

Keefektifan Model *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Ekosistem

Yudit Martalia Safitri, Murtono, Mohammad Syafruddin Kuryanto

Universitas Muria Kudus, Indonesia
yuditmartalita@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to improve student learning outcomes with the make a match model with the help of card media. The research method used is Classroom Action Research (CAR) with reference to Arikunto which consists of four steps, namely 1) Planning, 2) Implementation, 3) Observation, and 4) Reflection. The subjects of this study were the fifth grade students in Karang Bener Village, totaling 10 students. Data collection techniques using test and non-test techniques. The test technique is carried out through a learning evaluation test which is carried out at the end of the cycle, while the non-test technique used includes: 1) observation or observations include student skill observation sheets, aspects of attitudes and skills, 2) interviews, namely structured interviews, 3) documentation. The data checking technique used is the content validity of Expert Judgment. The data analysis technique was carried out in a comparative descriptive manner. The results showed that the use of the Make A Match learning model assisted by Media Cards could improve student learning outcomes in the knowledge aspect in the first cycle of Indonesian language lessons with an average of 52 and social studies lessons with an average of 56.5. In cycle II, the average score increased again in Indonesian language lessons 82 and social studies lessons by 83. Based on the data above, it can be concluded that the use of the Make A Match model with the aid of card media can improve student learning outcomes on the Ecosystem theme in Karang Bener Village.

Keywords: student learning outcomes: cards media, make a match model

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan model make a match dengan bantuan media kartu. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengacu pada Arikunto yang terdiri dari empat langkah yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, dan Refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V di Desa Karang Bener yang berjumlah 10 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Teknik tes dilakukan melalui tes evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan pada akhir siklus, sedangkan teknik non tes yang digunakan antara lain observasi atau observasi meliputi lembar observasi keterampilan siswa, aspek sikap dan keterampilan, wawancara dan dokumentasi. Teknik pengecekan data yang digunakan adalah validitas isi Expert Judgment. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif komparatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media Kartu dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan pada siklus I pada pelajaran Bahasa Indonesia dengan rata-rata 52 dan pelajaran IPS dengan rata-rata 56,5. Pada siklus II, skor rata-rata meningkat lagi pada pelajaran Bahasa Indonesia 82 dan pelajaran IPS sebesar 83. Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Make A Match* berbantuan media kartu dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema Ekosistem di Desa Karang Bener.

Kata Kunci: hasil belajar siswa; media kartu; model make a match

Submitted Jul 11, 2021 | Revised Aug 05, 2021 | Accepted Aug 08, 2021

Pendahuluan

Hasil belajar merupakan suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk raport pada setiap semester (Zuhriyah, et al, 2020; Qiptiyah, 2020). Untuk mengetahui perkembangan sampai di mana hasil yang telah dicapai oleh seseorang dalam belajar, maka harus dilakukan evaluasi. Untuk menentukan kemajuan yang dicapai maka harus ada kriteria (patokan) yang mengacu pada tujuan yang telah ditentukan sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh strategi belajar mengajar terhadap keberhasilan belajar siswa. Hasil belajar siswa adalah keberhasilan yang dicapai oleh siswa, yakni prestasi belajar siswa di sekolah yang mewujudkan dalam bentuk angka (Sulistiyani, 2019).

Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah lingkungan sosial. Lingkungan sosial, adalah lingkungan dimana seseorang bersosialisasi, bertemu dan berinteraksi dengan manusia disekitarnya. Hal pertama yang menjadi penting dari lingkungan sosial adalah pertemanan, dimana teman adalah sumber motivasi sekaligus bisa menjadi sumber menurunnya prestasi (Juariah, 2020). Posisi teman sangat penting, mereka ada begitu dekat dengan kita, dan tingkah laku yang mereka lakukan akan berpengaruh terhadap diri kita. Kalau kalian sudah terlanjur memiliki lingkungan pertemanan yang lemah akan motivasi belajar, sebisa mungkin arahkan teman-teman kalian untuk belajar. Setidaknya dengan cara itu kalian bisa memposisikan diri sebagai seorang pelajar. Guru, adalah seorang yang sangat berhubungan dengan Hasil belajar. Kualitas guru di kelas, bisa mempengaruhi bagaimana kita belajar dan bagaimana minat kita terbangun di dalam kelas. Memang pada kenyataannya banyak siswa yang merasa guru mereka tidak memberi motivasi belajar, atau mungkin suasana pembelajaran yang monoton. Hal ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran.

