

Pengaruh Media Poster terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya

*Deswita Sirait¹, Ahmad Landong², Insa Gultom³, Kharisma Yulia Hatasuhut⁴

^{1,2,3,4}UMN AL-Washliyah, Medan, Indonesia

E-mail: tasiraitdeswi@gmail.com

Article History: Submission: 2024-06-16 || Accepted: 2024-10-01 || Published: 2024-12-06

Sejarah Artikel: Penyerahan: 2024-06-16 || Diterima: 2024-10-01 || Dipublikasi: 2024-12-06

Abstract

This study aims to analyze the effect of poster media on student learning outcomes on the material "Indonesia is Rich in Culture" in grade IV of SD Negeri 106843 Jaharun B. The research method used is a quasi-experimental design with a quantitative approach. The study population included all grade IV students at the school, with samples taken using non-randomized sampling techniques. The researcher divided grade IV into two groups: an experimental class with 30 students who used poster media and a control class with 30 students who studied conventionally. Data were collected through multiple-choice tests and analyzed using the t-test. The results showed that the average learning outcomes of students taught using poster media (80.09) were higher than those in the control class (66.06), with an increase in learning outcomes of 15.15%. The t-test showed $t_{count} > t_{table}$, which means H_0 is rejected and H_a is accepted, so there is a significant effect of using poster media on student learning outcomes on the material "Indonesia is Rich in Culture".

Keywords: Influence; Media; Poster; Learning Outcomes; Culture.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media poster terhadap hasil belajar siswa pada materi "Indonesia Kaya Budaya" di kelas IV SD Negeri 106843 Jaharun B. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi-experimental design* dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas IV di sekolah tersebut, dengan sampel yang diambil menggunakan teknik *non-randomized sampling*. Peneliti membagi kelas IV menjadi dua kelompok: kelas eksperimen dengan 30 siswa yang menggunakan media poster dan kelas kontrol dengan 30 siswa yang belajar secara konvensional. Data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda dan dianalisis menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media poster (80,09) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (66,06), dengan peningkatan hasil belajar sebesar 15,15%. Uji-t menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat pengaruh signifikan penggunaan media poster terhadap hasil belajar siswa pada materi "Indonesia Kaya Budaya".

Kata kunci: Pengaruh; Media; Poster; Hasil Belajar; Budaya.

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



I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja terhadap anak didik oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup dan penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental. Salah satu indikator kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari pendidikan di suatu bangsa tersebut. Semakin baik tingkat pendidikan suatu negara, semakin baik juga sumber daya manusianya. Sehingga, antara pendidikan dan kemajuan suatu bangsa merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Menurut Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti Pendidikan; "Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya". Pendidikan merupakan sebuah proses

humani meyang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Untuk itu pendidikan tidak saja membentuk insan yang berbeda dengan sosok lainnya yang dapat beraktifitas menyantap dan meneguk, berpakaian serta memiliki rumah untuk tinggal hidup, ihwal inilah di sebut dengan istilah memanusiakan manusia (AbMarisyah¹, Firman², 2019). Sedangkan Pendidikan dalam artian tasempit adalah sebuah Sekolah. Sistem itu berlaku untuk orang dengan berstatus sebagai murid yaitu siswa di sekolah, atau peserta didik pada suatu universitas (lembaga pendidikan formal). Bapak pendidikan Ki Hajar Dewantara dengan pedomannya yang masyur yaitu, "Ing Ngarso Sung Tulodo" (didepan memberikan contoh), "Ing Madyo Mangun Karso" (di tengah membangun dan memberi semangat), Tut Wuri Handayani (di belakang memberi dorongan) dan (Febriyanti, 2021).

Pembelajaran merupakan suatu proses, cara perbuatan menjadikan orang untuk belajar. Proses pembelajaran mengandung serangkaian aktifitas antara guru dan siswa berlangsung untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi dalam belajar mengajar tidak hanya hubungan antara guru dan siswa, melainkan interaksi belajar yang tidak hanya menyampaikan materi pelajaran melainkan juga menanamkan pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari yang dialami oleh siswa khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan subjek yang sangat penting dalam sistem pendidikan. Untuk itu pemberian pelajaran bahasa Indonesia dirasa akan sangat berguna untuk diterapkan dalam berbagai keperluan. Namun kenyataannya masih banyak siswa yang beranggapan bahwa bahasa Indonesia adalah pelajaran yang menakutkan dan sulit, hal ini karena bahasa Indonesia diajarkan sebagai sesuatu yang abstrak, monoton, dan tidak menarik. Maka dari itu guru berkewajiban mengubah anggapan para siswa, dengan menciptakan suatu iklim belajar siswa aktif dan tidak adanya dominasi dari pihak guru pada saat pembelajaran.

