

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA PADA SISWA KELAS IV UPT SD NEGERI 232 GRESIK

Diah Ayu Wulandari¹, Suprihatien², Friendha Yuanta³

^{1,2,3}Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Jl. Dukuh Kupang XXV No.54, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia
Email: diahayuwulandari611@gmail.com

Article History

Received: 28-01-2025

Revision: 04-02-2025

Accepted: 07-02-2025

Published: 09-02-2025

Abstract. This study aims to determine the influence of the use of Kahoot media on the learning outcomes of ethnic and cultural diversity materials. This study uses a quantitative approach with a type of quasi experiment research whose population is all grade IV students, which is divided into two groups, namely class IV A with 14 students as the experimental group and class IV B with 13 students as the control group. The data collection technique used is a test in the form of multiple-choice questions. Validity and reliability tests are carried out to test the instrument. Furthermore, a normality test was carried out with the results of the variable $X_{count}^2=2,26$, the variable $Y_{count}^2 = 4,22$ while $X_{count}^2 = 5,99$, while the results of the postes homogeneity test $F_{count} \leq F_{table} = 2,11 \leq 2,604$ this was stated that both variables were declared to be normally distributed and homogeneous. To find out whether or not there is an influence of Kahoot media in learning, the results of which showed that the learning outcomes of the Ethnic and Cultural Diversity material of grade IV A students who were taught using Kahoot learning media were better than without using Kahoot media in learning on Ethnic and Cultural Diversity material.

Keywords: Kahoot Media, Learning Outcomes, Ethnic and Cultural Diversity

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap hasil belajar materi keragaman suku bangsa dan budaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experiment* yang populasinya merupakan semua siswa kelas IV, yang terbagi dalam dua kelompok yaitu kelas IV A berjumlah 14 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV B 13 siswa sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes yang berupa soal pilihan ganda. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan untuk menguji instrumen. Selanjutnya, dilakukan uji normalitas yang hasilnya variabel $X_{hitung}^2=2,26$ variabel $Y_{hitung}^2 = 4,22$ sedangkan $X_{tabel}^2 = 5,99$, sedangkan hasil uji homogenitas postes $F_{hitung} \leq F_{tabel} = 2,11 \leq 2,604$ hal ini dinyatakan kedua variabel dinyatakan berdistribusi normal dan homogen. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media *Kahoot* dalam pembelajaran maka dilanjutkan Uji t yang hasilnya menunjukkan bahwa hasil belajar materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya siswa kelas IV A yang diajarkan menggunakan media pembelajaran *Kahoot* lebih baik dari pada tanpa menggunakan media *Kahoot* dalam pembelajaran pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya.

Kata Kunci: Media Kahoot, Hasil Belajar, Keragaman Suku Bangsa dan Budaya

How to Cite: Wulandari, D. A., Suprihatien., & Yuanta, F. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya pada Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 232 Gresik. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (1), 1319-1327. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i1.2664>

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah pemerolehan pengetahuan baru dan membangun sikap dan karakter peserta didik. Menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 sekolah harus melakukan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik. Pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai proses seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui interaksi dengan lingkungannya baik secara formal maupun informal. Oleh karena itu penggunaan media dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor utama untuk mempengaruhi hasil belajar siswa pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di kelas IV. Media merupakan alat grafis atau elektronik untuk Menyusun dan menyampaikan rencana pembelajaran (Firmadani, 2020). Media juga dapat diartikan suatu alat atau sarana yang digunakan guru untuk memfasilitasi proses pembelajaran formal maupun informal. Media dapat berupa benda fisik, teknologi atau kombinasi dari keduanya yang digunakan untuk menyampaikan informasi, meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan hasil belajar lebih baik. Dalam hal ini guru memilih menggunakan media pembelajaran berbasis *website* yaitu media aplikasi *Kahoot* yang akan digunakan sebagai media pembelajaran materi keragaman suku bangsa dan budaya, hal ini dikarenakan hasil belajar siswa kelas IV kurang memuaskan dalam materi ini.

Menurut Christiani et al. (2019) “*Kahoot* merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau *platform* Pendidikan yang berbasis *website* yang dapat digunakan secara *online* dan ada beberapa fitur yang digunakan secara gratis”. Adapun menurut Darmawan (2020) “*Kahoot* adalah cara alternatif yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran dan membuat situasi belajar di kelas menyenangkan bagi peserta didik maupun guru”.