Hasil belajar siswa di Desa Karang Bener masih rendah. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya aktivitas belajar di lapangan di lapangan, cenderung monoton dan tidak tidak menarik. Kenyataan di lapangan saat pembelajaran siswa kelas V di Desa Karang Bener, siswa tidak aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dalam individu maupun kelompok. Di dalam kelas proses pembelajaran hanya berpusat pada guru, sehingga menyebabkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sangat rendah. Siswa dalam proses pembelajaran hanya mendengarkan penjelasan dari guru sehingga tidak adanya interaksi timbale balik antara guru dengan siswa. Sehingga dalam pembelajaran berkelompok pun nilai kerjasama antar siswa sangat rendah. Tidak adanya kerjasama antar siswa mengakibatkan pembelajaran dalam diskusi menjadi monoton tanpa ada arah yang jelas. Ini dikarenakan pembelajaran yang dikelola oleh guru kurang melibatkan siswa untuk aktif sebagaimana tujuan kurikulum 2013 itu sendiri yang dimana siswa harus aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Dilihat dari saat melakukan observasi, siswa kurang bersemangat untuk untuk mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain itu siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru, banyak yang mengantuk, bermain sendiri, mengobrol dengan teman sebangku, dan banyak siswa yang tidak mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan jawaban yang sempurna.

Hal ini tentu berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah, karena aktivitas siswa dalam proses pembelajaran kurang mengarahkan siswa untuk lebih fokus dalam menguasai materi, akan tetapi siswa cenderung tidak ada keaktifan dalam belajar secara individu maupun kelompok. Hasil belajar dengan aktivitas siswa di dalam pembelajaran sama-sama saling mempengaruhi atau juga bisa disebut memiliki hubungan yang erat. Karena pada hakikatnya jika aktivitas atau keaktifan siswa kurang di dalam kelas ini artinya siswa tidak ada ketertarikan untuk mempelajari isi materi yang disampaikan oleh guru, sehingga akhirnya timbul masalah yaitu hasil belajar siswa terhadap materi tersebut akan kurang atau tidak maksimal. Padahal hasil belajar merupakan suatu hal yang penting untuk digunakan sebagai alat ukur berhasil atau tidaknya pembelajaran yang sudah dijalani.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas V, ditemukan jawaban dari siswa bahwa menurut mereka belajar IPS dan Bahasa Indonesia membosankan di dalam kelas sehingga mereka cenderung tidak tertarik dan tidak memperhatikan guru saat menyampaikan materi, hal ini dikarenakan penyajian materi tidak dikemas secara menarik dan tidak merangsang siswa untuk aktif dalam pembelajarannya sehingga hal itu berdampak pada hasil belajar siswa.

Sehubungan dengan masalah diatas, perlu adanya upaya bentuk pembelajaran yang tidak hanya berupa materi namun harus mengutamakan pengemasan pembelajaran yang menarik siswa untuk terlibat aktif sehingga kreatifitas setiap siswa dapat muncul dengan semaksimal mungkin. Salah satu cara yang tepat adalah dengan memberikan media permainan yang didalamnya mencakup semua materi yang diajarkan. Pembelajarannya tidak monoton, akan tetapi siswa diajak aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan beberapa permasalahan diatas, maka memerlukan solusi yang tepat terkait untuk menyelesaikan masalah-masalah di kelas. Model pembelajaran *Make a Match* sebagai salah satu pembelajaran yang dirasa cocok untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa, dimana guru dalam mengajar yang hanya memberikan materi saja tanpa adanya model dan media yang digunakan untuk merangsang aktif siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. “Model pembelajaran *Make A Match* merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif” (Rusman, 2012:223), yang menekankan pada pembelajaran dalam kelompok yang saling membantu satu sama lainnya, bekerja sama menyelesaikan masalah, dan menyatukan pendapat untuk memperoleh keberhasilan yang optimal baik secara kelompok maupun individual. Keunggulan dari model ini menurut Lie (2008:55) adalah “siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan”. Guru lebih berperan sebagai fasilitator, tidak hanya memberikan pengetahuan pada siswa namun guru juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya sendiri, sehingga dapat membuat siswa aktif, kreatif dan cerdas.