Media pembelajaran poster merupakan salah satu media yang terdiri dari lambang atau kata simbol yang sangat sederhana, poster juga sebagai kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian peserta didik. Dengan media poster dapat memberikan belajar yang menarik dan efektif. Penggunaan poster sebagai media, diharapkan peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran karena materi dalam poster memudahkan pendidik dalam menjelaskan materi dan mudah dipahami oleh peserta didik serta dibuat menarik dan lebih efektif agar peserta didik termotivasi untuk membaca, mempelajarinya dan meningkatkan kemampuan siswa. Hasil belajar dapat diartikan perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar termasuk komponen pendidikan yang harus disesuaikan dengan tujuan pendidikan, karena hasil belajar diukur untuk mengetahui ketercapaian tujuan pendidikan melalui proses belajar mengajar.

Berdasarkan data yang diperoleh di Kelas IV SD Negeri 106843 Jaharun B menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebagian besar belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau dapat dikatakan masih rendah. Oleh karena itu diperlukan adanya bahan ajar yang mampu mendukung proses belajar agar lebih efektif. Hal tersebut membuat peneliti menganggap perlu adanya penelitian dengan judul "Pengaruh Model RME (Realistic Mathematics Education) dan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Bahasa Indonesia Kaya Budaya Kelas IVSD Negeri 106843 Jaharun B".

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Quasi Eksperimental (eksperimen semu). Penelitian kuantitatif didasarkan pada filsafat positivisme, di mana data dikumpulkan secara objektif dari populasi atau sampel tertentu menggunakan instrumen yang telah dirancang. Analisis data bersifat kuantitatif dan statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya. Tahapan pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi penetapan topik dan tujuan penelitian, tinjauan pustaka, penentuan populasi dan sampel, serta pengembangan instrumen penelitian yang valid dan reliabel. Dalam penelitian ini, pengukuran dilakukan melalui dua tahap tes, yaitu pre-test dan post-test. Pre-test dilakukan sebelum perlakuan untuk mengukur kondisi awal subjek, sementara post-test dilakukan setelah perlakuan untuk mengevaluasi dampak dari perlakuan tersebut. Rancangan ini bertujuan untuk mengidentifikasi perubahan yang terjadi akibat intervensi, dengan fokus pada perbandingan hasil

pre-test dan post-test sebagai dasar analisis pengaruh perlakuan.

Tabel 1 Desain Penelitian

Kelas	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Eksperimen	T ₁	X ₁	T ₁
Kontrol	T ₂	X ₂	T ₂

Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas IV SD Negeri 106843 Jaharun B sebagai populasi, dengan jumlah sampel sebanyak 30 siswa. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 106843 Jaharun B yang berlokasi di Jalan Jaharun B, Dusun 4, Kecamatan Galang, Kabupaten Deli Serdang, pada tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data merupakan langkah krusial dalam penelitian ini, dengan menggunakan instrumen berupa post-tes untuk mengumpulkan data yang relevan dalam menjawab permasalahan penelitian. Sebelum digunakan, instrumen ini diuji terlebih dahulu untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya.

