



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024 Page 2142-2154

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Media Pembelajaran Card Sort Terhadap Hasil Belajar Siswa pada
Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan di Kelas IV UPTD
SD Negeri 122337 Pematang Siantar

Devi Maria Munte^{1✉}, Yanti Arasi Sidabutar², Sunggul Pasaribu³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan,
Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia

Email : devimaria168@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya Pengaruh Media Pembelajaran Card Sort Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan Di Kelas Iv Uptd Sd Negeri 122337 Pematang Siantar. Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan Kuantitatif. Penelitian ini menggunakan jenis peneleitian Pre-Experimental Design dengan menggunakan The One Group Pretest-Posstest Design. Pada penelitian ini mengambil sampel dari semua populasi yang akan diteliti. Banyak siswa pada penelitian di SD Negeri 122337 Pematang Siantar berjumlah 30 orang. Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui dengan sementara uji perbedaan dua rata-rata hasil belajar pretest dan posstest dimaksudkan untuk mengetahui kemampuana awal sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan menggunakan uji. Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis maka dapat disimpulkan bahwab ada Pengaruh Media Pembelajaran *Card Sort* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-jenis pekerjaan Di Kelas IV UPTD SDN 122337 Pematang Siantar. Hal ini terlihat pada uji t bahwa $t_{hitung} = 14,713 > t_{tabel} = 2,05183$ jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 di tolak dan H_1 diterima, yang berarti hipotesis dalam penelitian ini diterima. Selain itu pada saat observasi, siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dibandingkan dengan proses pembelajaran yang tanpa menggunakan media pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Card Sort, Hasil Belajar Siswa*

Abstract

This research aims to determine whether there is an influence of Card Sort Learning Media on Student Learning Outcomes in Theme 4 Various Jobs Sub-theme 1 Types of Jobs in Class IV Uptd Sd Negeri 122337 Pematang Siantar. The research used in this research uses a quantitative approach. This research uses a Pre-Experimental Design type of research using The One Group Pretest-Posttest Design. In this study, samples were taken from all the populations to be studied. The number of students in the research at SD Negeri 122337 Pematang Siantar was 30 people. Hypothesis testing is used to temporarily determine the difference between two average pretest and posttest learning outcomes. It is intended to determine initial abilities before being treated and after being treated using a test. Based on the results of data analysis and hypothesis testing, it can be concluded that there is an influence of Card Sort Learning Media on Student Learning Outcomes in Theme 4 Various Jobs Sub-theme 1 Types of jobs in Class IV UPTD SDN 122337 Pematang Siantar. This can be seen in the t test that $t_{count} = 14.713 > t_{table} = 2.05183$ if $t_{count} > t_{table}$ then H_0 is rejected and H_1 is accepted, which means the hypothesis in this study is accepted. Apart from that, during observations, students became more active and enthusiastic in the learning process using learning media compared to the learning process without using learning media.

Keyword: *Learning Media, Card Sort, Student Learning Results*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik (Asyar, 2011). Belajar menurut pengertian psikologis merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam menentukan kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku (Newton & Nation, 2020). Belajar adalah memperoleh pengetahuan melalui alat indra yang disampaikan dalam bentuk perangsang-perangsang dari luar (Ylinen et al., 2021). Pengalaman-pengalaman berasosiasi dan bereproduksi misalnya seorang anak akan berhati-hati menyebrang jalan setelah ia melihat ada orang yang tertabrak kendaraan dan perubahan kemampuan tersebut terbentuk karena adanya interaksi individu dengan lingkungan. Oleh karena itu pembelajaran bisa berlangsung dengan baik karena adanya proses pembelajaran.

