



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar PPKn Murid Kelas V SD Negeri Mangasa 1

Jumriati

Universitas Muhammadiyah Makassar

Andi Sugiati

Universitas Muhammadiyah Makassar

Musdalifah Syahrir

Universitas Muhammadiyah Makassar

Alamat: Jalan Sultan Alauddin No. 259 Gunung Sari, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan

Korespondensi penulis: jumriati2007@gmail.com

Abstract. *Jumriati, 2023. The main problem in this study is whether there is an effect of the use of Quartet Card Learning Media on PPKn Learning Outcomes of Grade V Students of SD Negeri Mangasa 1. This study aims to determine the Effect of Using Quartet Card Learning Media on PPKn Learning Outcomes of Class V SD Negeri Students Mangasa 1. This type of research is an experimental research type of pre-experimental design with the form of a one group pretest-posttest design. The research procedure includes pretest, treatment, and posttest. The sample in this study were 26 students of Class V SD Negeri Mangasa 1. The results of this study indicate that the effect of the use of quartet card learning media on PPKn learning outcomes for fifth grade students of SD Negeri Mangasa 1 (Pre-test) shows that the number of students who have not reached the KKM is 26 students (overall) or 0% while students who have achieved KKM is 26 students (overall or 100% with an average value of 54.7. Therefore, the results of the influence of the use of quartet card learning media on PPKn learning outcomes for class V SD Negeri Mangasa 1 are still classified in the low category and not meets the classical completeness criteria. Based on the results of the research above, it can be concluded that the Effect of Using Quartet Card Learning Media on PPKn Learning Outcomes of Class V SD Negeri Mangasa 1 has increased.*

Keywords: *Learning Outcomes, Quartet Card Media, PPKn*

Abstrak. *Jumriati, 2023. Permasalahan pokok dalam penelitian ini adalah apakah terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V SD Negeri Mangasa 1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Kartu Kuartet Media Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V SD Negeri Mangasa 1. Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan desain pre-eksperimental dengan bentuk *one group pretest-posttest design*. Prosedur penelitian meliputi pretest, treatment, dan posttest. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa Kelas V SD Negeri Mangasa 1 yang berjumlah 26 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas V SD Negeri Mangasa 1 (*Pre-test*) menunjukkan bahwa jumlah siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 26 siswa (keseluruhan) atau 0% sedangkan siswa yang mencapai KKM sebanyak 26 siswa (keseluruhan atau 100% dengan nilai rata-rata 54,7. Oleh karena itu, hasil pengaruhnya Penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar PPKn kelas V SD Negeri Mangasa 1 masih tergolong dalam kategori rendah dan belum memenuhi kriteria ketuntasan klasikal. Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa Ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet pada Hasil Belajar PPKn Kelas V SD Negeri Mangasa 1 mengalami peningkatan.*

Kata kunci: *Hasil Belajar, Media Kartu Kuartet, PPKn*

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan dan menciptakan manusia yang berkualitas, serta bangsa yang berguna dan dijunjung tinggi oleh bangsa lain. Tolak ukur

Received Juni 10, 2023; Revised Juli 20, 2023; Accepted Agustus 27, 2023

* Jumriati, jumriati2007@gmail.com

bangsa yang berkualitas dapat dilihat dari sejauh mana keberhasilan pendidikan yang diselenggarakan. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal sebagai salah satu hasil rekayasa peradaban manusia, selain lembaga keluarga, dunia kerja, negara, dan agama.

Peningkatan mutu pembelajaran merupakan salah satu hal penting yang harus diperhatikan dalam suatu proses pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan. Hal ini menjadi tugas masing-masing sekolah dan yang terpenting adalah guru sebagai tenaga pengajar. Guru harus selalu kreatif dan juga inovatif dalam melaksanakan pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Belajar berkaitan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalaman berulang-ulang dalam situasi tersebut. Jadi setiap selesai kegiatan pembelajaran akan terjadi perubahan-perubahan yang diharapkan, yaitu: perubahan tingkah laku, perubahan pengetahuan, perubahan keterampilan.