Berkaitan dengan permasalahan di atas maka aplikasi *Kahoot* ini sangat sesuai dengan harapan UPT SD Negeri 232 Gresik agar peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi keragaman suku bangsa dan budaya. Hasil belajar merupakan kesuksesan siswa dalam belajar tentang materi keragaman suku bangsa dan budaya dapat dilihat atau diukur dari pencapaian hasil belajar. Susanto (Purwaningsih, 2023) hasil belajar siswa pasti dimiliki oleh setiap anak setelah berpartisipasi, yang mana siswa mau untuk berusaha dan memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap melalui proses belajar. Menurut Purwanto (Purwaningsih, 2023) “hasil belajar dapat diartikan dengan memahami 2 istilah ialah” “hasil” dan “belajar”. Arti “hasil” menunjukkan bahwa seseorang memperoleh sesuatu ketika siswa telah melakukan suatu aktivitas dalam pembelajaran. Baik atau buruknya hasil belajar siswa tergantung pada siswa saat melakukan proses belajar dan guru sebagai penyampai materi

pembelajaran. Perubahan perilaku siswa berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Perubahan perilaku siswa ini dapat diketahui ketika siswa selesai melakukan pembelajaran tentang materi keragaman suku bangsa dan budaya yang merupakan materi ini sangat penting untuk dipahami oleh siswa karena Menurut (Nurfadhillah et al., 2021) keanekaragaman budaya Indonesia tidak akan memecahkan persatuan dan kesatuan Indonesia meskipun dengan corak keanekaragaman lokal yang berbeda-beda, perbedaan ini berasal dari beberapa faktor termasuk faktor lingkungan alam, sosial, budaya atau bisa disebabkan adanya perbedaan karakter dan kepribadian individu yang berasal dari hasil budayanya. Menurut Poerwanto (Nurfadhillah et al., 2021) keanekaragaman masyarakat Indonesia lebih banyak disebabkan oleh sejarah individu dan faktor lingkungannya, oleh karena itu, suatu unsur atau adat dalam suatu kebudayaan lain melainkan harus dari sistem nilai yang ada dalam kebudayaan itu sendiri (relativisme kebudayaan).

Indonesia juga memiliki semboyan “Bhineka Tunggal Ika” yang artinya berbeda-beda tetapi tetap satu jua. Oleh karena itu, kita bangsa Indonesia tidak dapat melepaskan diri dari upaya untuk menjaga dan melestarikan kebudayaan bangsa Indonesia kami sendiri secara keseluruhan dan kebudayaan lokal secara khusus. Karena kebudayaan ini mencakup semua ide, gagasan, Tindakan, dan hasil yang diciptakan manusia, penting untuk melestarikan dan menjaganya. Semua orang memiliki kewajiban untuk menjaga dan melestarikan budaya lokalnya sendiri karena siapa lagi yang akan mewarisi nilai-nilai tersebut. Dengan demikian penggunaan media *Kahoot* ini salah satu ide guru untuk meningkatkan pemahaman siswa, kemauan belajar siswa agar siswa tidak merasa jenuh dalam pembelajaran dan hasil belajarnya sangat memuaskan serta bisa mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media *Kahoot* dalam pembelajaran ini. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian penggunaan media *Kahoot* pada pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media *Kahoot* terhadap hasil belajar materi keragaman suku bangsa dan budaya pada siswa kelas IV UPT SD Negeri 232 Gresik.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *quasi experiment* yang bertujuan untuk mengkaji hasil belajar siswa dengan menggunakan aplikasi *Kahoot* pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol tanpa menggunakan aplikasi *Kahoot*.

Tabel 1. Jumlah siswa

Kelas	Subyek Penelitian	Jumlah Siswa
IV	Eksperimen	14
	Kontrol	13

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IV UPT SD Negeri 232 Gresik Kecamatan Menganti Kabupaten Gresik Tahun Ajaran 2024/2025. Teknik pengambilan sampel menggunakan Teknik *Random Sampling* yang terdiri atas 27 siswa, 14 siswa merupakan kelas eksperimen 13 siswa merupakan kelas kontrol. Variabel independen dalam penelitian ini ialah media pembelajaran *Kahoot*. Variabel dependen dalam penelitian ini ialah Hasil Belajar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Teknik Tes. Menurut (Hasanah et al., 2019) bahwa tes merupakan suatu alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan, pengetahuan, keterampilan, atau karakteristik tertentu dari individu atau kelompok. Tes disini merupakan tes objektif yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh media *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa. Menurut Sudaryono (Hasanah et al., 2019) tes objektif dapat berupa, pilihan ganda, isian singkat, benar-salah atau menjodohkan. Peneliti memilih soal pilihan ganda yang akan dijadikan penilaian *pretest* dan *posttest*.

