

Pengaruh Media Simantik Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD

M. Khusni Mubarak¹, Lita Erdiana², Ufi Lenawati³
^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Sidoarjo

Article Info	ABSTRAK
Sejarah Artikel:	Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan bantuan dalam mendidik yang dapat membangun inspirasi siswa dalam belajar. Peneliti menggunakan media Simantik (Aplikasi Mandiri Tematik) berbasis komputer dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar siswa dan untuk mengetahui respon siswa dalam menggunakan media Simantik. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen, materi yang diteliti mengenai Subtema Hewan di Sekitarku dengan melibatkan 16 siswa yang dibagi menjadi 2 grup yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar (awal dan akhir) serta menggunakan respon siswa, rata-rata nilai awal yang diperoleh pada kelas kontrol yaitu 55.00, dan nilai akhir mencapai 74.38, pada kelas eksperimen nilai awal rata-rata 58.75, dan nilai akhir 80.63. Berdasarkan hasil uji hipotesis diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) $0.003 < 0.05$ Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, serta analisis respon siswa terhadap media Simantik sebesar 100%. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol, dan ada pengaruh penggunaan media Simantik terhadap hasil belajar siswa serta respon siswa dalam menggunakan media Simantik sangat baik dengan nilai skor 100%.
Diterima: 25 Juni 2022 Terbit: 4 August 2022	
Kata Kunci: <i>Media berbasis computer, Hasil belajar,</i>	
Article history:	<i>This studies is stimulated through using aids in teaching which could encourage college students to learn. Researchers used computer-primarily based Simantik media (Thematic Independent Applications) with the intention of understanding the impact of the usage of media on pupil gaining knowledge of results and to decide pupil responses in the usage of Simantik media. This observe makes use of quantitative studies with experimental methods, studied is the Animals Around Me Subtheme regarding sixteen college students who're divided into 2 groups, specifically the manage magnificence and the experimental magnificence. Collecting information the usage of gaining knowledge of results tests (starting and end) and the usage of pupil responses, the common preliminary rating received withinside the manage magnificence is 55.00, and the very last rating is 74.38, withinside the experimental magnificence the common preliminary cost is 58.75, and the very last rating is 80.63. Based at the effects of speculation testing, it's miles acknowledged that the cost of Sig. (2-tailed) $0.003 < 0.05$ It may be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted, and the evaluation of pupil responses to Simantik media is 100%. Therefore, it is able to be concluded that the experimental magnificence gaining knowledge of results are higher than the manage magnificence, and there may be an impact of the usage of Simantik media on pupil gaining knowledge of results and pupil responses in the usage of Simantik media are excellent with a rating of 100%.</i>
Diterima: 25 Juni 2022 Terbit: 4 August 2022	
	<i>This is an open access article under the Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional</i>
Corresponding Author: Ufi Lenawati STKIP PGRI SIDOARJO Email: lenawatiufibanguphek@gmail.com	

1. PENDAHULUAN

Di dunia yang serba canggih saat ini, teknologi dan informasi sangat mudah diakses oleh masyarakat, peningkatan ilmu pengetahuan telah berdampak pada perubahan sosial budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan. Oleh sebab itu, supaya pendidikan dapat mengikuti perkembangan IPTEK, maka semua guru dituntut agar mampu memberikan keteladanan untuk tercapainya mutu pendidikan di sekolah salah satunya dengan melakukan perbaikan proses belajar

mengajar dan memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah, dengan memanfaatkan teknologi dapat meningkatkan kualitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Dewi (2017).

Pada kurikulum K-13, kerangka pembelajaran dikelas difokuskan pada siswa, dengan memberikan pembelajaran yang bermakna, dengan tujuan agar pemisahan antar pelajaran tidak terlihat, dan ide-ide dalam satu pembelajaran disajikan menjadi satu pembelajaran.

Dalam teori perkembangan mental siswa kelas dua SD berada pada tahap operasional kongkrit. Pada tahap ini siswa dengan rentang umur 7-11 tahun dapat berpikir secara logis, namun belum siap untuk berpikir secara abstrak, sehingga mereka membutuhkan pembelajaran yang menyenangkan dalam membantu berpikir abstrak siswa secara konkrit. Benda konkrit dapat diketahui melalui media pembelajaran. Nursalim (2007).

