

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS III PADA TEMA 8 SUBTEMA 3 MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD ISLAM TERPADU AL MUSLIMIN

Gilang Ramadhan¹⁾, Yopa Taufik Saleh²⁾, Rahmat Permana³⁾.

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

Email: gilang26011998@gmail.com

Email: yopa.taufik@umtas.ac.id

Email: rahmat.pgsd@umtas.ac.id

ABSTRACT

The problem in this research is the low student achievement that is less than optimal in using learning media so that students tend to pay less attention. The purpose of this study was to determine the effect of using multimedia-based learning media packaged in video form on the learning achievement of third grade students at SDIT Al Muslimin. This type of research used in this research is experimental research with pre-experimental methods. The form of research design used is the One-Group Pretest-Posttest Design. This research was conducted at SDIT Al Muslimin with the population used in this study were all students of grade III SDIT Al Muslimin, totaling 20 students. The sample used is the entire population (saturated sampling). For data collection techniques using tests, namely pretest and posttest and the data were analyzed using the SPSS 25 application. Data analysis used the paired simple t test formula. The results of data analysis that have been analyzed show that the Sig. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$. So it can be concluded that the hypothesis (H_a) is accepted and (H_o) is rejected. Thus that there are differences in student achievement between before and after being given treatment. Because there are significant differences, it can be said that significantly student achievement using multimedia-based media (video) is better or can affect the learning achievement of third grade students in Indonesian subjects on theme 8 sub-theme 3.

Keywords: Multimedia, *Learning Achievement*, *Indonesian Language Subjects*.

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya prestasi belajar siswa yang kurang optimal dalam penggunaan media pembelajaran sehingga siswa cenderung kurang memperhatikan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia yang dikemas dalam bentuk video terhadap prestasi belajar siswa kelas III di SDIT Al Muslimin. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan metode *Pre-experimental*. Bentuk desain penelitian yang digunakan yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini dilakukan di SDIT Al Muslimin dengan populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDIT Al Muslimin yang berjumlah 20 siswa. Sampel yang digunakan yaitu seluruh populasi (*sampling jenuh*). Untuk teknik pengumpulan data menggunakan test yaitu *pretest* dan *posttest* serta data dianalisis dengan menggunakan aplikasi *SPSS 25*. Analisis data menggunakan rumus uji paired simple t test. Hasil analisis data yang telah dianalisis, yaitu diketahui bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis (H_a) diterima dan (H_o) ditolak. Dengan demikian bahwa ada perbedaan prestasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dikarenakan ada perbedaan yang signifikan maka dapat dikatakan bahwa secara signifikan prestasi belajar siswa dengan menggunakan media berbasis multimedia (video) lebih baik atau dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa kelas III mata pelajaran bahasa indonesia pada tema 8 subtema 3.

Kata Kunci: Multimedia, Prestasi Belajar, Matapelajaran Bahasa Indonesia.

A. PENDAHULUAN

Proses pendidikan disekolah selalu mengalami pembaharuan, terutama dalam pemanfaatan hasil teknologi yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin hari semakin maju. Guru dituntut mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan sebaik mungkin. Pada dasarnya alat-alat tersebut berkembang sesuai tuntutan zaman. Peran guru dalam pembelajaran yaitu menyediakan, menunjukkan, membimbing, dan memotivasi siswa agar dapat berinteraksi dengan berbagai sumber pembelajaran yang tersedia. Wujud interaksi siswa dapat dilakukan melalui multimedia, multimedia yaitu media pembelajaran berbasis elektronik.

Dengan segala potensi yang dimiliki siswa maka dengan sendirinya siswa akan berinteraksi secara aktif dalam proses pembelajaran. Metode dan media merupakan sebuah alat yang dapat membantu seorang guru dan siswa dalam mempermudah proses pembelajaran. Alat bantu tersebut dapat berupa tampilan visual yaitu gambar, grafis, atau benda nyata lain. Alat bantu yang ditampilkan berfungsi memberikan

pengalaman yang lebih nyata, memotivasi siswa, dan memudahkan pemahaman daya ingat siswa dalam proses pembelajaran. Suatu proses pembelajaran, guru mempunyai peranan yang penting dalam menggunakan metode mengajar dan media mengajar. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Guru banyak menyadari bahwa tanpa adanya suatu media yang menunjang dalam proses pembelajaran akan sulit dipahami oleh seorang siswa. Pada dasarnya setiap mata pelajaran dalam kelas mempunyai tingkat kesukaran yang berbeda. Sehingga terdapat mata pelajaran yang membutuhkan media pembelajaran salah satunya mata pelajaran bahasa indonesia mata pelajaran ini sangat penting dan perlu diberikan atau diajarkan kepada siswa disekolah pelajaran bahasa indonesia masuk kedalam mata pelajaran yang diujikan dalam UAN. Oleh karena itu, pelajaran bahasa indonesia harus diajarkan dari tingkat yang terendah