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan instrument yang akan digunakan dalam penelitian, setelah dinyatakan layak untuk di uji coba maka peneliti mengambil Langkah selanjutnya yaitu melakukan uji prasyarat ialah uji normalitas, uji homogenitas dan uji t-test.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil Uji Normalitas

Variabel X (*Eksperimen*)

Tabel 2. Frekuensi yang diharapkan Variabel X

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas Tiap Kelas Interval	Fe	Fo
1	74,5	-1,45	0,4265	0,1779	2,4906	4
2	80,5	-0,67	0,2486	0,2924	4,0936	5
3	86,5	0,11	0,0438	0,2695	3,773	2
4	92,5	0,89	0,3133	0,1392	1,9488	2
5	98,5	1,67	0,4525	0,0406	0,5684	1
6	104,5	2,46	0,4931			

Mencari Chi Kuadrat (X^2 hitung) dengan rumus:

$$\begin{aligned} X^2 &= \sum_l^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e} \\ &= \frac{(4-2,4906)^2}{2,4906} + \frac{(5-4,0936)^2}{4,0936} + \frac{(2-3,773)^2}{3,773} + \frac{(2-1,9488)^2}{1,9488} + \frac{(1-0,5684)^2}{0,5684} \\ &= 0,91 + 0,20 + 0,83 + 0,00 + 0,32 = 2,26 \end{aligned}$$

Variabel Y (Kontrol)

Tabel 3. Frekuensi yang diharapkan Variabel Y

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas Tiap Interval	Kelas	Fe	Fo
1	39,5	-1,77	0,4616	0,093		1,209	2
2	49,5	-1,12	0,3686	0,1878		2,4414	3
3	59,5	-0,47	0,1808	0,2483		3,2279	2
4	69,5	0,17	0,0675	0,2264		2,9432	2
5	79,5	0,82	0,2939	0,1353		1,7576	4
6	89,5	1,47	0,4292				

Mencari Chi Kuadrat (Y^2 hitung) dengan rumus:

$$\begin{aligned} Y^2 &= \sum_l^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e} \\ &= \frac{(2-1,209)^2}{1,209} + \frac{(3-2,4414)^2}{2,4414} + \frac{(2-3,2279)^2}{3,2279} + \frac{(2-2,9432)^2}{2,9432} + \frac{(4-1,7576)^2}{1,7576} \\ &= 0,51 + 0,12 + 0,46 + 0,30 + 2,83 \\ &= 4,22 \end{aligned}$$

Diketahui didapat $X_{tabel}^2 = 5,99$ sedangkan X_{hitung}^2 dan $Y_{hitung}^2 = 2,26$ dan 4,22 hasilnya menunjukkan bahwa distribusi data normal. Dengan kriteria X_{hitung}^2 lebih kecil dari X_{tabel}^2

Hasil Uji Homogenitas

Varian variabel X (Eksperimen)

$$\begin{aligned} S_1^2 &= \frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)} = \frac{14(103650) - (1200)^2}{14(14-1)} \\ S_1^2 &= \frac{1451100 - 1440000}{14(13)} = \frac{11100}{182} = 60,9 \\ S_1 &= \sqrt{60,9} = 7,8 \end{aligned}$$

Varian variabel Y (Kontrol)

$$\begin{aligned} S_2^2 &= \frac{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)} = \frac{13(56925) - (835)^2}{13(13-1)} \\ S_2^2 &= \frac{740025 - 697225}{13(12)} = \frac{42800}{156} = 274,3 \\ S_2 &= \sqrt{274,3} = 16,5 \end{aligned}$$