Pembelajaran dikatakan menyenangkan apabila terdapat suasana santai, bebas dari tekanan, aman, menarik, membangkitkan minat belajar, keterlibatan penuh, perhatian siswa tercurahkan, lingkungan belajar menarik, antusias, perasaan gembira, konsentrasi tinggi. . Sebaliknya pembelajaran menjadi tidak menyenangkan apabila suasana tertekan, merasa terancam, merasa takut, merasa tidak berdaya, tidak bersemangat, malas/tidak tertarik, jenuh/jenuh, suasana belajar monoton, pembelajaran tidak menarik minat siswa. (Indrawati dan Wawan Setiawan, 2009: 24)).

Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar tidak dapat dipungkiri lagi karena media dapat membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan dari bahan pelajaran yang diberikan guru kepada siswanya. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media pembelajaran sangat sulit bagi setiap siswa untuk mencerna dan memahami, terutama materi pelajaran yang rumit dan rumit. Namun guru dituntut untuk mampu menumbuhkan ide-ide kreatif dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan menyiapkan media pembelajaran secara kreatif. Menurut Hamzah & Nurdin (2011:154).

Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi menjadikan siswa lebih tertarik terhadap pelajaran yang diajarkan sehingga menguasai secara utuh dan mempunyai kontribusi yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Ada banyak model pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar.

Tingkat keberhasilan siswa didukung oleh kemampuan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Kreativitas guru sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, agar dapat dipahami oleh siswa yang mempunyai gaya belajar berbeda-beda. Untuk itu diperlukan upaya

dari guru untuk mengenali kondisi siswa di kelas guna mencapai tujuan pendidikan. (Abdullah, Ramli, 2017: 174).

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media kartu kuartet. Menurut Arsyad (2013:115) mengemukakan bahwa kartu kuartet adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau simbol yang dapat mengingatkan dan membimbing siswa pada sesuatu yang berkaitan dengan gambar itu. Pendapat tersebut mengandung makna bahwa kartu kuartet adalah kartu yang berisi gambar dan tulisan, sehingga siswa dapat dengan mudah mencerna tulisan tersebut dengan bantuan gambar.

Menurut Susilana & Riyana (2007: 93) media kartu kuartet adalah media pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran, gambarnya dibuat dengan tangan atau foto, gambar pada kartu kuartet merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan informasi pada setiap gambarnya. . Pendapat tersebut mengandung makna bahwa kartu kuartet merupakan kartu berbentuk gambar yang disesuaikan dengan materi pelajaran, sehingga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan pesan yang ingin disampaikan.

Sedangkan alasan peneliti memilih kelas V SD sebagai kelas penelitian karena siswa di sekolah tersebut mempunyai pengalaman belajar sambil bermain, selain itu kelas V juga sangat cocok dengan permasalahan yang ingin dicari. Oleh karena itu peneliti mencoba menerapkan media pembelajaran kartu kuartet.

Sehingga peneliti tertarik untuk mengangkat judul tentang : “Pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas V SD Negeri Mangasa 1 karena: Siswa merasa bosan mengikuti proses pembelajaran, guru terlalu monoton dalam menggunakan media tersebut. metode ceramah sehingga siswa merasa jenuh/bosan, proses pembelajaran hanya melibatkan guru sepenuhnya (teacher center), guru kurang berinteraksi dengan baik terhadap siswa, guru tidak tegas dan memperhatikan situasi dan kondisi siswa (hanya termotivasi).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini tergolong dalam penelitian Eksperimental dengan pendekatan kuantitatif dengan mencoba mendeskripsikan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar PPKn Kelas V SD Negeri Mangasa 1 (Sugiyono, 2012). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Mangasa 1 Jalan. Pallantikang No. 11, Pandang–Pandang, Kec. Somba opu, kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan. Waktu Penelitian akan dilaksanakan pada tahun 2023. Teknik pengumpulan datanya adalah observasi, tes dan dokumentasi. Bentuk penelitian eksperimen ini adalah *Pre-Experimental Design* dengan

menggunakan *One-group pretest-posttest Design*. Desain penelitian dipilih karena terdapat pretest sebelum diberikan treatment dan posttest setelah diberikan *treatment*. Dengan demikian hasil pengobatan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan kondisi sebelum diberikan pengobatan. Penelitian ini hanya dilakukan dengan menggunakan kelas eksperimen tanpa kelas kontrol.