sampai yang tertinggi. Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media, dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang ingin dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang terdapat dalam kurikulum, sumber pesannya adalah guru, siswa, orang lain, penulis buku, salurannya adalah media pembelajaran, dan penerima pesan adalah pembelajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SD Islam Terpadu Al Muslimin menunjukkan indikasi adanya permasalahan-permasalahan yang muncul di antaranya adalah rendahnya tingkat keaktifan siswa, hasil belajar yang umumnya kurang optimal, siswa cenderung tidak memperhatikan saat guru menerangkan, belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran, dan multimedia yang dikemas dalam bentuk video juga belum digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang menarik yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahamannya. Media pembelajaran mempunyai pengaruh besar bagi indera dan dapat menjamin pemahaman siswa

terhadap materi pembelajaran. Media berfungsi memberikan intruksi terhadap informasi yang terdapat dalam materi pembelajaran. Hadirnya media pembelajaran mampu membawa dan meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yaitu multimedia linear yang dikemas dalam bentuk video.

Munir (2012:110) menyatakan bahwa multimedia linear adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan kepada penggunanya. Hal tersebut didukung pendapat Deni Darmawan (2012:55-56) yaitu mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, suara, dan animasi. Pernyataan ini menunjukkan bahwa siswa dapat bersemangat belajar dengan multimedia linear karena tampilannya yang menarik dan mendukung pembelajaran.

Multimedia atau yang disebut dengan penggunaan media berbasis elektronik merupakan salah satu program yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program pembelajaran dengan menarik, mudah

dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, dan relatif mudah dipahami. Multimedia ini sangat populer dan banyak digunakan oleh berbagai kalangan, baik profesional, akademisi, praktisi maupun pemula untuk aktivitas persentasi. Tidak hanya menampilkan informasi, tetapi juga memberikan gambaran kepada siswa melalui proses pembelajaran. Pembelajaran menggunakan multimedia merupakan salah satu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan sesuatu yang dirangkum dan dikemas kedalam beberapa tampilan yang menarik. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah memahami penjelasan melalui visualisasi yang terangkum dalam slide teks, gambar atau grafik, suara, video, dan lain sebagainya.

Berdasarkan beberapa hal yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk merancang pengaruh penggunaan multimedia terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia siswa kelas tiga karena kondisi di lapangan menunjukkan bahwa dalam proses belajar siswa cenderung kurang memperhatikan dan rendahnya nilai mata pelajaran bahasa indonesia yang di antaranya belum mencapai KKM yang telah ditentukan. Nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 68. Maka dari itu peneliti terdorong untuk melakukan

penelitian mengenai pengaruh penggunaan multimedia dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas III Pada Tema 8 Subtema 3 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Islam Terpadu Al Muslimin". Dengan harapan bisa memudahkan guru dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan menarik minat siswa dalam pembelajaran di kelas.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode eksperimen *Pre-experimental*. Menurut Sugiyono (2016:109) dikatakan *Pre-experimental*, karena desain ini merupakan rancangan penelitian yang belum dikategorikan sebagai eksperimen sungguhan. Hal tersebut karena pada rancangan ini dilakukan pengambilan sampel tidak dipilih secara random.

Bentuk dari *pre-experimental* ada beberapa macam yaitu, *One-Shot Case Study*, *One-Group Pretest-Posttest Design* dan *Intact-Group Comporasion*. Bentuk desain penelitian yang cocok bagi penelitian ini adalah desain *One-Group Pretest-Posttest Design* dengan melibatkan pengaruh media pembelajaran sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, jadi besar pengaruh perlakuan

dapat dilihat secara jelas dengan cara membandingkan antara hasil *Pretest* dengan *posttest*. Penelitian ini melibatkan satu kelas, yaitu seluruh siswa kelas tiga. Penelitian *Pre-experimental Designs* digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap karakteristik subjek yang diteliti. Penggunaan metode *Pre-experimental Designs* ini didasarkan atas pertimbangan agar dalam pelaksanaan penelitian ini pembelajaran berlangsung secara alami sehingga dapat memberikan kontribusi terhadap penelitian. Maka Permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan multimedia terhadap prestasi belajar siswa materi kosakata baku dan kalimat efektif. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

Tabel 1.
Desain Penelitian

Pretest		Posttest
O1	X	O2

Sumber : Sugiyono (2016:111)

Keterangan :

O1 = Nilai *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O2 = Nilai *Posttest* (setelah diberi perlakuan)

X = Perlakuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh dari penggunaan multimedia tersebut terhadap prestasi belajar siswa. Pada akhir pertemuan siswa diberi *posttest*, yaitu dengan memberikan tes kemampuan penyelesaian soal dalam bentuk essay yang dilakukan pada kelas tersebut dengan soal tes yang sama untuk mengetahui pengaruh sebelum dan sesudah diberi perlakuan terhadap prestasi belajar siswa.