Media dapat digunakan untuk melibatkan siswa secara kreatif dalam proses pembelajaran dan mengembangkan kemampuan berpikirnya guna meningkatkan hasil belajarnya. Wahyuningtyas (2020). Penggunaan komputer untuk pembelajaran dapat memberikan dampak positif bagi siswa karena inovatif dan interaktif. Media pembelajaran berbantuan komputer adalah media pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai penunjangnya.

Media berbasis komputer adalah komputer sebagai media yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, mendukung proses pembelajaran, mencapai hasil belajar yang maksimal, menyampaikan informasi tentang materi pelajaran, dan mengajukan pertanyaan praktis. Ini adalah media yang tersusun. Warda (2014). Kegiatan pembelajaran yang merespon perkembangan dan perubahan paradigma pendidikan adalah kegiatan pembelajaran yang secara simultan dapat mensinergikan bidang pengetahuan, emosi, dan keterampilan. Belajar dapat berubah dari yang tidak tahu menjadi tahu. Susanti (2015)

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah. Siswa dapat meningkatkan hasil belajar melalui upaya sadar yang diterapkan secara sistematis dan mengarah pada perubahan positif. Inilah yang disebut proses belajar. Pada akhir proses pembelajaran adalah perolehan hasil belajar siswa. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil interaksi belajar dan perilaku pendidikan. Dari sudut guru, praktik pendidikan berakhir dengan proses penilaian hasil belajar, sedangkan dari sudut siswa, hasil belajar merupakan akhir dari penggalan proses pembelajaran. Ada tiga jenis hasil belajar: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman siswa, ranah afektif berkaitan dengan nilai dan sikap siswa, dan ranah psikomotor berkaitan dengan kemampuan siswa. Dimiyati (2009).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis pada tanggal 01 Oktober 2020 terhadap kegiatan proses belajar di kelas 2 SDN Kedungbanteng dengan tema 5 "Hidup Bersih dan Sehat". Semua proses kegiatan belajar mengajar berpusat pada buku pendidik menggunakan metode ceramah tanpa adanya inovasi lain yang diberikan kepada siswa. Standar nilai paling rendah pada kelas dua yaitu 75. Selanjutnya, materi dalam pembelajaran yang di teliti yaitu tematik Tema 7 "Merawat hewan dan tumbuhan" Subtema 1 "Hewan disekitarku" Pembelajaran ke-1, karena materinya mengenai kegiatan yang dilakukan siswa pada kehidupan sehari-hari. Pembelajaran komputer di SDN Kedungbanteng dikenalkan pada mata pelajaran TIK dengan memberikan materi bagian dari komputer saja.

Proses belajar mengajar yang baik adalah proses yang memberikan interaksi aktif antara siswa dan guru. Wibowo (2017). Media pembelajaran berbasis komputer dipilih berdasarkan pengakuan bahwa kegiatan pendidikan dan pembelajaran lebih menarik bagi siswa dan menjadikan pembelajaran menyenangkan dan mudah dipahami.

Oleh karena itu, munculah ide untuk membuat sebuah media Simantik (Aplikasi Mandiri Tematik) berbasis komputer yang kreatif, menarik dan inovatif yang di dalamnya terdapat materi pembelajaran, video pembelajaran, latihan-latihan soal dan terdapat juga permainan yang menyenangkan yang dapat melibatkan siswa secara langsung dalam pengoperasian media sehingga siswa aktif pada proses pembelajaran, siswa dapat memilih susunan latihan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan dapat memutar ulang data yang diperlukan,

memungkinkan siswa menguasai sesuai kemampuannya, dapat menentukan kecepatan belajar menumbuhkan semangat belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa.

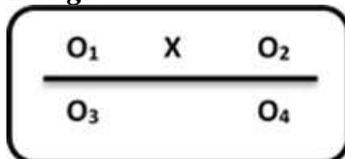
Maka dari itu, penulis membuat judul “Pengaruh Media Simantik Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD”.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen, terdapat variable dependen (terikat) dan independen (bebas) yakni media Tuktuk berbasis komputer atas hasil belajar siswa kelas 2 SDN Kedungbanteng.

Dipergunakan suatu rancangan pada penelitian ini yakni *Pretest-Posttest Control Group Design*. Sugiyono (2010). Terdapat kelas kontrol juga kelas eksperimen.