HASIL PENELITIAN

1. Hasil Nilai *Pre-Test-Post-Test*

Tabel 1. Nilai Hasil *Pretest*

No	Nama Murid	Pre-Test	Post-Test
1.	Muh. Risky Nursyahban	40	74
2.	Achmad Kaisar Mahardika	60	80
3.	Khaerul Amri	54	80
4.	Muh. Al-Gazali	67	94
5.	Wahyudi Maulana	60	100
6.	Muh. Fajry R	54	80
7.	Muh. Resky Asnawi	45	87
8.	Muh. Andika Pratama	60	87
9.	Muh. Ilyas	54	94
10.	Muh. Fathir	45	80
11.	Ahmaf Rifai Basir	60	74
12.	Mustari Hasfani	40	80
13.	Irfak Aziz	67	87
14.	Ladde Hikmal	67	87
15.	Naima Husnah	54	74
16.	Namira Hardiansyah	47	94
17.	Nur Aulia	47	100
18.	St. Mardiana	40	74
19.	Meysa Alfasila	60	80
20.	Zalzabillah	60	80
21.	Aulia Nur Febriani	47	94
22.	Nurul Annisa Ramadhan	67	94
23.	Durrafahfaiqah Rais R	54	74
24.	Intan Nureni	47	80
25.	Yulianti	67	87
26.	Muh. Zulham Maula	60	87

2. Hasil Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Dalam melakukan analisis statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data, kemudian dilakukan uji *N-Gain*, dan terakhir dilakukan uji hipotesis.

a. Uji normalitas

Data setiap variabel yang dianalisis harus berdistribusi normal. Oleh karena itu, sebelum menguji hipotesis perlu dilakukan uji normalitas data terlebih dahulu. Uji normalitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Kolmogorof-Smirnov* SPSS Versi 25. Data dikatakan berdistribusi normal bila signifikansinya $> 0,05$. sebaliknya data tidak berdistribusi normal jika signifikansinya $< 0,05$.

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan bantuan SPSS Versi 25 dengan uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov*, pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V SD Negeri Mangasa 1 pada pretest menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$ yaitu $0,146 > 0,05$ dan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V SD Negeri Mangasa 1 menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$ yaitu $0,011 > 0,05$. Dengan demikian, data nilai Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V SD Negeri Mangasa 1 pada *pretest* dan *posttest* dinyatakan berdistribusi normal karena hasil (*sig*) $> 0,05$.

b. Uji *Gain*

Pada data pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V SD Negeri Mangasa 1 siswa pretest dan posttest menggunakan rumus gain ternormalisasi. Hasil pengolahan data yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Interpretasi Kategori Efektivitas *N-Gain*

Presentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak efektif
40-50	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
>75	efektif

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq G < 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

c. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *Paired Sample t-test* dengan bantuan SPSS Versi 25. Pengujian hipotesis menggunakan uji *Paired Sample t-test* dilakukan pada kelompok yang sama. Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa pada PPKn kelas V SD Negeri Mangasa 1.

- d. Berdasarkan kajian teori dan kerangka di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H₀ : Tidak Ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Negeri Mangasa 1

H₁ : Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Negeri Mangasa 1

Tabel 3. Uji t *Pretest* dan *Posttest*

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-Tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval Of The Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest – Posttest	-30.654	11.232	2.203	-35.191	-26.11	13.916	25	.000

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada tabel diatas diperoleh hasil perhitungan nilai thitung sebesar 13,916 dengan nilai sig sebesar 0,000. Untuk mencari t tabel maka peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ atau $df = N - 1$ sehingga $t_{tabel} = 1,7081$ Pada hasil uji t *Paired Sample t*-hitung yaitu 13,916 dan $t_{tabel} 1,7081$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $13,916 > 1,7081$ dan nilai sig yang diperoleh $sig 0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan nilai tersebut membuktikan H₀ ditolak dan H₁ diterima. Yang berarti terdapat pengaruh kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa kelas V PPKn SD Negeri Mangasa 1.