Proses pembelajaran pada Kurikulum 2013 dikembangkan atas prinsip pembelajaran siswa aktif melalui kegiatan mengamati (melihat, membaca, mendengar, menyimak), menanya (lisan, tulis), menganalisis (menghubungkan, menentukan keterkaitan, membangun cerita/konsep), mengkomunikasikan (lisan, tulis, gambar, grafik, tabel, chart, dan lainlain)" (Gultom, 2013:84). Sesuai dengan pendapat di atas, proses pembelajaran pada kurikulum

2013 diawali kegiatan mengamati oleh siswa dengan cara melihat, membaca, mendengar dan menyimak tentang masalah yang berkaitan dengan materi pelajaran. Setelah siswa mengamati, siswa dapat bertanya tentang apa yang dilihat, dibaca, didengar dan disimak baik secara lisan maupun tulisan. Langkah selanjutnya kegiatan menganalisis dengan cara mengumpulkan informasi, menghubungkan informasi yang didapat oleh siswa, dan menentukan keterkaitan antara informasi yang satu dengan lainnya (mengolah informasi). Kegiatan akhir yang dilakukan oleh siswa adalah mengomunikasikan hasil pengamatan yang telah dibuat oleh siswa (Hamann & Catalano, 2021).

Dalam menerapkan proses pembelajaran harus menggunakan Media pembelajaran, yang dimana media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa (Heo & Toomey, 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada bulan Mei 2023 di kelas IV UPTD SD Negeri 122337 Pematang Siantar guru masih menggunakan media yang kurang bervariasi khususnya pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan, Sebagian peserta didik memiliki hasil belajar yang rendah (Ninawati et al., 2022). Selain itu rendahnya minat belajar peserta didik, banyak siswa yang tidak aktif dan acuh terhadap proses pembelajaran, dan banyak siswa yang dijumpai mengobrol pada teman sebangkunya. Adapun permasalahan tentang media pembelajaran dimana guru belum mahir dalam pembuatan media pembelajaran, karena sarana dan prasarana dalam sekolah tersebut belum memenuhi pembuatan media pembelajaran. sehingga guru kesulitan mengatur waktu saat proses pembelajaran, untuk memproduksi media pembelajaran. Hal-hal ini tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik yang rendah dan belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Solusi yang dapat dilakukan untuk menangani hasil belajar siswa yang rendah tersebut yaitu, guru harus menciptakan suasana belajar yang baik dan efektif, guru juga harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif atau suasana kelas yang menyenangkan serta nyaman dan bersih (Nengsih et al., 2019). Sehingga siswa tertarik dan bisa mengikuti pembelajaran dengan baik, salah satunya menggunakan media pembelajaran yang menarik yaitu media Card Sort.

Menurut Zaini media Card Sort merupakan suatu kegiatan yang dapat digunakan untuk mengajarkan konsep, fakta, klasifikasi, karakteristik tentang sesuatu objek atau meriview sebuah informasi yang dilakukan secara kolaboratif.

Penggunaan media Card Sort dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami pembelajaran, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan pembelajaran dapat terlihat secara aktif selama pembelajaran berlangsung (Zahwa et al., 2018). Kegunaan media ini dapat meningkatkan gairah belajar, meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri. Media Card Sort ini dapat meningkatkan dan mendukung permainan serta cocok digunakan dalam mengajar selain itu dapat juga membuat anak merasa senang karena mereka sedang dalam suasana bermain. Media ini juga dapat menjadikan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan mendapatkan kegembiraan selama pembelajaran berlangsung sehingga siswa tidak merasa jenuh.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Yenti Juniarti dkk (2022) yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Card Sort Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Anak (Fitri et al., 2022). Hasil penelitiannya adalah, terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Card Sort Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Anak. Hal ini dapat dilihat dari data pretest dengan memperoleh nilai rata-rata 12,62 dan standar deviasi 1,1543. Sedangkan pada pada posttest memperoleh nilai rata-rata 36,62 dan standar deviasi 1,927 Hasil tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh signifikan sebelum dan sesudah di berikan perlakuan (Husnah & Hasanah, 2019). Berdasarkan output test statistics, di ketahui sig-n (2 tailed) bernilai 0,000. Maka dari itu $0,000 < 0,05$.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Card Sort Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan Di Kelas IV UPTD SD Negeri 122337 Pematang Siantar".