Pretest-Posttest Control Group Design



- X =Media Simantik berbasis komputer
- O₁=Pemberian pretest pada kelas eksperimen
- O₂=Pemberian posttest pada kelas eksperimen
- O₃=Pemberian pretest pada kelas kontrol
- O₄=Pemberian posttest pada kelas kontrol

Penelitian dilaksanakan di Kelas 2 SDN Kedungbanteng Kecamatan Tanggulangin Kabupaten Sidoarjo dengan jumlah 16 siswa. Peneliti membagi menjadi dua kelompok, yaitu 8 siswa dari kelas kontrol dan 8 siswa dari kelas eksperimen sebagai model/sampel.

Tabel 2.1 Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa
Grup A (Kontrol)	8 siswa
Grup B (Eksperimen)	8 siswa

Dipergunakan bermacam teknik pengumpulan data oleh peneliti yakni memakai validasi materi dan media oleh dosen PGSD untuk mengetahui tingkat keefektifan soal tes serta media yang dipergunakan. Pada penelitian ini juga menggunakan lembar pretest juga posttest guna mendapati hasil belajar siswa, hasil setelah diberi perlakuan dengan yang sebelum diberi perlakuan. Selain itu juga, digunakan teknik pengumpulan data menggunakan lembar angket respon siswa dalam menggunakan media Simantik.

Instrumen pengumpulan data bertujuan untuk mempermudah ketika mengumpulkan data. Alat pengumpulan data untuk penelitian diatas yakni menggunakan lembar validasi soal dan materi yang digunakan untuk mengumpulkan data kesesuaian antara materi terhadap soal yang diberikan dengan penggunaan media Simantik, penilaian pada lembar validasi ini terbagi menjadi empat tingkat yaitu 1. Tidak Sesuai, 2. Kurang Sesuai, 3. Sesuai, dan 4. Sangat Sesuai. Kemudian pemberian lembar tes terhadap siswa berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 butir yang sudah diuji para ahli yang berguna untuk mengetahui pengetahuan siswa dan pengisian lembar angket oleh siswa dengan indikator: 1) materi pembelajaran mudah dipahami, 2) media simantik menyenangkan, 3) media simantik mudah digunakan, 4) gambar dan video media simantik menarik, dan dengan pilihan jawaban “Ya” atau “Tidak” pada setiap indikator aktivitas siswa yang disusun guna melihat bagaimana respon siswa ketika proses kegiatan belajar mengajar menggunakan media Simantik.

$$\chi^2 = \sum \left[\frac{(fo - fe)^2}{fe} \right]$$

Keterangan :

X² = Nilai chi-kuadrat

F_o = Frekuensi yang diperoleh

F_e = frekuensi yang diharapkan

Validasi pada penelitian ini berbentuk lembar angket, lembar soal. Uji reliabilitas tes digunakan untuk menghitung reliabilitas item soal tes, perhitungan ini dibantu dengan menggunakan SPSS. Analisis soal tes hasil belajar yang dikerjakan pada awal pembelajaran dan akhir pembelajaran untuk mengetahui kognitif siswa dengan hasil perhitungan nilai tes siswa secara individu tentang subtema Hewan di Sekitarku. Kemudian akan dilakukan Uji normalitas yang bermaksud diarahkan untuk memutuskan apakah data sampel berdistribusi normal. Winarsunu (2012).

Dalam tinjauan ini, untuk mengukur normalitas data dapat dilakukan uji normalitas Kolmogorov Smirnov dengan syarat bahwa jika nilai sig > 0,05, data dapat dianggap berdistribusi normal. Uji homogenitas didapatkan melalui perhitungan terhadap nilai awal/pretest kelas kontrol juga nilai awal kelas eksperimen, serta nilai akhir/posttest kelas kontrol dengan nilai akhir kelas eksperimen. Untuk menguji homogenitas ini dipergunakan SPSS, data bisa dinyatakan homogen bila sig > 0,05.

$$F = \frac{\text{varian tertinggi}}{\text{varian terendah}}$$

$$\text{Varian (SD}^2) = \frac{\sum X^2 - \frac{\sum X^2}{N}}{N - 1}$$

Hasil uji statistik menggunakan uji t (uji Paired Sampel T-Test juga Independent Sampel T-Test) guna melihat apakah pembelajaran dengan menggunakan media Tuktuk lebih unggul daripada metode ceramah. Kemudian hasil tersebut diuji dengan bantuan program SPSS.

$$t = \frac{My - Mx}{\sqrt{\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{Nx + Ny - 2} \times \frac{1}{Nx} + \frac{1}{Ny}}}$$

