dilakukan Di Sekolah Memiliki Kebutuhan Akan Alat Yang Efektif Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Apresiasi Terhadap Perbedaan Budaya Menjadi Semakin Mendesak. Salah Satu Sarana Pembelajaran Tersebut Adalah Penggunaan Media "Kubus Rukun" Yang Bertujuan Untuk Mengeksplorasi Kekayaan Keberagaman Budaya Di Indonesia (Ngardi, 2018). Media Kubus Rukun Ini Salah Satu Dari Media Yang Dirancang Untuk Mengajarkan Nilai-Nilai Keberagaman Budaya Indonesia, Dan Juga Mengeksplor Sejauh Mana Efektifitas Dalam Mengkomunikasikan Konsep Budaya Kepada Siswa, Penggunaan Media Kubus Rukun Ini Dapat Mencangkup Pengukuran Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap Keberagaman Budaya Dengan Menggunakan Media Kubus Rukun Dapat Mengukur Perubahan Sikap Siswa, Serta Mempengaruhi Proses Pembelajaran Dikelas Seperti Keterlibatan Dalam Diskusi, Serta Kreativitas Peserta Didik. Media Kubus Rukun Dapat Mempermudah Siswa Dalam Pembelajaran Dan Siswa Juga Akan Lebih Mengenal Keberagaman Adat Setempat. Dengan Media Kubus Rukun Ini Dapat Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Meminati Sebuah Media Pembelajaran Sehingga Peserta Didik Ingin Mengetahui Bagaimana Penggunaan Media Ini Yang Dapat Digunakan Dalam Pembelajaran Serta Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar. Dengan Menggunakan Media Kubus Rukun Ini Akan Lebih Menarik Dalam Penggunaannya Serta Dapat Mendukung Terkait Interaksi Siswa Untuk Mengamati Setiap Sisi Yang Mengambarkan Budaya Yang Berbeda, Dapat Membantu Siswa Lebih Mudah Mengkaitkan Pembelajaran Dengan Pengalaman Mereka Sehari-Hari. Serta Penggunaan Media Kubus Rukun Menawarkan Pendekatan Yang Unik Dan Efektif, Dalam Mengajarkan Tentang Keberagaman Budaya Indonesia. Pilihan Media Ini Sesuai Dengan Tujuan Untuk Memberikan Pengalaman Belajar Yang Beragam Bagi Siswa Dalam Konteks Pendidikan Multikultural. Dalam Hal Ini Media Kubus Rukun Dapat Berperan Penting Dalam Menumbuhkan Kesadaran Dan Penerimaan Yang Lebih Besar Terhadap Masyarakat Indonesia. Maka Penggunaan Media Kubus Rukun Dalam Mata Pelajaran Ppkn Ini Menggunakan Materi Tentang Indahnya Keberagaman Di Indonesia. Media Kubus Rukun Ini Sebuah Media Yang Peneliti Buat Dalam Bentuk Kubus Yang Di Dalamnya Memuat Materi Mengenai Suku Budaya Yang Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, Sehingga Menciptakan Pembelajaran Yang Aktif Dan Menjadi Hubungan Baik Antara Guru Dan Siswa. Media Rukun Ini Terbuat Dari Kardus Yang Di Hias Sekreatif Mungkin. Peneliti Mengambil Media Kubus Rukun Karena Sebagai Media Pembelajaran Bukan Hanya Efisiensi Dan Juga Visualnya Tetapi Juga Karena Kemampuannya Untuk Efektif Mendukung Tujuan Pembelajaran Dan Juga Mengaktifkan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran. Dengan Menggunakan Media Kubus Rukun Ini Berbeda Dengan Media Yang Lain Karena Dapat Mempertimbangkan Berbagai Faktor Untuk Memastikan Bahwa Media Yang Dipilih Tidak Hanya Sesuai Dengan Tujuan Pembelajaran, Tetapi Juga Dapat Memenuhi Kebutuhan Dan Karakteristik Peserta Didik, Serta Kondisi Lingkungan Belajar Tertentu.

