



Pengaruh Pembelajaran Berbasis Resitasi dengan Media Benda Nyata terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II



Fifi Fitriana Sari¹, Leni Marlina², *Mimin Andrianin³

^{1,2,3}STKIP Yapis Dompu, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

Email: miminandrianin@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Submission: 2024-10-13 Accepted: 2025-01-02 Published: 2025-01-25 Keywords: Recitation; Real Objects; Learning outcomes; Mathematics.	This research was motivated by the lack of variety in learning methods used in the classroom so that student learning outcomes were less than optimal. Researchers offer the application of a new learning method, namely the recitation learning method. The recitation learning method is a learning method in the form of assignments given by teachers to students where students are guided to carry out a given assignment in the form of questions that must be completed to achieve learning objectives. The aim of this research is to determine the effect of the recitation learning method using real object media on mathematics learning. This research method uses a pre-experimental research method with a quantitative approach and uses a one group pretest-posttest research design. The data collection techniques used in this research are tests and documentation. The data analysis technique in this research includes a normality test using Shapiro Wilk with a pretest significance result of 0.014 and a posttest significance of 0.025, the test result is more than a significance of 0.05, so the sample data is normally distributed and a homogeneity test with a pretest and posttest significance result of 0.314, the test result is more than a significance of 0.05 then the sample data is homogeneous. The data was analyzed using the T test (One Sample T test) with a significance level of 0.000 - 0.005 so it can be concluded that H_a is accepted and H_o is rejected. So there is an influence of the recitation learning method using real object media on mathematics learning for class II students at SDN 30 Dompu.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Penyerahan: 2024-10-13 Diterima: 2025-01-02 Dipublikasi: 2025-01-25 Kata kunci: Resitasi; Benda Nyata; Hasil Belajar; Matematika.	Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang bervariasinya metode pembelajaran yang digunakan dalam kelas sehingga hasil belajar siswa kurang optimal. Peneliti menawarkan penerapan metode pembelajaran baru yaitu berupa metode pembelajaran resitasi. Metode pembelajaran <i>Resitasi</i> merupakan metode pembelajaran berupa tugas yang diberikan oleh guru terhadap siswa dimana peserta didik dituntun untuk mengerjakan sebuah tugas yang diberikan berupa soal yang harus diselesaikan dalam mencapai tujuan belajar. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran resitasi dengan menggunakan media benda nyata terhadap pembelajaran matematika. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian <i>Pre-eksperimental</i> dengan pendekatan kuantitatif dan menggunakan desain penelitian <i>one group pretest-posttest design</i> . Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi uji normalitas menggunakan <i>Shapiro Wilk</i> dengan hasil signifikansi <i>pretets</i> 0,014 dan <i>posttest</i> 0,025 hasil pengujian lebih dari signifikansi 0,05 maka data sampel berdistribusi normal dan uji homogenitas dengan hasil signifikasnsi pretest dan posttest 0,314 hasil pengujian lebih dari signifikansi 0,05 maka data sampel homogen. Data dianalisis menggunakan uji T (<i>One Sampel T test</i>) dengan taraf signifikansi $0,000 < 0,005$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Jadi terdapat pengaruh metode pembelajaran resitasi dengan menggunakan media benda nyata pada pembelajaran matematika siswa kelas II SDN 30 Dompu.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah fondasi utama dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi dinamika perkembangan zaman di era globalisasi. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik aktif mengembangkan potensinya,

baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pendidikan berperan penting dalam membentuk pribadi yang mampu beradaptasi dengan perubahan zaman, serta berkontribusi bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Ayu Rachmawati, Lara Syafliin, & Prasrihamni, 2022). Pendidikan tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga berperan dalam mengubah sikap, nilai, dan kepribadian peserta didik. Agar proses

pendidikan berjalan efektif, diperlukan panduan dan pedoman yang diwujudkan melalui kurikulum dan proses pembelajaran. Kurikulum merupakan inti dari sistem pendidikan, sedangkan pembelajaran adalah implementasi dari kurikulum tersebut. Sejalan dengan itu, Naja (2020) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses pengaturan lingkungan belajar agar peserta didik terdorong untuk melaksanakan proses pembelajaran secara aktif. Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada penggunaan media dan metode yang tepat, yang dapat memfasilitasi penyampaian materi secara menarik dan efektif.

Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran, terutama pada siswa sekolah dasar, adalah Smart Box. Media ini dirancang untuk memfasilitasi proses pembelajaran pada anak usia dini dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. *Smart Box* adalah alat visual berbentuk persegi yang terdiri dari empat sisi yang memuat kartu bergambar dan kartu kata-kata. Menurut Basori (2020), media ini membantu siswa memproses informasi secara lebih aktif dengan pendekatan yang interaktif dan menarik. Media pembelajaran ini tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 29 Woja pada Tahun Pembelajaran 2023/2024, ditemukan bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV masih didominasi oleh penggunaan buku paket. Meskipun buku paket penting dalam memfasilitasi proses belajar mengajar, penggunaan yang berlebihan dan kurangnya variasi media pembelajaran telah menyebabkan siswa menjadi kurang termotivasi dan cenderung pasif. Dalam wawancara dengan guru dan siswa, terungkap bahwa media pembelajaran yang menarik, seperti gambar dan audiovisual, jarang digunakan. Terbatasnya akses ke proyektor dan sumber daya lain juga menjadi kendala dalam penggunaan media yang lebih inovatif.

Kurangnya variasi dalam media pembelajaran berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil Ulangan Tengah Semester Ganjil pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, di mana dari 20 siswa, hanya 8 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM (70), dengan rata-rata nilai 79,80 hingga 85,20. Sebanyak 12 siswa lainnya memperoleh nilai di bawah KKM, dengan rata-rata nilai 50,78 hingga 65,68. Masalah ini menunjukkan perlunya solusi yang lebih inovatif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Berdasarkan masalah tersebut, penggunaan media *Smart Box* dianggap sebagai salah satu solusi yang potensial. Media ini tidak hanya memudahkan siswa dalam memahami materi, tetapi juga dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji

pengaruh penggunaan media *Smart Box* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV di SDN 29 Woja. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan pendekatan inovatif seperti Pendidikan Pancasila.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *pre eksperimental design* dengan design *one-group pretest posttest design*. Hal ini dikarenakan permasalahan penelitian memiliki cakupan yang terbatas hanya pada satu kelas. Desain penelitian ini menggunakan satu kelompok yang diawali dengan melakukan tes awal (*pretest*) yang diberikan kepada satu kelompok tersebut, kemudian diberikan perlakuan atau *treatment* berupa penerapan metode pembelajaran resitasi dengan menggunakan media benda nyata. Setelah pemberian *treatment*, kemudian diberikan tes akhir (*posttest*) pada kelompok tersebut. Populasi yang di ambil dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1-6 SDN 30 Dompu. Waktu pelaksanaan dimulai pada semester 1, tahun ajaran 2023/2024 sebanyak 138 orang siswa dan peneliti hanya mengfokuskan dan membatasi penelitian pada kelas II dengan jumlah 21 siswa.

Teknik pengumpulan data adalah suatu cara untuk mengumpulkan suatu data. Beberapa cara/alat yang digunakan untuk mengumpulkan data peneliti berupa observasi, Dokumentasi dan pemberian tes. Teknik analisis menggunakan uji normalitas adalah uji yang dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data baik dan layak untuk membuktikan data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilihat dari nilai data hasil *pretest* dan *posttest*. Uji normalitas hasil data *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini menggunakan metode *Shapiro-wilk* berdasarkan pada besaran nilai signifikansi dengan menggunakan program SPSS 25. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikasinya $> 0,05$ dan jika tidak berdistribusi normal maka nilai signifikasinya $< 0,05$ (Arikunto 2013).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Selasa, 30 Juni 2024 sampai dengan 07 Juli dengan jumlah pertemuan sebanyak 4 kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 30 Dompu dengan mengambil sampel siswa kelas II yang berjumlah 21 siswa. Penelitian ini melibatkan dua variabel yaitu pengaruh metode pembelajaran resitasi sebagai variabel bebas dan hasil belajar matematika siswa sebagai variabel terikat. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen penelitian seperti yang

dijelaskan pada Bab sebelumnya yaitu menggunakan instrumen lembar tes.