Agar alat evaluasi memenuhi kriteria yang baik, yaitu mampu mencerminkan kemampuan sebenarnya dari siswa, maka evaluasi harus memenuhi dua syarat utama: validitas dan reliabilitas. Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen tes yang digunakan dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Teknik yang digunakan adalah korelasi *product moment*, dengan kriteria bahwa setiap item dinyatakan valid jika $r_{xy} > r_{tabel}$. Siswa kelas IV SD Negeri 106843 Jaharun B yang berjumlah 30 dijadikan validator untuk memvalidasi tes yang digunakan dalam penelitian. Selanjutnya, reliabilitas instrumen mengacu pada konsistensi hasil pengukuran. Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan metode belah dua, dengan rumus yang mencakup variabel seperti jumlah soal, proporsi subjek yang menjawab benar (p), dan proporsi subjek yang menjawab salah (q). Instrumen dianggap memiliki reliabilitas tinggi jika nilai reliabilitas (r_{11}) berada antara 0,60 hingga 0,80, dan sangat tinggi jika berada di atas 0,80. Varians total dihitung untuk memastikan konsistensi hasil pengukuran, menggunakan rumus yang melibatkan jumlah skor total dari seluruh item tes.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji persyaratan analisis data dalam penelitian ini diawali dengan uji coba instrumen penelitian. Uji coba tersebut dilakukan di SD Negeri 106843 Jaharun B pada kelas IV, dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang dan 30 butir soal yang diuji. Uji coba ini bertujuan untuk menilai validitas dan reliabilitas instrumen, memastikan bahwa setiap item soal mampu mengukur kemampuan yang ingin diuji dengan tepat dan konsisten. Validitas instrumen mengacu pada sejauh mana instrumen dapat mengukur konsep yang relevan, sementara reliabilitas mengukur konsistensi hasil dari penggunaan instrumen tersebut. Uji coba ini memungkinkan peneliti melakukan penyesuaian atau revisi pada instrumen yang dirasa kurang memadai sebelum digunakan dalam penelitian utama, sehingga kualitas data yang dihasilkan lebih akurat dan mendukung pengujian hipotesis secara valid.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui tes yang diberikan kepada kelas yang dipilih sebagai sampel. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen untuk mengidentifikasi hubungan sebab-akibat serta mengukur pengaruh perlakuan yang diberikan. Kelas eksperimen menerima perlakuan khusus, sementara kelas kontrol tidak diberikan perlakuan serupa. Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah "Bahasa Indonesia Kaya Budaya," yang terbagi menjadi tiga topik utama: Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku, Kekayaan Budaya Indonesia, dan Manfaat Keberagaman serta Melestarikan Budaya. Fokus penelitian ini berada pada topik B, yaitu Kekayaan Budaya Indonesia. Topik ini mencakup berbagai aspek kekayaan budaya Indonesia, sebagaimana ditampilkan dalam materi singkat yang disertai dengan gambar pendukung untuk memperjelas pembahasan seperti yang disajikan sebagai berikut.



Gambar 1. Keanekaragaman budaya

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya yang sangat kaya, yang tercermin dari beragamnya suku bangsa, bahasa, pakaian, rumah adat, makanan, dan kesenian di berbagai daerah. Salah satu faktor utama yang menyebabkan keragaman ini adalah perbedaan tempat tinggal. Setiap pulau di Indonesia memiliki karakteristik alam yang berbeda, bahkan dalam satu pulau pun bisa terdapat variasi kondisi alam. Perbedaan kondisi alam ini berpengaruh terhadap cara hidup, kebiasaan, serta budaya masyarakat setempat. Letak geografis Indonesia yang strategis, yaitu di antara dua benua, Asia dan Australia, menjadikannya mudah diakses oleh pendatang dari berbagai bangsa. Kedatangan bangsa-bangsa lain ini juga membawa pengaruh budaya yang turut memperkaya budaya lokal. Sebagai contoh, budaya suku Batak Toba juga dipengaruhi oleh interaksi dengan budaya-budaya lain yang datang ke Indonesia.



Gambar 2. Pakaian Adat Batak Toba dan Alat Musik Daerah

Suku Batak Toba merupakan salah satu sub-suku dari suku bangsa Batak, yang mendiami wilayah Kabupaten Toba Samosir, Humbang Hasundutan, Samosir, Tapanuli Utara, sebagian Kabupaten Dairi, Tapanuli Tengah, Kota Sibolga, dan sekitarnya. Pakaian adat suku Batak Toba didominasi oleh penggunaan kain ulos, kain tradisional khas Sumatera Utara, yang biasanya dikenakan dalam upacara atau ritual adat seperti pernikahan dan pesta. Selain itu, Taganing adalah salah satu alat musik tradisional Batak Toba, terdiri dari lima gendang yang berfungsi sebagai pembawa melodi sekaligus sebagai ritme variabel dalam beberapa lagu. Instrumen ini termasuk dalam kelompok *membranophone* dan dimainkan dengan memukul membrannya menggunakan stik khusus. Taganing juga dikenal sebagai drum set melodis (drum-chime) yang terdiri dari lima gendang dengan ukuran yang bervariasi dan digantung dalam sebuah rak, mirip dengan gordang namun dengan ukuran yang beragam.