Berdasarkan Hasil Observasi Yang Dilakukan Di SDS Muhammadiyah 5 Garut Menyebutkan Bahwa Saat Ini Dikelas IV Terdapat Permasalahan Yang Terjadi Di Kelas Salah satunya Terkait Kurangnya Penggunaan Media Pembelajaran Serta

Ketidaksiapan Belajar Siswa Yang Mengakibatkan Hasil Belajar Siswa Kurang. Dari Permasalahan Tersebut Menjadikan Saya Sebagai Peneliti Tertarik Untuk Mengimplementasikan Penggunaan Media Kubus Rukun Di Kelas IV. Untuk Mengukur Seberapa Pengaruhnya Penggunaan Media Kubus Rukun Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDS Muhammadiyah.

Dari Uraian Diatas, Maka Peneliti Tertarik Untuk Membahas Perihal "Pengaruh Penggunaan Media Kubus Rukun Dalam Pembelajaran Ppkn Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDS Muhammadiyah 5".

METODE

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Quasi Eksperimental Design. dengan desain Nonequivalent control group design. Dalam desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Desain penelitian ini dipilih dua kelas, kelas A sebagai kelas eksperimen dalam (diberi perlakuan) dan kelas B sebagai kelas kontrol (tidak diberi perlakuan)

B. Partisipan dan tempat penelitian

Adapun yang menjadi sampel pada penelitian ini, yaitu 48 orang kelas IVA 24 dan IVB 24. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik non probability sampling merupakan metode pengambilan sampel, dimana tidak diketahui individu mana dari populasi yang akan dipilih sebagai sampel. Tempat penelitian yang dipilih oleh penulis yakni SDS Muhammadiyah 5

C. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut: (1) Teknik tes, (2) Observasi, (3) Dokumentasi.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan tes hasil belajar kognitif yang sudah dikumpulkan, untuk mengukur hasil belajar siswa dengan menggunakan media kubus rukun. Selain tes hasil belajar digunakan juga berupa lembar observasi aktivitas siswa sebagai instrumen tambahan untuk mengetahui penggunaan media kubus rukun hasil belajar kognitif. Instrumen terlebih dahulu diujicobakan untuk mengetahui tingkat reliabilitas dan juga validitas dari setiap butir soal. Berdasarkan hasil uji coba dari 10 soal yang ada terdapat 2 soal yang tidak valid.

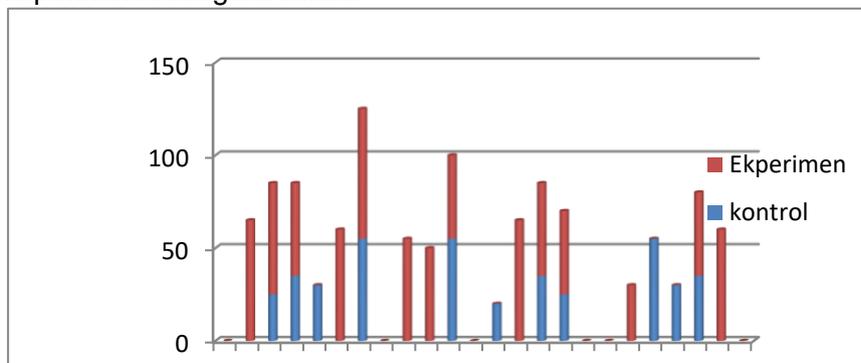
E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis menggunakan uji t dan uji n-gain.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

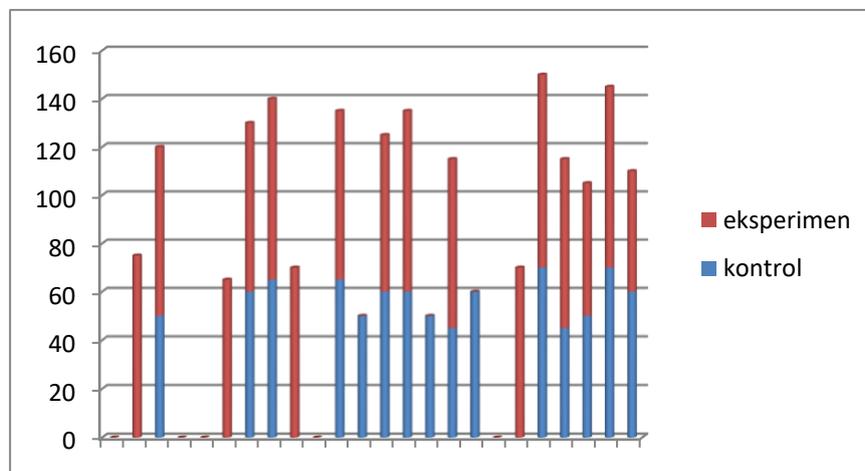
Sesuai dengan judul penelitian Pengaruh Penggunaan media kubus rukun terhadap hasil belajar pada pembelajaran PPKn siswa kelas IV SDS Muhammadiyah 5. maka peneliti telah melakukan penelitian dikelas IV SDS Muhammadiyah 5 yang terdiri dari kelas IVA dan IVB. Dalam menggunakan desain penelitian Quasi Eksperimen, karena desain tersebut merupakan desain paling kuat yang digunakan penelitian kuantitatif. Quasi eksperimen dengan mengambil jenis No- equivalent control Group jenis ini dalam pengambilan sampel yang non random dan adanya kelas kontrol sebagai perbandingan yaitu kelas IVA sedangkan kelas IVB sebagai kelas eksperimen. Pengambilan sampel yang digunakan dengan mengambil teknik purposive sampling karena semua anggota populasi dijadikan sampel tujuan.