Pertama-tama yang harus dilakukan sebelum diberikan perlakuan, yaitu diberikan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui kestabilan dan kejelasan keadaan kelas tersebut sebelum diberi perlakuan. Setelah diberikan *pretest* maka akan muncul keadaan kelas tersebut. Setelah itu dilakukan perlakuan menggunakan multimedia dalam proses pembelajarannya. Perlakuan yang diberikan bertujuan untuk menyelidiki ada tidaknya pengaruh dari media pembelajaran tersebut. Lalu pada akhir pertemuan siswa diberi *posttest* yaitu dengan diberikannya soal-soal dalam bentuk essay yang dilakukan kepada kelas tersebut dengan soal tes yang sama dengan *pretest*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari penelitian yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian yang berupa data kuantitatif yaitu dari hasil *test*, dalam pengumpulan data melakukan dua kali test. Tes pertama dilakukan di awal pembelajaran sebelum perlakuan diberikan atau di sebut *pre-test*. Dan test yang kedua dilakukan pada akhir pembelajaran setelah perlakuan diberikan atau disebut *post-test*.

Semua pertanyaan yang dijadikan soal untuk *pre-test* berpedoman pada kompetensi dan indikator yang harus dicapai oleh siswa. Tahapan penelitian ini sebanyak 4 kali tahapan, 2 kali pertemuan untuk *pre-test* dan *post-test*, dan 2 kali pertemuan untuk perlakuan terhadap siswa dengan menggunakan media multimedia (video).

Dari hasil tes pertama analisis data, diperoleh nilai *pretest* kemampuan prestasi belajar bahasa indonesia siswa dengan nilai 39 berjumlah 1 siswa, nilai 46 berjumlah 5 siswa, nilai 50 berjumlah 1 siswa, nilai 53 berjumlah 3 siswa, nilai 55 berjumlah 3 siswa, nilai 60 berjumlah 2 siswa, nilai 75 berjumlah 2 siswa, nilai 78 berjumlah 2 siswa, dan nilai 85 1 siswa jadi nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 39. Siswa yang mencapai KKM adalah 5 orang (25%). Sedangkan jumlah siswa yang tidak mencapai KKM berjumlah 15 orang (75%).

Dari hasil tes kedua analisis data, diperoleh nilai *posttes* kemampuan prestasi belajar bahasa indonesia siswa dengan nilai 90 berjumlah 3 siswa, nilai 80 berjumlah 5 siswa, nilai 75 berjumlah 5 siswa, nilai 70 berjumlah 2 siswa, nilai 68 berjumlah 1 siswa, nilai 64 berjumlah 1 siswa, nilai 63 berjumlah 2 siswa dan nilai terendah 53 berjumlah 1 siswa. Siswa yang mencapai KKM harus mencapai lebih dari nilai 68 dengan nilai maksimum 100. Jadi berdasarkan hasil tabel diatas siswa yang mencapai KKM ada 16 siswa (80%) dan siswa yang belum mencapai KKM ada 4 siswa (20%).

Dapat disimpulkan perbandingan hasil *pre-test* kemampuan pemahaman siswa pada hasil *post-test* mengalami peningkatan sebesar (55%) sehingga media pembelajaran ini berpengaruh baik terhadap prestasi belajar.

Tabel 2. Hasil uji normalitas

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	8,4445732
Most Extreme Differences	Absolute	,122
	Positive	,082
	Negative	-,122
Test Statistic		,122
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan data tabel diatas dapat dilihat bahwa pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia (video) terhadap prestasi belajar siswa berdistribusi normal. Hal ini dibuktikan dengan *Asymp. Sig. (2-tailed)* merupakan hasil normalitas data yang dibandingkan dengan $\alpha = 0.05$ ($0,200 > 0,05$). Nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal sedangkan apabila nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal.