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan Kuantitatif. Menurut Sugiyono (2021:16) menyatakan bahwa metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk mengkaji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini menggunakan jenis peneleitian *Pre-*

Experimental Design dengan menggunakan *The One Group Pretest-Posstest Design* (Atika et al., 2018).

Menurut Sugiyono (2021:111) eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui variabel independen (*treatment*/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendali. Dalam penelitian hasil perlakuan akan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan keadaan sebelum diberikan perlakuan.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik di kelas IV SD Negeri 122337 Pematang Siantar dengan jumlah 30 peserta didik.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Pada penelitian ini mengambil sampel dari semua populasi yang akan diteliti. Banyak siswa pada penelitian di SD Negeri 122337 Pematang Siantar berjumlah 30 orang (Sulfemi, 2019).

Pada prinsip meneliti bisa dikatakan melakukan pengukuran, jadi harus mempunyai alat ukur yang baik. Jadi instrumen penelitian ini adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam dan social yang diamati (Sugiyono, 2021:156). Jadi, dengan adanya instrumen lebih memudahkan peneliti untuk mendapatkan data yang dibutuhkan untuk menunjang kegiatan penelitiannya dengan cara mengukur variabel-variabel yang akan diteliti (Ulfa et al., 2020). Maka akan mudah bagi peneliti untuk mendapatkan data yang objektif mengenai Pengaruh Media Card Sort. Instrumen pada penelitian ini adalah alat yang digunakan dalam mengumpulkan data tentang hasil belajar siswa kelas IV pada tema 4 subtema 1 "Jenis-Jenis Pekerjaan" di UPTD SD Negeri 122337 Pematang Siantar tahun ajaran 2023/2024 yang berupa dokumentasi, dan tes (Aprilia et al., 2020).

Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui dengan sementara uji perbedaan dua rata-rata hasil belajar pretest dan posstest dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan awal sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan menggunakan uji-t. Pada penelitian ini menggunakan Uji-t untuk mencari hipotesis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini telah dilaksanakan di UPTD SD Negeri 122337 Pematang Siantar pada kelas IV dengan jumlah 30 siswa sebagai sampel penelitian. Dalam penelitian ini adalah skor dari dua variabel yang terdiri dari 20 soal yang berbentuk pilihan ganda yang telah dilakukan kepada 30 siswa sebagai sampel penelitian. Kedua variabel tersebut yaitu hasil belajar siswa sebelum perlakuan (pre-test) dan hasil belajar setelah melakukan perlakuan dengan pembelajaran media Card Sort dengan (Post Test) (Supriyadi, 2012). Berikut ini data hasil penelitian berupa hasil tes awal (pre-test) dan tes (Post-test) pada kelas IV sebagai berikut

Tabel 1. Nilai Pre-test dan Post-test

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Pre-test	Post-test
1	A	L	30	85
2	A	L	70	85
3	A	P	25	80
4	A	L	55	80
5	A	L	45	90
6	A	P	55	90
7	A	L	35	95
8	A	P	45	95
9	A	P	65	95
10	A	L	35	100
11	C	L	70	80
12	D	L	45	90
13	D	P	45	95
14	D	P	30	90
15	F	L	45	75
16	F	L	30	75
17	K	L	30	90
18	M	P	40	90
19	N	P	45	95
20	N	P	60	80
21	OCS	P	55	80
22	Q	P	80	100

23	R	L	50	90
24	S	P	60	85
25	S	P	25	95
26	S	P	25	75
27	S	L	15	95
28	S	L	40	80
29	Z	L	20	95
30	Z	L	55	90
	Jumlah		1325	2640
	Rata-rata		45,67	84,17

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa dari hasil nilai Pre-test dan Post-test siswa kelas IV UPTD SD Negeri 122337 Pematang Siantar Setelah dijumlahkan maka mendapatkan jumlah nilai rata-rata Pre-test 44,67 dan jumlah nilai Post-test dengan rata-rata 84,17

Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk melihat data dari variabel bebas dan variabel terikat berdistribusi Normal atau berdistribusi tidak normal. Pengujian normalitas penelitian ini dilakukan dengan uji normalitas (RAMONA, 2018). jika signifikan $> 0,05$ maka data yang diperoleh berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai signifikan < 0.05 maka data yang diperoleh berdistribusi tidak normal. Berikut adalah hasil uji normalitas masing-masing variabel dengan menggunakan Program SPSS 21 adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
pretest	,087	30	,200*	,976	30	,710

Berdasarkan data tabel bahwa taraf signifikan hasil pretest sebesar $200 > 0,05$ yang berarti data yang diperoleh berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji Normalitas Posttest

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Stati stic	df	Sig.	Stati stic	df	Sig.
post test	,136	30	,164	,962	30	,349

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan data tabel diatas bahwa taraf signifikan hasil posttest dari 0.164, maka > 0,05 yang berarti data yang diperoleh berdistribusi Normal.

Tabel 4. Hasil Uji t

	Paired Samples Test							
	Paired Differences				t	d f	Si g. (2 - ta ile d)	
	Me an	Std. Deviati on	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper				
postte Pai r 1 st - pretes t	38,500	14,333	2,617	33,148 43,852	14,713	29	,000	

Untuk keperluan hipotesis digunakan statistika inferensial dengan bantuan SPSS 21 yaitu statistika uji t. Dari uji t paired samples test di atas dapat nilai thitung 14,713 sebesar dengan tingkat signifikansi 0,000. Karena probabilitas signifikan jauh lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,000 dan thitung 14,713 > ttabel = 2,05183 maka Ho di tolak H1 diterima (Wilson et al., 2022). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh Media Pembelajaran Card Sort Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-jenis Pekerjaan Di Kelas IV UPTD SDN 122337 Pematang Siantar (Septiani, 2018).

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan pengaruh Media Pembelajaran Card Sort Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-jenis Pekerjaan Di Kelas IV UPTD SDN 122337 Pematang Siantar. Padgunakaa penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan mennggunakan desain penelitian One Group Pretest Posttest Design. Sebelum menggunakan Media Pembelajaran dalam proses

belajar mengajar merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas serta kualitas dari proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini peneliti menggunakan Media Pembelajaran Card Sort sebagai media pembelajaran. Akan tetapi masih terdapat kesulitan dalam menggunakan media ini yaitu dibutuhkan kemampuan dalam proses pembuatannya agar lebih menarik dan kreatif serta inovatif, sehingga guru harus mampu dalam menerapkan Media Pembelajaran Card Sort. Kemudahan dalam menggunakan media ini yaitu materi disajikan dengan poin-poin tertentu, sehingga memudahkan guru untuk menyampaikan dan menjelaskan materi kepada siswa (Widyastuti & Kusumadewi, 2018). Berdasarkan dari teori yang ada, di duga hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan Media Pembelajaran Card Sort lebih baik dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan Media Pembelajaran Card Sort. Dilihat dari data pengujian hipotesis, ternyata dugaan benar (Putri et al., 2022). Dengan tolaknya H_0 dan didukung dengan data yang diperoleh pada saat penelitian yaitu pada perbandingan nilai statistic studi menunjukkan bahwa ada 30 orang dalam sampel, dengan nilai pretest terendah 20 dan tertinggi 100. Nilai posttest terendah 75, sedangkan nilai posttest tertinggi 100, dengan rata-rata nilai pretest 44 dan rata-rata 88 (Erawati, 2021). Dengan kata lain pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran Card Sort lebih baik daripada pembelajaran tanpa menggunakan Media Pembelajaran Card Sort. Hal ini dimungkinkan karena pendekatan yang berbeda pada saat saat menggunakan media dengan tidak menggunakan media (ROSARIYANTIKA, 2023). Dengan menggunakan media dapat memotivasi siswa untuk terlihat secara aktif, membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi siswa untuk mencari informasi tentang mata pelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Sedangkan tanpa menggunakan media lebih banyak siswa mendengarkan guru ceramah sehingga kurang efektif dalam belajar (Andrian, 2023).