Proses pengambilan sampel yang dilakukan pada dua kelas, maka materi yang digunakan pada pembelajaran ini menggunakan PPKn tentang keberagaman budaya. Dalam penelitian berlangsung adanya Pree-test dan post- test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, pree- test untuk mengetahui kemampuan anak sebelum diberikan perlakuan (Treetement). Maka hasil belajar siswa pada saat Pree-test dikelas control dan kelas eksperimen sebagai berikut.



Gambar 4.3
Hasil Belajar Pre-test kelas control dan Pre- test Ekperimen
 Sumber : Data Responden(2024)

Berdasarkan data diatas rata- rata kelas kontrol 38,08 dan kelas eksperimen 55,25.Maka terlihat jelas rata-rata kelas tersebut masuk kriteria hasil belajar sedang dalam pembelajaran PPKn sebelum diberikan Treetment pada pretest sehingga banyak anak yang sudah memiliki pengetahuan mengenai Keberagaman Suku Budaya, Maka hasil belajar yang didapat sedang .Permasalahan yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar Sedang dilihat dari peserta didik ketika proses pembelajaran adanya suatu perubahan pada individu setelah melangsungkan proses pembelajaran. Dimana hasil belajar yang optimal bisa dilihat pada kecakapan sikap,keterampilan. Berdasarkan pendapat Fitrianingtyas bahwa hasil belajar sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu. Adapun hasil belajar yang telah diberikan perlakuan sehingga terjadinya peningkatan pada hasil *Post- test* kelas control dan kelas eksperimen sebagai berikut.



Gambar 4.4
Hasil belajar *Post- test* kelas Kontrol dan kelas eksperimen

Berdasarkan gambar diatas rata- rata kelas kontrol 54,95 dan kelas eksperimen 69,75. Maka terlibat jelas rata rata kelas kontrol masuk kriteria sedang, sedangkan kelas eksperimen masuk kriteria tinggi. Sehingga siswa kelas kontrol setelah diberikan perlakuan (Treatment) dengan pembelajaran model konvensional terhadap hasil belajar siswa sedang, tetapi pada siswa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan (treatment) dengan menggunakan Media kubus rukun terhadap hasil belajar siswa tinggi Pada pembelajaran PPKn.