Gambar 3. Tarian Daerah dan Makanan Khas Daerah

Keanekaragaman budaya Indonesia tercermin dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk tarian daerah, makanan khas, dan lagu daerah, yang semuanya mencerminkan kekayaan dan keragaman warisan budaya Nusantara. Salah satu contohnya adalah Tor-tor, sebuah tari tradisional dari suku Batak Toba yang dikenal karena gerakannya yang khas, seirama dengan iringan musik tradisional yang disebut *magondangi*. Musik pengiring tarian ini dimainkan dengan alat-alat musik khas Batak seperti gonggong, suling, dan terompet Batak. Tarian Tor-tor memiliki makna yang mendalam dan kerap kali digunakan dalam berbagai upacara adat, seperti pernikahan, penyambutan tamu penting, dan upacara keagamaan. Setiap gerakan dalam Tor-tor mencerminkan nilai-nilai budaya dan spiritual masyarakat Batak Toba, menjadikannya salah satu warisan budaya yang paling dikenal dari Sumatera Utara. Selain tarian, makanan khas juga menjadi bagian penting dari identitas budaya Batak Toba. Mie Gomak, yang dikenal sebagai "spaghetti Batak," adalah salah satu makanan tradisional yang paling populer di daerah ini, terutama di Sibolga dan Tapanuli. Nama "Mie Gomak" berasal dari cara penyajiannya yang pada awalnya dilakukan dengan tangan (digomak-gomak), meskipun saat ini cara penyajiannya telah berkembang menjadi lebih modern. Mie Gomak biasanya disajikan dengan bumbu khas Batak yang memberikan cita rasa unik, sehingga menjadi favorit di kalangan masyarakat lokal dan wisatawan yang berkunjung ke daerah tersebut. Hidangan ini mencerminkan kekayaan kuliner Batak Toba yang kaya rasa dan berakar dalam tradisi.

Lagu-lagu daerah Batak Toba juga memainkan peran penting dalam memperkaya budaya musik tradisional Indonesia. Lagu-lagu seperti "Tangis Ni Pangontrak," "Gurat-gurat Ni Tangan," "Boanonhu Do Ho," dan "Aha Ma Natau Siingotonhu" menggambarkan kehidupan sehari-hari, emosi, dan pengalaman masyarakat Batak. Lirik-liriknya seringkali berhubungan dengan tema cinta, perjuangan, dan kehidupan sosial yang mencerminkan kebijaksanaan serta nilai-nilai tradisional yang dipegang teguh oleh masyarakat Batak Toba. Musik dan lagu daerah ini tidak hanya menghibur, tetapi juga menjadi sarana untuk menyampaikan pesan-pesan moral dan nilai-nilai budaya kepada generasi muda, sekaligus memperkuat identitas komunitas Batak Toba dalam kerangka budaya nasional Indonesia. Dengan demikian, Pakaian adat, Alat musik, tarian, makanan khas, dan lagu daerah suku Batak Toba merupakan contoh nyata dari kekayaan budaya Indonesia yang terus hidup dan berkembang, baik sebagai bagian dari tradisi maupun sebagai identitas budaya yang diwariskan dari generasi ke generasi.

Untuk memastikan bahwa media yang digunakan dalam penelitian ini layak dan dapat diterapkan, dilakukan serangkaian uji prasyarat dan analisis data sebagai berikut:

1. Uji Coba Instrumen Penelitian

Uji coba instrumen penelitian dilaksanakan di SD Negeri 106843 Jaharun B, dengan melibatkan siswa kelas IV yang berjumlah 30 orang. Instrumen yang diuji terdiri dari 30 butir soal yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada materi "Bahasa Indonesia Kaya Budaya." Uji coba ini bertujuan untuk menilai validitas dan reliabilitas instrumen agar instrumen tersebut mampu memberikan data yang akurat dan sesuai dengan tujuan penelitian.

2. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menentukan apakah butir-butir soal yang disusun mampu mengukur apa yang seharusnya diukur, sehingga instrumen tersebut valid untuk digunakan dalam penelitian. Validitas dihitung menggunakan teknik korelasi, dengan bantuan perangkat

lunak Microsoft Excel 2010, berdasarkan kriteria bahwa jika nilai r-hitung lebih besar dari r-tabel dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$, maka butir soal tersebut dianggap valid. Dalam penelitian ini, terdapat 20 butir soal yang diuji validitasnya, dan hasil analisis menunjukkan bahwa hanya 10 butir soal yang dinyatakan valid, sedangkan 10 butir lainnya dinyatakan tidak valid. Hasil uji validitas soal ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

r-hitung	rtabel	Status
0.495	0,361	Valid
0.300	0,361	Tidak Valid
0.398	0,361	Valid
0.004	0,361	Tidak Valid
0.207	0,361	Tidak Valid
0.366	0,361	Tidak Valid
0.497	0,361	Tidak Valid
0.268	0,361	Tidak Valid
0.218	0,361	Tidak Valid
0.435	0,361	Valid
0.383	0,361	Valid
0.404	0,361	Tidak Valid
0.186	0,361	Tidak Valid
0.451	0,361	Valid
0.042	0,361	Tidak Valid
0.269	0,361	Tidak Valid
0.363	0,361	Valid
0.516	0,361	Valid
0.353	0,361	Tidak Valid
0.349	0,361	Tidak Valid
0.029	0,361	Tidak Valid
0.150	0,361	Tidak Valid