Hasil dari perhitungan variabel X di atas menunjukkan = 7,8 (varian kecil) sedangkan variabel Y = 16,5 (varian besar):

$$F_{\text{Hitung}} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

$$F_{\text{Hitung}} = \frac{16,5}{7,8} = 2,11$$

Uji homogenitas diperoleh dari perbandingan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $dk_{\text{pembilang}} = n_a - 1$ dan $dk_{\text{penyebut}} = n_b - 1$ apabila $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$, disebut data sama atau homogen. Hasil $F_{\text{hitung}} = 2,11$ jika perbandingan dari F_{hitung} dan F_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dan $dk_{\text{pembilang}} = 14 - 1 = 13$ $dk_{\text{penyebut}} = 13 - 1 = 12$ diperoleh nilai $F_{\text{tabel}} = 2,604$ Dengan demikian ternyata kedua kelompok data dapat dinyatakan homogen.

Hasil Uji Hipotesis

Tujuan dari penggunaan uji hipotesis ini untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap hasil belajar materi keragaman suku bangsa dan budaya siswa kelas IV UPT SD Negeri 232 Gresik.

Tabel 4. Hasil belajar variabel X (eksperimen) dan variabel Y (kontrol)

No	X	Y	X	X ²	Y	Y ²
1	85	45	-1	7225	-19	2025
2	95	60	9	9025	-4	3600
3	90	80	4	8100	16	6400
4	85	85	-1	7225	21	7225
5	90	70	4	8100	6	4900
6	85	50	-1	7225	-14	2500
7	85	60	-1	7225	-4	3600
8	85	85	-1	7225	21	7225
9	75	50	-11	5625	-14	2500
10	75	50	-11	5625	-14	2500
11	95	75	9	9025	11	5626
12	75	40	-11	5625	-24	1600
13	80	85	-6	6400	21	7225
14	100		14	10000		
Jumlah	1200	835		103650		56925

Berdasarkan tabel yang telah disajikan, dilakukan perhitungan *test "t"*, pertama yakni memperoleh nilai mean atau rata-rata variabel X dan Y.

Menentukan rata-rata variabel X dan Y

a. Variabel X

$$X_1 = \frac{Fx}{N} = \frac{1200}{14} = 85,71$$

b. Variabel Y

$$Y_2 = \frac{Fy}{N} = \frac{835}{13} = 64,23$$

Menentukan standar deviasi variabel X dan Y

a. Variabel X

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{794}{14}} = \sqrt{56,7} = 7,5$$

b. Variabel Y

$$SD = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N}} = \sqrt{\frac{3293}{13}} = \sqrt{253,3} = 15,9$$

Menentukan varian variabel X dan Y

a. Variabel X

$$S_1^2 = \frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)} = \frac{14(103650) - (1200)^2}{14(14-1)}$$

$$S_1^2 = \frac{1451100 - 1440000}{14(13)} = \frac{11100}{182} = 60,9$$

$$S_1 = \sqrt{54,5} = 7,80$$

b. Variabel Y

$$S_2^2 = \frac{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)} = \frac{13(56925) - (835)^2}{13(13-1)}$$

$$S_2^2 = \frac{740025 - 697225}{13(12)} = \frac{42800}{156} = 274,3$$

$$S_1 = \sqrt{274,3} = 16,5$$

Menentukan interpretasi terhadap t

$$T = \frac{X_1 - Y_2}{\sqrt{\frac{S1^2}{n1} + \frac{S2^2}{n2}}} = \frac{85,71 - 64,23}{\sqrt{\frac{60,9}{14} + \frac{274,3}{13}}} = \frac{21,48}{\sqrt{\frac{3352}{27}}} = \frac{21,48}{\sqrt{12,41}} = \frac{21,48}{3,52} = 6,10$$

Sebelum ditentukan dengan t_{tabel} ditentukan terlebih dahulu df atau $db = (N_1 + N_2) - 2 = (14 + 13) - 2 = 27 - 2 = 25$ pada taraf signifikan 5% yaitu 2,059. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,10 > 2,059$) yang berarti (H_a) dalam penelitian diterima, hasil belajar siswa pada materi keragaman suku bangsa dan budaya siswa kelas IV yang diajarkan dengan menggunakan media *Kahoot* lebih baik dari pada siswa yang diajarkan tanpa menggunakan media *Kahoot* di UPT SD Negeri 232 Gresik, sedangkan (H_0) ditolak, hasil belajar materi

keragaman suku bangsa dan budaya siswa kelas IV diberikan dengan menggunakan media *Kahoot* tidak lebih baik dari pada siswa yang diajarkan tanpa menggunakan media *Kahoot* di UPT SD Negeri 232 Gresik.