Model pembelajaran *Make A Match* mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan konsep melalui suatu permainan kartu pasangan yang bergambar. Perpaduan materi IPS dengan bantuan media kartu gambar di dalam penerapan model pembelajaran *Make A Match* menghasilkan dasar-dasar pengetahuan yang mendalam sehingga tercipta proses pembelajaran yang lebih baik dan tercapai hasil belajar yang maksimal. Model pembelajaran ini sangat dianjurkan menggunakan model pembelajaran ini bagi anak yang mempunyai tipe malu bertanya kepada guru, karena apabila belajar bersama dengan teman-teman, anak tersebut diharapkan tak malu bertanya kepada temannya sendiri bila ada materi yang belum dia mengerti sehingga dapat memotivasi semangat belajar dan berbagi informasi serta pengetahuan antar teman.

Penerapan model pembelajaran *Make a Match* yaitu salah satu model pembelajaran *cooperative learning* yang mana *cooperative* sama dengan kerja kelompok dan mengutamakan kerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penerapan model *Make A Match* dibentuk 2 kelompok yaitu kelompok A dan Kelompok B. Setiap kelompok A mendapatkan kartu pertanyaan, dan kelompok B mendapatkan kartu jawaban. Selanjutnya siswa mencari pasangan antara kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang benar.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian yang bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu kelas V di Desa

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan merujuk pada buku Arikunto (2014). Adapun model PTK dimaksud adanya empat langkah yaitu 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Observasi, dan 4) Refleksi. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V di Desa Karang Bener yang berjumlah 10 siswa yang terdiri atas 8 siswa perempuan dan 2 siswa laki-laki. Lokasi penelitian di Desa Karang Bener Rt 1 Rw 3 Kecamatan Bae Kabupaten Kudus Provinsi Jawa Tengah.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan nontes. Teknik tes melalui tes evaluasi belajar yang dilaksanakan pada akhir siklus. Tes yang peneliti gunakan berupa tes essay berdasarkan indikator atau kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa dan dilaksanakan diakhir pertemuan pada setiap siklus. Sedangkan teknik non tes yang digunakan meliputi observasi atau pengamatan observasi pemahaman konsep aspek sikap dan aspek keterampilan, wawancara dan dokumentasi. Sumber data yang peneliti gunakan yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data skunder diperoleh peneliti dari siswa, dan data dokumentasi. Sumber data primer siswa diperoleh dari hasil observasi aktivitas belajar siswa, tes evaluasi belajar, dan data dokumentasi yang diperoleh selama pelaksanaan siklus I dan II. Sumber data primer dokumentasi berupa data kegiatan lembar pengamatan aktivitas belajar siswa dan keterampilan guru dalam pembelajaran dan foto dokumentasi jalannya pelaksanaan pembelajaran.

Sedangkan sumber data skunder diperoleh dari referensi buku yang digunakan dalam penyusunan proposal PTK, jurnal penelitian, lembar aktivitas siswa, foto, daftar siswa kelas V dan nilai awal dari tes yang berupa nilai ulangan harian.

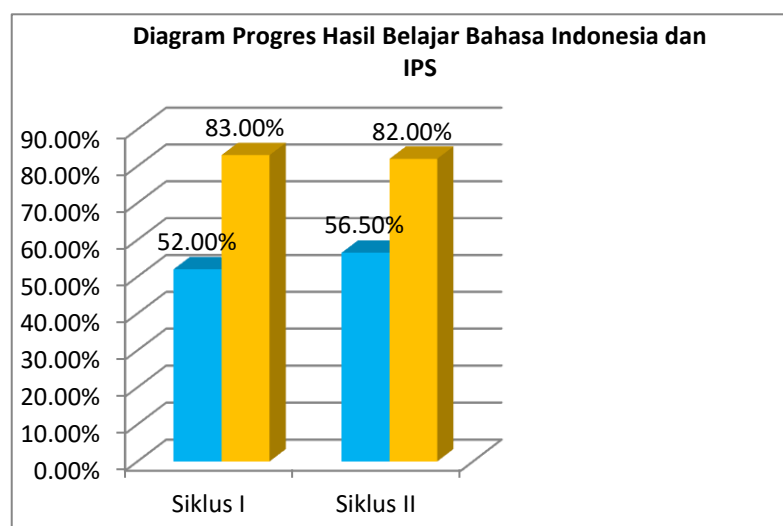
Teknik pemeriksaan data (mengukur keabsahan data) yang digunakan penelitian ini divalidasi oleh para ahli dengan mengisi lembar validitas isi *Expert Judgement* dengan memberikan skor 1-5 pada masing-masing aspek yang berhubungan dengan instrument validitas isi digunakan mengukur hasil belajar siswa. Teknik analisis data dapat diperoleh dari data kualitatif dan kuantitatif data yang dapat dianalisis secara deskriptif. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif komparatif yaitu teknik analisis data dengan membandingkan hasil antar siklus, hasil belajar siklus I dibandingkan dengan hasil belajar siklus II. Data kualitatif diperoleh dari hasil pengamatan siswa dalam mengikuti pembelajaran, sedangkan pengamatan guru dilakukan ketika guru melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Make A Match* berbantuan media kartu. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes tertulis yang diberikan kepada siswa setiap akhir siklus I dan II.