Tabel 1. Data *Pretest* dan *Posttest*

No	Inisial	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	A P A	75	90
2	A N	60	65
3	A S	75	75
4	AD	75	80
5	A K H	60	80
6	A S A	60	75
7	A R B	50	90
8	A R D	75	90
9	F	70	90
10	H	60	80
11	H A	75	80
12	J R	80	80
13	M	60	85
14	M K	50	70
15	M F K	80	90
16	M J	50	70
17	M A	65	75
18	M F R	60	70
19	N M	60	75
20	P G	60	90
21	P A	50	70
Jumlah Nilai		1.350	1.670
Nilai Rata-Rata		64,28	79,52

Berdasarkan tabel di atas bahwa hasil *pretest* ada 9 siswa yang mendapatkan nilai tinggi dan ada 11 siswa yang mendapatkan nilai rendah dengan jumlah nilai keseluruhan dari *pretest* sebanyak 1350 dan nilai rata-rata sebanyak (64,28). Sedangkan dari hasil *posttest* rata-rata mendapatkan nilai yang tinggi yaitu dengan jumlah nilai keseluruhan dari *posttest* sebanyak 1670 dan nilai rata-rata sebanyak (79,52). Uji yang dilakukan terlebih dahulu sebelum uji analisis data adalah uji prasyarat analisis berupa uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.235	21	.004	.879	21	.014
posttest	.185	21	.059	.893	21	.025

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai signifikan dari hasil *pretest* dan *posttest* pada satu kelas. Perhitungan normalitas yang dihasilkan lebih besar dari nilai signifikan 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada satu kelas berdistribusi normal. Dan dapat diketahui statistik adalah kolom statistik, DF (*degree of freedom*) adalah derajat kebebasan. Sig adalah nilai signifikansi.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
pretest	Based on Mean	1.291	3	15	.314
	Based on Median	.648	3	15	.596
	Based on Median and with adjusted df	.648	3	13.080	.598
	Based on trimmed mean	1.314	3	15	.307

Berdasarkan hasil uji homogenitas diperoleh nilai signifikan dari data hasil *pretest* dan *posttest* pada satu kelas. Perhitungan homogenitas yang dihasilkan lebih besar dari nilai signifikan 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada satu kelas mempunyai variasi yang homogen. Dan dapat diketahui levene statistik adalah kolom statistik, Df1 (*degree of freedom*) adalah derajat kebebasan, Df2 (*degree of freedom*) adalah derajat kebebasan dan Sig adalah nilai signifikansi.

Tabel 3. Hasil Uji t

One-Sample Test					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference
					Lower Upper
pretest	28.997	20	.000	64.286	59.66 68.91
posttest	44.435	20	.000	79.524	75.79 83.26

Berdasarkan uji T dapat disimpulkan bahwa pada perhitungan uji t menggunakan rumus one sampel *T-test* hasil diketahui nilai signifikansi $0,000 < 0,005$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Rata-rata hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan metode pembelajaran resitasi dengan menggunakan media benda nyata lebih besar dari rata-rata hasil belajar dengan menggunakan metode yang sederhana. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode pembelajaran resitasi dengan menggunakan media benda nyata terhadap hasil belajar matematika siswa. Dapat diketahui keterangan masing-masing pada tabel uji t. T adalah nilai tabel, Df (*Degree Of Freedom*) adalah derajat kebebasan, Sig. (2-tailed) adalah posisi penolakan berada pada kedua sisi, Mean Difference adalah perbedaan rata-rata, Confidence Interval of the Difference adalah interval kepercayaan, Lower adalah lebih rendah, Upper adalah lebih atas.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil tes yang didapatkan pada saat *pretest* nilai skor maksimal 80 skor minimum 50 sedangkan pada saat *posttest* nilai skor maksimal 90 skor minimum 65. Dari penelitian yang telah dilakukan terlihat jelas bahwa terdapat perbedaan hasil sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan pada pembelajaran matematika. Nilai rata-rata *pretest* yaitu 64.28 dan nilai rata-rata *posttest* yaitu 79.52. Sehingga dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran resitasi dengan

menggunakan media benda nyata pada materi penjumlahan dan pengurangan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas II.