Keterangan :

M : Nilai rata-rata hasil per kelompok

N : Banyaknya subjek

X : Deviasi setiap nilai x₂ dan x₁

Y : Deviasi setiap nilai y₂ dan y₁

Analisis hasil angket respon siswa dengan rumus :

$$\text{Persentase Respon Siswa} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di kelas 2 SDN Kedungbanteng Kecamatan Tanggulangin Kabupaten Sidoarjo yang terbagi menjadi 2 grup yakni 8 siswa kelas kontrol dan 8 siswa kelas eksperimen. Pada penelitian ini materi terkait dengan tema 7 “Merawat hewan dan tumbuhan” subtema 1 “Hewan di sekitar ku” pembelajaran ke-1.

Hasil belajar siswa *pretest* kelas kontrol dengan jumlah 8 siswa memperoleh hasil rata-rata 55,00 dengan standart deviasi 12,536 sedangkan untuk hasil *posttest* di kelas kontrol memperoleh 74,38 dengan standar deviasi 8,210 untuk kelas eksperimen memperoleh nilai *pretest* dengan rata-rata 58,75 dengan standar deviasi 13,025 sedangkan hasil *posttest* di kelas eksperimen memperoleh nilai 80,63 dengan standar deviasi 6,781. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen sama-sama meningkat namun pada kelas kontrol belum bisa mencapai nilai KKM yang telah ditentukan.

Analisis angket respon siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa dalam menggunakan media Simantik pada saat proses kegiatan belajar mengajar pada kelas eksperimen dengan subtema Hewan di Sekitarku mencapai nilai sebesar 100% dengan kriteria sangat baik.

Analisis deskriptif nilai kemampuan awal dan akhir siswa kelas 2 yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.1.1 Output SPSS Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kelas Eksperimen	8	45	75	58.75	13.025
Pretest Kelas Kontrol	8	35	70	55.00	12.536
Posttest Kelas Eksperimen	8	70	90	80.63	6.781
Posttest Kelas Kontrol	8	60	85	74.38	8.210
Valid N (listwise)	8				

Berdasarkan Analisis descriptive statistics nilai kemampuan awal siswa kelas kontrol mempunyai rata-rata 55.00 dengan standart deviasi 12.536 nilai minimum 35, maksimum70, dan pada analisis kemampuan akhir kelas kontrol mempunyai rata-rata 74.38 dengan standart deviasi 8.210 nilai minimum 60, dan nilai maksimum 85.

Sedangkan pada analisis kemampuan awal siswa kelas eksperimen mempunyai rata-rata 58.75 dengan standart deviasi 13.025 nilai minimum 45, nilai maksimum 75, dan pada analisis kemampuan akhir kelas kontrol mempunyai rata-rata 80.63 dengan standart deviasi 6.781 nilai minimum 70, nilai maksimum 90. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen sama-sama meningkat namun pada kelas kontrol belum bias mencapai nilai KKM yang telah ditentukan.

Tabel 3.1.2 Output Uji Normalitas

		Tests of Normality		
		Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Kelas	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest Kelas Eksperimen	.249	8	.154
	Posttest Kelas Eksperimen	.162	8	.200 ^a
	Pretest Kelas Kontrol	.241	8	.193
	Posttest Kelas Kontrol	.280	8	.064

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh nilai signifikansi (Sig.) dari data terbaik dan setelah dilakukan pengujian untuk kelas eksperimen pada uji Kolmogorov Smirnov diperoleh nilai sig pretest pada kelas eksperimen dengan jumlah nilai sebesar 0.154, dan nilai posttest adalah 0.200. Sedangkan untuk hasil kelas kontrol dengan uji Kolmogorov Smirnov diperoleh nilai pretest sebesar 0.193 sedangkan untuk posttest diperoleh nilai 0.64 yang menunjukkan nilai uji Kolmogorov Smirnov > 0.05. Oleh karena itu, data penelitian berdistribusi normal.

Tabel 3.1.3 Output Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	1.887	1	14	.191

Pada nilai uji diatas, yang didapatkan nilai signifikansi (Sig.) $0,191 > 0,05$, kesimpulannya ialah data yang didapat pada penelitian yakni homogen.

Tabel 3.1.4 Output Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.575	20

Dihasilkan nilai Cronbach's Alpha $0,575 > 0,5$ jadi, bisa disimpulkan bahwa data reliabel.