Hasil dan Pembahasan

Hasil pengamatan pada hasil belajar siswa aspek pengetahuan di kelas V di Desa Karang Bener pada prasiklus menunjukkan nilai rata-rata sebesar 20% dalam kriteria kurang baik. Hasil penelitian aspek keterampilan siswa kelas V di Desa Karang Bener pada prasiklus menunjukkan skor rata-rata sebesar 30% dalam kriteria kurang baik. Hasil penelitian Siklus I siswa kelas V menunjukkan bahwa sebanyak 2 siswa sebesar 20% tuntas dan 8 siswa sebesar 80% tidak tuntas.

Penelitian dilaksanakandalam 2 siklus yang terdiri atas 2 pertemuan. Pelaksanaan siklus I pertemuan 1 dan 2 dilaksanakan pada tanggal 23 Maret 2021 dan 24 Maret 2021. Pelaksanaan siklus II pertemuan 1 dan 2 di laksanakan pada tanggal 27 April 2021 dan 28 April 2021.

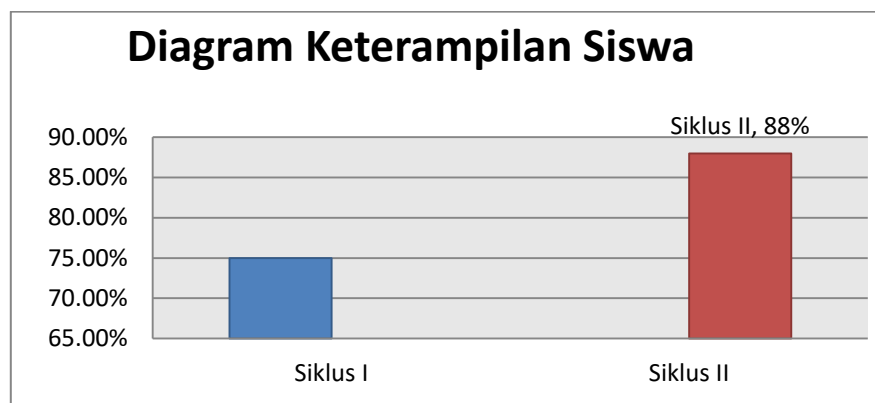
Hasil pengamatan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II yang dilakukan observer dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Diagram Peningkatan Hasil Belajar

Berdasarkan data diagram hasil pengamatan diketahui bahwa hasil belajar siswa meningkat pada Siklus I mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan persentase sebesar 52% dalam kriteria kurang. Pada mata pelajaran IPS dengan presentase sebesar 56,5% dengan kriteria kurang. Siklus II mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan persentase sebesar 83% dalam kriteria Baik. Pada mata pelajaran IPS dengan presentase sebesar 82% dengan kriteria Baik. Pada siklus II ini sudah memenuhi indikator tingkat keberhasilan yaitu 75%.

Hasil pengamatan Keterampilan Siswa pada siklus I dan siklus II yang dilakukan observer dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Diagram Peningkatan Keterampilan Siswa

Berdasarkan hasil data pada gambar 2 dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Make A Match* berbantuan media Kartu dapat meningkatkan hasil belajar pada ranah keterampilan siswa baik secara individu maupun secara klasikal, dengan batas keberhasilan minimal 75% dengan persentase ketuntasan klasikal 88% dapat terlampaui dengan kriteria baik.

Model *Make A Match*. Isjoni (dalam Shoimin, 2014:98) menyatakan bahwa model *Make A Match* yaitu model pembelajaran yang dikembangkan oleh Loma Curran. Ciri utama model *Make A Match* adalah peserta didik diminta untuk mencari pasangan kartu yang jawaban atau soal dari materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan teknik ini yaitu peserta didik dengan aktif mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu topic atau konsep dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan semua tingkatan usia. Karakteristik model pembelajaran *make a match* adalah memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Pelaksanaan model *make a match* harus didukung dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut. Siswa yang pembelajarannya dengan model *make a match* aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mempunyai pengalaman belajar yang bermakna.