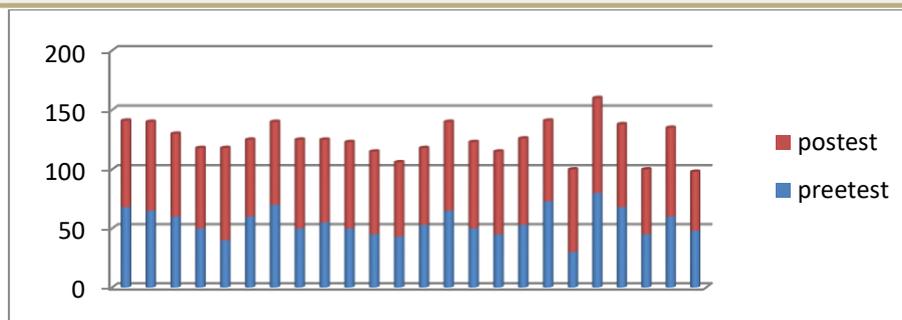
Pada data test *pree- test* dan *post- test* diatas terhadap hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari sedang pada kelas eksperimen menjadi tinggi dan pada kelas kontrol tetap pada kategori sedang. Pada kelas kontrol dimana masih pada kategori pada kategori hasil belajar siswa sedang. Tetapi pada kelas eksperimen terjadinya kenaikan yang signifikan, kemampuan anak menjadi tinggi, dengan adanya perlakuan (treatment) adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa, namun kedua kelas tersebut berbeda hasil akibat diberikan perlakuan (treatment) yang berbeda. Berdasarkan pendapat S. Nasution bahwa hasil belajar dapat meningkat ketika adanya perubahan pada individu pada saat melakukan proses pembelajaran, dengan membentuknya kecakapan dan keterampilan dalam diri masing-masing. Dengan adanya media kubus rukun ini bisa meningkatkan hasil belajar PPKn dalam individu ataupun kelompok sehingga, pada hasil belajar siswa akan lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

Adapun beberapa yang termasuk pada indikator hasil belajar menurut Fauhah (2020) diantaranya: 1) mengingat, 2) menjelaskan 3) menganalisis.

variabel	Kompetensi dasar	Indikator	Level kognitif
Hasil belajar	Menghargai Keberagaman budaya setempat	mengingat	C1
		menjelaskan	C2
		menganalisis	C3

Sumber : Data responden (2024)

Berdasarkan tabel diatas bahwa kemampuan hasil belajar pada pembelajaran PPKn dengan menggunakan media kubus rukun memiliki kenaikan dari setiap indikator hasil belajar. Menurut S. Nasution bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan Media kubus rukun membantu siswa dalam menentukan konsep baru, pengalaman baru serta dapat juga meningkatkan hasil belajar. Selain itu siswa juga menjadi lebih kreatif dan inovatif sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna menggunakan kubus rukun serta berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Pada penelitian ini berpengaruh penggunaan media kubus rukun terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn.



Gambar 4.5
Hasil Pre-test dan Post test kelas eksperimen

Berdasarkan gambar diatas, hipotesis yang diajukan terjawab Ha Pengaruh Penggunaan media kubus rukun terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn. Berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn yang sesuai dengan uji hipotesis pada $T_{hitung} = -6,236$ dan $t_{tabel} = 2,064$. Maka pada $t_{hitung} < t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. dengan hal ini terdapat pengaruh secara signifikan penggunaan media kubus rukun terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn. Setelah pembelajaran media kubus rukun dilakukan siswa diberi posttest untuk mengetahui hasil dari pembelajaran dimana hasil yang diperoleh siswa ketika setelah di berikan pembelajaran meningkat. Dari hasil sebelumnya karena siswa belajar dari adanya ketertarikan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dimana dengan adanya Media kubus rukun yang menarik akan membuat siswa lebih aktif dan mendapatkan hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan penelitian yang relevan berkaitan dengan Penggunaan media kubus rukun tersebut memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Terdapat keterbaruan dalam penelitian ini, yaitu untuk menyempurnakan indikator yang telah diteliti sebelumnya. Dimana dalam penelitian ini penggunaan media kubus rukun berfungsi sebagai alat bantu atau media pembelajaran siswa dalam kegiatan tersebut. Menurut Nadhiroh (2018) peserta didik untuk bisa berinovasi dan berkreasi yang sesuai dengan kemampuan dalam upaya menciptakan suasana yang menyenangkan dan bermakna. Dalam pokus hasil belajar siswa untuk mengukur pengaruh hasil belajar sehingga memberikan kontribusi yang lebih baik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media kubus rukun terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn.