Tabel 3.1.5 Output Uji Paired Sample T-test

		Paired Samples Test								
		Paired Differences				95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper				
Pair 1	Pretest Kelas Eksperimen - Posttest Kelas Eksperimen	-21.875	9.234	3.265	-29.595	-14.155	-6.700	7	.000	
Pair 2	Pretest Kelas Kontrol - Posttest Kelas Kontrol	-19.375	6.781	2.397	-25.044	-13.706	-8.082	7	.000	

Kami menemukan bahwa nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ berarti terdapat perbedaan nyata dalam kinerja akademik kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah tes. Kesimpulannya, ada efek penggunaan media Simantik berbasis komputer dan metode ceramah terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol.

Tabel 3.1.6 Output Uji Independent Sample T-Test

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	1.887	.191	-3.657	14	.003	-19.375	5.298	-30.738	-8.012
	Equal variances not assumed			-3.657	12.057	.003	-19.375	5.298	-30.911	-7.839

Berdasarkan hasil *independent sample test* diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) $0,003 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata hasil belajar (setelah tes) kelas eksperimen 80,63 lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu 74.38. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media Simantik berbasis komputer terhadap hasil belajar siswa kelas 2.

Tabel 3.1.7 Angket Respon Siswa

No.	Pernyataan	Presentase
1	Materi pembelajaran mudah dipahami	100%
2	Media Simantik menyenangkan	100%
3	Media Simantik Mudah digunakan	100%
4	Gambar dan video media Simantik menarik	100%
Total		100%

Analisis respon siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa dalam menggunakan media Simantik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa respon siswa dalam menggunakan media Simantik sangat baik , media Simantik mudah digunakan, mudah dipahami, menyenangkan dan sangat menarik dengan nilai presentase mencapai 100%.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah berdasarkan hasil uji-t diketahui bahwa nilai sig. (2tailed) < 0,05 dapat digunakan menyimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar yang sebenarnya di kelas eksperimen juga di kelas kontrol untuk hasil pretest dan posttest. Berdasarkan hasil dari SPSS mean nilai pretest kelas kontrol yakni 55.00 sedangkan pada hasil posttes diperoleh nilai 74.38, untuk kelas eksperimen nilai pretest memperoleh nilai 58.75 dan nilai posttest memperoleh nilai 80.63. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

Berdasarkan hasil uji hipotesis diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) 0.003<0.05 Maka dapat disimpulkan bahwa H₀ ditolak dan H_a diterima, maka dari itu ada pengaruh penggunaan media Simantik terhadap hasil belajar siswa kelas 2 SD.

Menurut hasil rekapitulasi data bahwa respon siswa dalam menggunakan media Simantik sangat baik, media Simantik mudah digunakan, mudah dipahami, menyenangkan dan sangat menarik dengan nilai presentase mencapai 100%.

SARAN

Yang pertama guru harus memiliki kreatifitas yang tinggi dalam proses kegiatan belajar mengajar agar tidak ada kebosanan dan bersifat monoton yang diyakini bisa mempengaruhi hasil belajar siswa.

Yang kedua memilih jenis model dan bahan ajar yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Yang ketiga guru harus bisa memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah, seperti memanfaatkan ruangan komputer, atau memanfaatkan media lain seperti tab, laptop, proyektor yang ada untuk keperluan kegiatan proses belajar mengajar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, Galuh K. 2017. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Contextual Teaching and Learning dengan Media Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SD*. Jurnal Persada: Kajian Ilmu Pendidikan Dasar
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Nursalim, Mochammad. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Unesa University Press
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, Nuryatin A. 2015. *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa*. Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Sidoarjo.
- Wahyuningtyas, Rizki. 2020. *Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan
- Warda, Ifka Nadira. 2014. *Pengembangan Media Computer Assisted Instruction (CAI) Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pokok Bangun Ruang Sisi Datar Untuk*

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP SHAFTA SURABAYA. Surabaya:
Skripsi tidak diterbitkan.

Wibowo, Satrio. 2017. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Media Audio Visual Berbasis Keragaman Budaya di Program Studi Pgsd Stkip Sidoarjo.* Jurnal Persada: Kajian Ilmu Pendidikan Dasar

Winarsunu, Tulus. 2012. *Statistik dalam Penelitian Psikologi Pendidikan.* Malang: Umm Press