Dengan media kartu diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sejalan dengan pendapat Istifarini retno dkk (2012) berpendapat bahwa media gambar dapat lebih efektif apabila disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik, baik dari segi ukuran gambar, warna, dan latar belakang yang dapat mempengaruhi penafsiran. Peneliti menyimpulkan bahwa media gambar adalah suatu sarana pembelajaran untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik guna merangsang terjadinya proses pembelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran mempunyai banyak jenisnya, salah satunya media gambar. Media gambar termasuk jenis media yang dapat dimengerti dan juga memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan melalui gambar.

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa terdapat adanya peningkatan kemampuan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya pembelajaran yang sudah berhasil dan telah menunjukkan peningkatan keterampilan mengajar guru. Peningkatan hasil belajar siswa dan peningkatan keterampilan siswa pada aspek kognitif sudah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan dengan penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu di kelas V di Desa Karang Bener.

Hasil pengamatan diketahui bahwa hasil belajar siswa meningkat pada Siklus I mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan persentase sebesar 52% dalam kriteria kurang. Pada mata pelajaran IPS dengan presentase sebesar 56,5% dengan kriteria kurang. Siklus II mata pelajaran Bahasa Indonesia

dengan persentase sebesar 83% dalam kriteria Baik. Pada mata pelajaran IPS dengan presentase sebesar 82% dengan kriteria Baik. Pada siklus II ini sudah memenuhi indikator tingkat keberhasilan yaitu 75%.

Sedangkan penerapan model *Make A Match* berbantuan media Kartu dapat meningkatkan hasil belajar pada ranah keterampilan siswa baik secara individu maupun secara klasikal, dengan batas keberhasilan minimal 75% dengan persentase ketuntasan klasikal 88% dapat terlampaui dengan kriteria baik.

Hasil tersebut didukung oleh jurnal yang relevan. Penelitian yang dilakukan oleh Iis Daniati Fatimah “Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Dengan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa”. Berdasarkan hasil penelitian dengan Ibu Wr selaku guru mata pelajaran IPS kelas III, diketahui bahwa hasil ulangan siswa dengan kompetensi dasar mengenal jenis-jenis pekerjaan, hasilnya rendah. Adapun nilai para siswa yaitu 22 siswa mendapat nilai ≤ 75 (73% siswa yang belum tuntas) dan 8 siswa mendapatkan nilai ≥ 75 (27% siswa yang tuntas). Paparan nilai tersebut belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) SDN Kranjingan 5 baik ketuntasan individu maupun klasikal siswa (75% siswa yang tuntas belajar IPS dengan nilai ≥ 75).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian tindakan kelas maka simpulan yang didapat yaitu penerapan model *Make A Match* berbantuan media kartu dapat meningkatkan hasil belajar siswa terbukti dari peningkatan persentase ketuntasan klasikal. Pada siklus I mata pelajaran Bahasa Indonesia memperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 52% dan meningkat menjadi 82% pada siklus II. Peningkatan juga terjadi pada mata pelajaran IPS memperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 56,5% pada siklus I dan meningkat menjadi 83% pada siklus II.

Daftar Pustaka

- Arifin, Z. (2014). *Evaluasi Pembelajaran (Prinsip, teknik, prosedur)*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S, dkk. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S., dkk. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Fatimah, I.. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Make a Match dengan Media Kartu Bergambar untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. Ilmu Pendidikan*. Volume 2 Nomor 1 Tahun 2017.
- Juariah, J. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *Al-Azkiya: Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 5(1), 42-51.
- Kanzunudin, M.(2017). *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*.Kudus: Magnum.
- Kosasih, E. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung : Yrama Widya.
- Murtono. (2017). *Merencanakan dan Mengelola Model-Model Pembelajaran Inovatif (Student Center Learning)*. Ponorogo : WADE Group.
- Qiptiyah, M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Pkn Materi Kedudukan Dan Fungsi Pancasila Melalui Metode Jigsaw Kelas Viii F Mts Negeri 5 Demak. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(1), 62-68.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Sudjana, N. (2004). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar Mengajar Cetakan Pertama*. Bandung : Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar Mengajar Cetakan Pertama*. Bandung : Rosdakarya.

- Sulistiani, S., Robandi, B., & Riyadi, A. R. (2019). Hubungan Antara Keterlibatan Orang Tua Dalam Pendidikan Dengan Prestasi Belajar Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 57-68.
- Sugiyono, (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung, Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung, Alfabeta.
- Zuhriyah, N., Hanur, B. S., & Umam, M. K. (2020). Daya Tarik Pembelajaran Dengan Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *el-Mubtada: Journal of Elementary Islamic Education*, 1(2).