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, uji persyaratan analisis data dimulai dengan uji coba instrumen di SD Negeri 106843 Jaharun B dengan melibatkan 30 siswa. Dari 30 butir soal yang diuji, hanya 10 butir soal yang memenuhi syarat validitas, sedangkan 20 butir lainnya dinyatakan tidak valid. Uji validitas menunjukkan bahwa butir-butir soal yang valid memiliki korelasi yang signifikan dengan r-tabel pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil ini menegaskan bahwa diperlukan revisi dan penyempurnaan terhadap instrumen penelitian agar instrumen yang digunakan lebih akurat dalam mengukur hasil belajar siswa. Dengan demikian, hanya butir soal yang valid yang akan digunakan dalam penelitian utama untuk memastikan kualitas data yang dihasilkan mendukung pengujian hipotesis secara valid dan reliabel.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar instrumen yang tidak valid direvisi atau diganti dengan butir soal yang lebih sesuai, diikuti dengan uji coba ulang pada sampel yang berbeda untuk memastikan validitas dan reliabilitas yang lebih baik. Selain itu, peneliti sebaiknya menggunakan teknik analisis data yang lebih mendalam, seperti analisis faktor, untuk mengevaluasi instrumen secara lebih komprehensif. Perluasan sampel juga dianjurkan agar hasil penelitian lebih dapat digeneralisasikan, serta meningkatkan kualitas dan akurasi dalam pengukuran kemampuan siswa pada topik yang diteliti.

DAFTAR RUJUKAN

Arifin, A., Ma'ruf, F., & Yasin, I. (2020). Efektivitas Belajar Al-Qur'an Dengan menggunakan Aplikasi Hijaiyah Berbasis Budaya Lokal "Nggahi Mbojo" (Bahasa Bima) Pada Lansia di Kabupaten

- Dompu. Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan), 1(1), 24–30. <https://doi.org/10.54371/ainj.v1i1.10>
- Azhari, N. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kepercayaan Diri Siswa. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2288-2292. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3580>
- Batitusta, F. O. ., & Hardinata, V. . (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685-2690. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788>
- Farikhatin, N., Eka Subekti, E., & Hanum, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning dengan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 9–15. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.365>
- Fariska, F. D., & Pratikno, A. S. (2024). Analisis Gaya Belajar Peserta Didik Berprestasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 230–237. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.479>
- Febrianti R. Hasan, SarsonW. DjPomaloto, Hamzah BUno, “Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematic Education (RME) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di tinjau Dari Motivasi Belajar, *Jurnal Jambura Pendidikan Matematika*, Vol. 1, No. 1, (Maret 2020). h.15.
- Febriyanti, N. (2021). Implementasi Konsep Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1631–1638
- M.Yusuf Setia Wardana, Arina Zulfa Fitriyani. “Implementasi Model Pembelajaran RME Dengan Media Pizza Pecahan Terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika Siswa”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol9, No.1, (2019). h.71.
- 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>
- Naibaho, A. S., & Wahyuni, L. . (2024). A Pembelajaran Teks Persuasi dengan Pendekatan Multimodal Berbasis Poster untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas XI. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(4), 3587-3597. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i4.3953>
- Nikasari, D., Purwati, P. D., & Trimurtini, T. (2024). Pengembangan Media Vocabulary Digital Berbasis PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata pada Teks Deskripsi. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 16–23. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.400>
- Nurhasanah, E. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Flashcard Huruf Hijaiyah terhadap Hasil Belajar Iqro pada Santri The Gold Generation. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 1(2), 60–68. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v1i2.106>
- Rahayu, T. ., Kartikowati, S. ., & Riadi, R. M. . (2024). Pengaruh Minat Belajar dan Perilaku Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 3 Tanah Putih. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(1), 683-690. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i1.3193>
- Sari, U. N. I., & Reffiane, F. (2024). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 245–250. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.498>

- 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>
- Wardani, H. ., Herianto, E. ., & Istiningsih, S. . (2024). Penerapan Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sains Siswa Kelas VII SDN 2 Banyumulek Kecamatan Kediri Tahun Pelajaran 2023/2024. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2997-3005. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.4162>
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>