Dari hasil rata-rata *pretest* dan hasil rata-rata nilai *posttest* terdapat peningkatan. Sehingga dari data akhir menunjukan nilai signifikansi $0,000 < 0,005$ maka signifikan dan hipotesis yang diajukan oleh penulis dapat diterima. Ini berarti nilai rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan metode pembelajaran resitasi menggunakan media benda nyata tidak sama dengan hasil belajar dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikansi dari data hasil *pretest* dan *posttest* pada satu kelas. Perhitungan uji normalitas yang dihasilkan lebih besar dari nilai signifikansi 0,05 yaitu signifikansi *pretest* 0,014 dan signifikansi *posttest* 0,025 sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* pada satu kelas eksperimen berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi dari data hasil *pretest* dan *posttest* pada satu kelas. Perhitungan uji homogenitas yang dihasilkan lebih besar dari nilai signifikansi 0,05 yaitu signifikansi 0,314 sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* pada satu kelas homogen. Perhitungan uji-t dengan menggunakan rumus *one sampel test* hasil diketahui nilai signifikansi $0,000 < 0,005$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika dengan menggunakan metode pembelajaran resitasi dengan menggunakan media benda nyata lebih besar dari rata-rata hasil belajar dengan metode pembelajaran konvensional.

Pembelajaran dengan metode *Resitasi*, mendorong peserta didik untuk berani belajar secara mandiri. Kelebihan model ini adalah memudahkan siswa dalam memahami materi dan terwujudnya pembelajaran yang menyenangkan karena ada unsur bermainnya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran *Resitasi* dengan menggunakan media benda nyata pada pembelajaran matematika siswa kelas II di SDN 30 Dompu dapat diambil kesimpulan yaitu hasil belajar Matematika siswa kelas II di SDN 30 Dompu yang diberi perlakuan metode pembelajaran *Resitasi* menggunakan media benda nyata dengan jumlah 21 siswa memperoleh nilai rata-rata *pretest* 64,28 dan nilai rata-rata *posttest* 79,52. Dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas II di SDN 30 Dompu. Berdasarkan hasil uji-t dengan menggunakan

rumus *one sampel test* hasil diketahui nilai signifikansi $0,000 < 0,005$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika dengan menggunakan metode pembelajaran *Resitasi* dengan menggunakan media Benda nyata lebih besar dari rata-rata hasil belajar dengan model pembelajaran konvensional.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru Matematika dapat memvariasikan penggunaan metode pembelajaran agar siswa aktif dalam proses pembelajaran, dan Diharapkan kepada siswa agar selalu semangat dalam proses pembelajaran, menambah pengetahuan siswa mengenai metode pembelajaran kooperatif tipe *Resitasi* dengan menggunakan media benda nyata dan juga agar siswa dapat meningkatkan hasil belajar matematikannya secara optimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, D. D. ., Subekti, E. E., & Saputro, S. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar IPAS. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 113–120.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.370>
- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta. (2013)
- Aslami, Arikunto et al, (2019:365) *One Grup Pretest-Posttest Design*.
- Ayurachmawati P, Lara Syaflin S, & Prasrihamni M. 2022. Pengembangan Konten Multimedia Berbasis Kearifan Lokal PENDIDIKAN PANCASILA Di Sekolah Dasar. *Menggantung Cakrawala*, 942.
- Basori. 2020. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Kotak Pintar Di Tk Mujahadah. *Jurnal Al- Abyadh Prodi PIAUD STAI Diniyah Pekanbaru*. 3 (2):52-58.
- Dedy, Yusuf Aditya. (2016) *Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. Jakarta. Rineka cipta.
- Djamarah (2019:84). *Metode eksperimen*. Yogyakarta Pustaka Pelajar
- Fathirma'ruf, F., Prayudi, A., Supriyaddin, S., Asmedy, A., & Ismawan, I. (2022).