Dapat disimpulkan bahwa sesuai data yang telah dianalisis terbukti bahwa adanya pengaruh penggunaan media *Kahoot* dalam pembelajaran dengan tidak menggunakan media *Kahoot* dalam pembelajaran. Hal itu dapat dibuktikan bahwa dengan menggunakan media *Kahoot* dalam pembelajaran siswa lebih atraktif dan sangat antusias dalam proses pembelajaran, di bandingkan dengan tidak ada nya media pembelajaran siswa cenderung bosan dan monoton serta membuat siswa sulit untuk memahami materi yang telah diberikan (Darmawan, 2020). oleh karena itu peran media yang digunakan guru sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa pada materi keragaman suku bangsa dan budaya.

Kemampuan belajar yang dicapai oleh siswa ada berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sangat menentukan keberhasilan belajar seseorang, karena berasal dari dalam diri ialah yang bisa dikembangkan dan dikelola untuk meningkatkan hasil belajar sedangkan faktor eksternal ini berperan penting dalam membentuk suasana belajar yang mendukung atau menghambat proses belajar faktor ini berasal dari luar diri siswa ialah keluarga sekolah dan masyarakat. Terutama dari faktor sekolah yang bisa memengaruhi hasil belajar siswa dengan adanya fasilitas sekolah memadai agar guru bisa menggunakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menarik, sehingga bisa menumbuhkan rasa semangat belajar siswa meningkat dan hasil dari pembelajaran sangat memuaskan (Jannah & Sontani, 2018). Berikut rata-rata hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Tabel 5. Pemerolehan hasil belajar siswa kelas 4A dan 4B

Kelas	Postest
4A (Eksperimen)	85,71%
4B (Kontrol)	64,23%

Hasil rata-rata di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas 4A 85,71 dan kelas 4B 64,23 hal ini dinyatakan rata-rata kelas 4A lebih besar daripada kelas 4B.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media *Kahoot* dengan tanpa menggunakan media *Kahoot* dalam pembelajaran hal ini dapat dilihat dari perhitungan uji “t” terhadap kedua kelompok belajar dan memperoleh hasil, $t_{hitung} = 6,10$ dan t_{tabel} pada df 25 taraf signifikan 5% ialah 2,059. Oleh

karena itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,10 > 2,059$) yang artinya (H_a) dalam penelitian diterima, dan hasil belajar siswa lebih baik diberikan suatu media *Kahoot* dalam pembelajaran daripada tidak diberikan media *Kahoot* dalam pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil belajar Keragaman Suku Bangsa dan Budaya (Postes) kelas IVA 85,71% dan kelas IVB 64,23%, dapat diartikan nilai rata-rata postes kelas 4A lebih tinggi daripada nilai rata-rata postes kelas 4B.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, diharapkan dapat memberikan kontribusi sebuah masukan bagi peneliti dalam penggunaan media *Kahoot* agar lebih optimal lagi digunakan dalam pembelajaran. Peneliti disarankan untuk lebih mengembangkan bahan ajar yang interaktif dan berbasis teknologi dengan konteks agar pembelajaran didalam kelas menjadi menyenangkan dan lebih modern.

REFERENSI

- Christiani, N., Adrianto, H., Anggraini, L. D., & Goein, A. M. (2019). *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot!*
- Darmawan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 91–99. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1974>
- Firmadani, F. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0.*
- Gunawan dan Ritonga (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0!*
- Hasanah, U., Studi, P., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Tarbiyah, F., & Tadris, D. A. N. (2019). *Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sd Negeri 99 Kota Bengkulu.*
- Jannah, S. N., & Sontani, U. T. (2018). Sarana Dan Prasarana Pembelajaran Sebagai Faktor Determinan Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(1), 210. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i1.9457>
- Nurfadhillah, S., Utari, A. T., Cempaka, B., Kusminarti, S., & Salsabila, P. (2021). Pengembangan Media Poster Pada Mata Pelajaran Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Siswa Kelas 4 SD Negeri Pinang 1. *Nusantara : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 267–275.
- Purwaningsih, P. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi. *EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2(4), 422–427. <https://doi.org/10.51878/educator.v2i4.1929>