PENUTUP

A. Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah peneliti uraikan dalam bab- bab sebelumnya, hasil post-test pada tes hasil belajar menunjukkan yang sesuai dengan uji hipotesis $t_{hitung} = -4,766 < 2,064$ maka pada $t_{hitung} < t_{tabel}$ sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya kemampuan akhir siswa pada kelas yang menggunakan media kubus rukun lebih rendah dari pada kelas yang tidak menggunakan media kubus rukun, dapat dinyatakan bahwa penelitian ini tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, selanjutnya berdasarkan uji N gain kelas kontrol lebih rendah dari pada kelas eksperimen, sehingga eksperimen mengalami peningkatan sedikit lebih besar karena dilihat kelas control mengalami peningkatan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., & Purbawanto, S. (2015). Pemahaman Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Livewire Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X Jurusan Audio Video Di Smk Negeri 4 Semarang. *Edu ElektriKa Journal*, 4(1), 38–49.
- Admadianti, N. T., & Irfa'i, M. A. (2016). Pengembangan Modul Teknologi Mekanik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Teknik Pemesinan Smk Negeri 3 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 5(2), 62–67.
- Afifah, T. F. (2023). *Media pembelajaran SD* (B. Wijayama, Ed.). Retrieved from https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_SD/qOTPEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=buku+media+pembelajaran&printsec=frontcover
- Amalia, I., Muhajang, T., & Hikmah, N. (2023). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 16.
- Arikunto. (1983). *prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik* (PT. Bina a). jakarta.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik*. jakarta.
- . Hikmat, A. S., Darmawan, D., Asy'ari, L., & Tetep, T. (2020). Penggunaan multimedia presentasi powerpoint 2016 untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran membaca pemahaman teks prosedur bahasa Inggris. *TEKNOLOGI PEMBELAJARAN*, 5 (1). *Teknologi Pembelajaran*, 5(1).
- Aurora, A., & Effendi, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-learnitaputra, U. S. (2019). Hakikat, Fungsi, dan Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan di SD. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1–46.ng terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 5(2), 11. <https://doi.org/10.24036/jtev.v5i2.105133>
- Awibi Nazhicul Amin, Eva Ana Rianti, Pramodya Hanggarany, S. Y. (2023). *Wps_Lid*.
- Dessolina. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode Observasi Media Kemasan Makanan pada Materi Zat Aditif di Kelas VIII C SMP Negeri 15 Tangerang. *Journal of Instructional Development Research*, 1(2), 53–58. Retrieved from <https://eduresearch.web.id/index.php/jidr/>
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Fauzi, R., Anugrahana, A., & Yan Ariyanti, P. B. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA tentang Pemahaman Sifat-Sifat Cahaya pada Kelas IV SD Negeri Plaosan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2569–2574. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5605>
- Gayatri, A. M., & Ningtyas, S. I. (2017). PENINGKATAN MINAT TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (Studi penelitian peserta didik Kelas X di lokasidi Jakarta Timur, Tangerang Selatan, dan Depok). *Research and Development Journal of Education*, 4(1), 88–100. <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i1.2071>
- Hazni, Hayati, F., & Mutiawati, Y. (2023). Analisis Kegiatan Main Peran Makro Untuk Menstimulasi Percaya Diri Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Cinta Ananda Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 4(1), 1–10.
- Julhadi. (2021). *HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK* (M. S. . Nur Kholik, Ed.). Retrieved from https://www.google.co.id/books/edition/HASIL_BELAJAR_PESERTA_DIDIK/BfcIEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=hasil+belajar&printsec=frontcover
- Leni, M., & Sholehun. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 66–74.

- Retrieved from <https://unimuda.e-journal.id/jurnalbahasaindonesia/article/download/952/582>
- Miftahussaadah, M., & Subiyantoro, S. (2021). Paradigma Pembelajaran dan Motivasi Belajar Siswa. *Islamika*, 3(1), 97–107. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1008>
- Moto, M. M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Nurjamaludin, M., Suryaningrat, E. F., & Marlina, E. R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Membaca Puisi Siswa Kelas V. *Jurnal Membaca Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1), 35–44.
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Patonah, R. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Melalui Penerapan Metode Diskursus Multy Repercentacy (DMR). *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(2), 83–88.
- Mulyani, A. H., Suryaningrat, E. F., Pujiasti, D. A., & Mutaqin, E. J. (2022). Pengaruh Media Smart Book Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 106-115.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Ridho'i, M. (2022). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa MTs Miftahul Ulum Pandanwangi. *JURNAL E-DuMath*, 8(2), 118–128. <https://doi.org/10.52657/je.v8i2.1809>
- Rostina, S. (2018). *STATISTIKA PENELITIAN PENDIDIKAN* (4th ed.). Retrieved from www.cvalfabeta.com
- Sugiyono. (2022). prof. dr. sugiyono, metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d. intro (PDFDrive).pdf. *Bandung Alf*, p. 334.