- Pengembangan Cloud Computing sebagai Repository dalam mendukung pengelolaan fasilitas Pendidikan. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 2(2), 105–111. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v2i2.193>
- Golu, Safitri, (2018:4) *Model Pembelajaran Inquiry Based Learning*. Yogyakarta Pustaka Pelajar.
- Hamdaya, Safitri (2018,4) *Inquiry Based Learning*. Yogyakarta Pusaka Pelajar.
- Harnanto, S. 2016. Smart box Kotak Belajar Ajaib (Kobela) Dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Dan Pembagian Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Dasar*. UNISULA.3(1):33-42.
- Hidayati, A., Sholeh, M., Fitriani, D., Isratulhasanah, P., Marwiyah, S., Rizkia, N. P., Fitria, D., & Sembiring, A. (2024). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 75–80. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.381>
- Indrian, viera & irmayanti (2019) *Pengaruh metode resitasi dengan menggunakan lembar aktivitas siswa terhadap hasil belajar matematika*. Jurnal artikel JOMAS Vol. 1, No. 1 Januari (2019) Hal: 20 -25. Rantauprapat, Indonesia.
- Jama'ah, J., Putra, A., & Khaerunnisyah, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kantong Literasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(1), 15–20. <https://doi.org/10.54371/jekas.v1i1.324>
- Kresnawaty, A. (2024). Strategi Pengelolaan Barang Bekas yang Baik dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 53–60. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.364>
- Ma'ruf, F. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Flash Sebagai Sarana Belajar Siswa PAUD. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 143–147. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.68>
- Nurhasanah, E., Aisah, S. ., & Yusnarti, M. (2024). Peran Guru Sekolah Dasar dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(1), 21–26. <https://doi.org/10.54371/jekas.v1i1.325>
- Permendikbud (2014). Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2015 Tentang Penilaian Hasil Belajar Oleh Pendidik Dan Satuan Pendidikan Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah.
- Permendikbud (2014). Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2015 Tentang Penilaian Hasil Belajar Oleh Pendidik Dan Satuan Pendidikan Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah.
- Pujiarti, T., Putra, A. & Astuti, K. P. . (2024). Faktor Penghambat Pembelajaran Membaca Permulaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.54371/jekas.v1i1.322>
- Rahman, A., Idhar, I., Amin, A., & Fitasari, F. (2024). Analisis Strategi Guru dalam Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(1), 27–34. <https://doi.org/10.54371/jekas.v1i1.356>
- Rusdiana, Rahmawati. (2018) *Penerapan model kooperatif tipe dua tinggal tamu pada pembelajaran materi fungsi untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar matematika siswa kelas VIII C SMP Negeri 4 Narmada tahun pelajaran 2017/2018*. Tesis S1, Universitas Mataram.
- Safitri, (2018). "Sistem Pendidikan Nasional". Yogyakarta Pustaka Pelajar
- Slameto. (2016). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, Vol 1, Hlm. 57.
- Spronken-Smith dan Walker (2018) *Karakteristik Model Pembelajaran Inquiry Based Learning*. Yogyakarta Pustaka Pelajar.
- Sugiyono (2019) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2019) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Sugiyono. 2017. *Penelitian Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.

- Sugiyono. 2017. Penelitian Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono:. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: ALVBETA, Cv.
- Sugiyono:. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: ALVBETA, Cv.
- Syarifah, D. H., Zuhri, M. S., & Poncowati, L. (2024). Peningkatan Hasil Belajar PPKn melalui Model Talking Stick berbantuan Media Papan Comprehension. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 98–104. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.371>
- Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003. Pasal 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003. Pasal 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Wasono, F. T., & Suciati, S. (2024). Project Based Learning untuk Meningkatkan Regulasi diri, Kewirausahaan, Penguasaan Konsep Prakarya SMP XYZ Tangerang. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 91–97. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.399>