Pengaruh Media Pembelajaran Card Sort Terhadap Hasil Belajar Siswa, yaitu hasil belajar siswa yang hasil belajar siswa mengalami peningkatan (Yusuf et al., 2023).

Setelah melakukan uji deskriptif peneliti juga melakukan uji prasyarat analisis. Uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, dan uji hipotesis yaitu uji-t, berikut hasil prasyarat analisis. Pada uji normalitas dihitung menggunakan bantuan program computer SPSS 21 dengan signifikansi kolgomorov smirnov, dimana jika nilai signifikansi (sig) untuk semua data $> 0,05$ normal dan jika sig $< 0,05$, berdistribusi tidak normal (Octamil, 2022). Berdasarkan data yang di dapat bahwa signifikansi uji normalitas posttest $0,87 > 0,05$ yang dimana hasilnya lebih besar dan bersifat normal, pada uji t bahwa thitung = $14,713 >$

$t_{hitung} = 2,05183$ jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 di tolak dan H_1 diterima (Muswita et al., 2020).

Peneliti ini yang berarti hipotesis dalam penelitian ini diterima yakni ada pengaruh Media Pembelajaran Card Sort Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-jenis Pekerjaan Di Kelas IV UPTD SDN 122337 Pematang Siantar. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan Yenti Juniarti dkk (2022) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh Media Pembelajaran Card Sort terhadap hasil belajar. Jadi dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh Media Pembelajaran Card Sort terhadap hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis maka dapat disimpulkan bahwa ada Pengaruh Media Pembelajaran *Card Sort* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-jenis pekerjaan Di Kelas IV UPTD SDN 122337 Pematang Siantar. Hal ini terlihat pada uji t bahwa $t_{hitung} = 14,713 > t_{tabel} = 2,05183$ jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 di tolak dan H_1 diterima, yang berarti hipotesis dalam penelitian ini diterima. Selain itu pada saat observasi, siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dibandingkan dengan proses pembelajaran yang tanpa menggunakan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrian, R. S. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Elektronik Berupa E-Booklet Bernuansa ESQ tentang Materi Sistem Reproduksi pada Manusia. *Journal on Teacher Education*, 4(3), 154–160. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jote.v4i3.8513>
- Aprilia, M., Lubis, P. H. M., & Lia, L. (2020). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Pemahaman Konsep Siswa SMA Berbantuan Software Tracker pada Materi GHS. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 6(2), 320–326. <https://doi.org/10.29303/jpft.v6i2.2286>
- Atika, D., Nuswowati, M., & Nurhayati, S. (2018). Pengaruh metode discovery learning berbantuan video terhadap hasil belajar kimia siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 12(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jipk.v12i2.15474>
- Erawati, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Booklet Berbasis Lingkungan pada Materi Pencemaran Lingkungan untuk Siswa Kelas VII SMP/MTs*. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. <http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/22960>