Jadi dapat disimpulkan data dari tabel diatas menghasilkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* 0,200 yang artinya lebih besar dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji homogenitas

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar	Based on Mean	2,508	1	38	,12
					2
bahasa indonesia	Based on Median	1,140	1	38	,29
					2

Based on Median and with adjusted df	1,140	1	33	,29
			245	3
Based on trimmed mean	2,247	1	38	,14
				2

Berdasarkan uji homogenitas pada tabel di atas nilai signifikansi diperoleh sebesar 0,142. Hasil pengujian ini berarti lebih besar dari 0,05 ($0,142 > 0,05$) dapat disimpulkan bahwa hasil uji homogenitas berdistribusi homogen. Maka analisis penelitian ini dapat dilanjutkan ke analisis statistik parametrik *Uji Paired Simple T Test* pengujian ini menggunakan *SPSS 25*, hipotesis yang dirumuskan sebagai berikut :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh dari penggunaan multimedia terhadap prestasi belajar siswa pada materi kosakata baku dan kalimat efektif.

H_a : Terdapat pengaruh dari penggunaan multimedia terhadap prestasi belajar siswa pada materi kosakata baku dan kalimat efektif.

Tabel 4. Uji *paired simpel t-test*

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pretest	-	11,9	2,68	-	-	-	19	,000
Posttest	17,00	8640	024	22,70981	11,49019	6,380		

Berdasarkan uji *paired simpel t test* dalam tabel 13 dasar pengambilan keputusan jika nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05, maka data tersebut terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan H_a diterima dan H_o ditolak. Jika nilai *Sig. (2-tailed)* > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan H_o diterima dan H_a ditolak. Dapat diketahui bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* dari tabel 13 sebesar $0,000 < 0,05$. Dapat kita lihat bahwa terdapat perbedaan yang nyata pada data *pre-test* dan *post-test*, Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis (H_a) diterima dan (H_o) ditolak.

Dengan demikian bahwa ada perbedaan prestasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah diberikan

perlakuan. Dikarenakan ada perbedaan yang signifikan maka dapat dikatakan bahwa secara signifikan prestasi belajar siswa dengan menggunakan media berbasis multimedia (video) lebih baik atau dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa kelas 3 mata pelajaran bahasa indonesia.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia terhadap prestasi belajar siswa yang dilakukan pada sample seluruh siswa kelas 3 SDIT Al Muslimin yang berjumlah 20 siswa.

Berdasarkan hasil analisis data pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia berpengaruh baik terhadap prestasi belajar bahasa indonesia materi kosakata baku dan kalimat efektif. Hal ini dibuktikan dari uji hipotesis, dapat diketahui bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* dari tabel 13 sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis (H_a) diterima dan (H_o) ditolak. Dengan demikian bahwa ada perbedaan prestasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dikarenakan ada perbedaan yang signifikan maka dapat dikatakan bahwa secara signifikan prestasi belajar siswa

dengan menggunakan media berbasis multimedia (video) lebih baik atau dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa kelas 3 mata pelajaran bahasa Indonesia.

DAFTAR RUJUKAN

- Anang Nugroho. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Power point dengan Video dan Animasi terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi belajar pada Materi Perawatan Unit Kopling Siswa Kelas 2 Jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMK Piri 1 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Serambi Ilmu*. Vol.27.No.2, 299-303. <https://journal.uny.ac.id/nju/index.php/jurnal/article/view/3274>
- Albar, dkk.(2017). Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Kontekstual Ditinjau dari Pemahaman Konsep Siswa. *Journal Mathematics educational, Science and Tecnology*, Vol. 2(2) 221-230. doi: <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/matematika/article/view/843>
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Akhadiah, Sabarti, dkk. 2003. *Pembinaan Kemampuan menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta : Erlangga.
- Chaer, Abdul. (2011). *Kesantunan Berbahasa*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Daryanto. 2005. *Evaluasi Pendidikan*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran, *Jurnal Lingkar Widya*swara I(4), 104-117. doi:https://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf
- Fitriani, F. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Angklung Berbasis Multimedia untuk Siswa Sekolah Dasar*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya
- Hamalik, Oemar. 2005. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan*. Bumi Aksara: Jakarta.

- Mahnun, N. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*, *Jurnal Pemikiran Islam*. Vol. 37 (1) 27-33. doi:<http://ejournal.uin-suska.ac.id>
- Munir.(2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Nurhayati, E. (2016). *Media Pengenalan dan Simulasi Alat Musik Angklung Berbasis Multimedia*.(Publikasi Ilmiah)Universitas PGRI Yogyakarta
- Rusman. 2017. *Belajar dan Ragam Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana: Jakarta.
- Sagala, Syaiful. 2003. *Supervisi Pembelajaran*. Alfa Beta: Bandung.
- Sugiyono.2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV.Alfabeta
- Sutikno, M. Sobry. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Holistica: Lombok.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia. Group: Jakarta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*. Alfabeta:Bandung.
- Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. doi: kelembagaan.ristekdikti.go.id.