- Fitri, R., Gunayasa, I. B. K., & Saputra, H. H. (2022). PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IV DI SDN 8 UTAN TAHUN 2021/2022. *Renjana Pendidikan Dasar*, 2(1), 59–64.
- Hamann, E. T., & Catalano, T. (2021). Picturing dual language and gentrification: an analysis of visual media and their connection to language policy. *Language Policy*, 20(3), 413–434. <https://doi.org/10.1007/s10993-021-09585-1>
- Heo, M., & Toomey, N. (2020). Learning with multimedia: The effects of gender, type of multimedia learning resources, and spatial ability. *Computers & Education*, 146, 103747. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103747>
- Husnah, U., & Hasanah, H. (2019). Pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di tk dharma wanita pakusari kabupaten jember. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 3(1), 27–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.31537/jecie.v3i1.482>
- Muswita, M., Yelianty, U., Intan, A., & Kusuma, L. (2020). Pengembangan booklet tumbuhan paku di Taman Hutan Raya Sultan Thaha Syaifuddin sebagai bahan pengayaan mata kuliah taksonomi tumbuhan. *Biodik*, 6(1), 58–75. <https://doi.org/https://repository.unja.ac.id/id/eprint/16908>
- Nengsih, S. P. S., Sabri, T., & Uliyanti, E. (2019). PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN SISWA KELAS III DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v8i1.31004>
- Newton, J. M., & Nation, I. S. P. (2020). *Teaching ESL/EFL listening and speaking*. Routledge.
- Ninawati, M., Wahyuni, N., & Rahmiati, R. (2022). Pengaruh Model Artikulasi Berbantuan Media Benda Konkret Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 893–898. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2433>
- Octamil, M. T. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Booklet Pada Materi Sistem Ekskresi Di SMP Negeri 2 Pematang Siantar*. UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/23335>
- Putri, R. Y., Hardiansyah, H., & Mahrudin, M. (2022). Keanekaragaman Cyperaceae di Kawasan Persawahan Desa Tanipah Sebagai Bahan Pengayaan Konsep Keanekaragaman Hayati Berbentuk E-Booklet. *NECTAR: Jurnal Pendidikan Biologi*, 3(1), 9–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.31002/nectar.v3i1.2425>
- RAMONA, N. I. M. (2018). *PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN EXAMPLES NON EXAMPLES TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI MI AL ADLI PALEMBANG*. UIN RADEN FATAH

PALEMBANG.

- ROSARIYANTIKA, W. (2023). *PENGEMBANGAN E-BOOKLET" DAFTAR MERAH SATWA DI INDONESIA" SEBAGAI SUPLEMEN PEMBELAJARAN MATERI KEANEKARAGAMAN HAYATI DALAM MENINGKATKAN SIKAP KONSERVASI PESERTA DIDIK SMP*. UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA. <http://repository.unj.ac.id/id/eprint/37706>
- Septiani, E. (2018). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Examples Non Examples terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran PKn di MIN Kota Lubuklinggau*. UIN RADEN FATAH PALEMBANG.
- Sulfemi, W. B. (2019). Penerapan model pembelajaran discovery learning meningkatkan motivasi dan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Rontal Keilmuan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.29100/jr.v5i1.1021>
- Supriyadi, A. (2012). Peningkatan hasil belajar metode discovery pembelajaran IPA kelas IV SDN 03 Sungai Ambawang Kubu Raya. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2(8). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v2i8.3061>
- Ulfa, F., Salimi, A., & Marli, S. (2020). PENGARUH MODEL EXAMPLES NON EXAMPLES PADA PEMBELAJARAN PKn TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(6). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v8i6.33380>
- Widyastuti, M., & Kusumadewi, H. (2018). Penggunaan aplikasi Duolingo Dalam meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris pada tenaga pengajar bimbingan belajar Omega Sains Institut. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31294/jabdimas.v1i2.3899>
- Wilson, A., Sutrisno, S., & Irawan, A. (2022). PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI DUOLINGO PADA KELOMPOK IBU-IBU RUMAH TANGGA. *Qardhul Hasan: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(1), 96–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/qh.v8i1.4496>
- Ylinen, S., Smolander, A.-R., Karhila, R., Kakouros, S., Lipsanen, J., Huotilainen, M., & Kurimo, M. (2021). The Effects of a Digital Articulatory Game on the Ability to Perceive Speech-Sound Contrasts in Another Language. *Frontiers in Education*, 6, 612457. <https://doi.org/10.3389/educ.2021.612457>
- Yusuf, M., Mahrudin, M., & Irianti, R. (2023). Kajian Keanekaragaman Jenis Pohon di Tepian Sungai Tanipah Sebagai Bahan Ajar Berbentuk E-Booklet Pada Konsep Keanekaragaman Hayati Di SMA. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 92–104. <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol2.Iss1.539>

Zahwa, S. A., Nisa', T. F. F., & Fajar, Y. W. (2018). Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Kelompok B. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 30–38. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v5i1.3848>