PEMBAHASAN

Senada dengan teori Giwangsa, Sendi Fauzi (2021) yang berjudul “Perkembangan Kartu Kuartet Dalam Pembelajaran IPS SD, Berdasarkan Hasil Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V SD Negeri Mangasa 1 (*pretest*) menunjukkan jumlah siswa yang belum mencapai KKM yaitu sebanyak 26 siswa (keseluruhan) atau 0%, sedangkan siswa yang telah mencapai KKM sebanyak 26 siswa (keseluruhan atau 100% dengan nilai rata-rata sebesar 54,7. Oleh karena itu, hasil pengaruh penggunaan media pembelajaran Kartu Kuartet terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas V SD Negeri Mangasa 1 masih dalam kategori rendah dan belum memenuhi kriteria ketuntasan klasikal.

Analisis data hasil belajar siswa setelah menggunakan media tangram menunjukkan tidak ada siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) atau 0% dan 26 siswa

yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) atau 100% dengan rata-rata skor sebesar 84,7. Dengan demikian, pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas V SD Negeri Mangasa 1 setelah menggunakan media kartu kuartet termasuk dalam kategori tinggi dan memenuhi kriteria ketuntasan klasikal.

Adapun analisis data pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar PPKn kelas V SD Negeri Mangasa 1 menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil *pretest* ke *posttest* mengalami perubahan. Nilai rata-rata pre-test atau sebelum menggunakan media kartu kuartet sebesar 54,7 dan setelah menggunakan media kartu kuartet atau *post-test* meningkat dengan nilai rata-rata sebesar 84,7.

Hasil analisis statistik inferensial, untuk uji normalitas data diperoleh hasil data pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas V SD Negeri Mangasa 1 *pre-test* menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$ yaitu $0,146 > 0,05$ dan hasil belajar PPKn pada *post-test* menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$ yaitu $0,011 > 0,05$. Data tersebut menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya uji *N Gain* diketahui peningkatan kemampuan siswa setelah menggunakan media kartu kuartet berada pada kategori sedang dengan rata-rata gain ternormalisasi sebesar 0,5.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa dari data hasil belajar yang telah diberi perlakuan menggunakan media kartu kuartet menunjukkan adanya peningkatan pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar PPKn. untuk siswa kelas V SD Negeri Mangasa 1. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata sebesar 84,7, dan rata-rata uji *N Gain* sebesar 0,5.

Selanjutnya nilai sig data uji hipotesis sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut membuktikan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar PPKn kelas V SD Negeri Mangasa 1.

DAFTAR REFERENSI

- Abdullah, Ramli. “*Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran Kimia Di Madrasah Aliyah.*” Lantanida : 2017.
- Ali, Muhammad. 2010. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Arif S. Sadiman, Dkk. (2014). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Depok: Pt. Raja Grafindo Persada
- Arikunto, 2004, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, Edisi Kelima*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Arsyad, Azhar (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Depok: Pt Rajagrafindo Persada
- Aunurrahman. (2016). *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Azhar, Arsyad. (2009). *Media Pembelajaran* . Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Creswell, John W. 2008. *Educational Research, Planning, Conducing, And Evaluating Qualitative Dan Quantitative Approaches*. London: Sage Publictions
- Depdiknas.2006. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Mata Pelajaran Kewarganegaraan*. Jakarta:Depdiknas.
- Fatria Fita Listari.(2017). ”Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia”. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*
- Fatria, F. (2017). *Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasan Dan Sastra*, 2(1), 138-144
- Fuad & Sapto (2013 : 61) *Dokumentasi Merupakan Salah Satu Sumebr Data Skunder Yang Diperlukan Dalam Sebuah Penelitian*. Studi Siapkan Karena Adanya Permintaan Dari Seorang Penelit
- Fuad, Anis & Sapto Kandung (2014). *Panduan Praktis Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta. Graha Ilmu.
- Hamalik, O. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Indrawati Dan Wawan Setiawan. 2009. *Modul Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efeektif, Dan Menyenangkan*. Jakarta : Ptkipa Press.
- Karsono, Sujana, Y., Daryanto, J., & Yustinus, N. (2014). *Pada Siswa Sekolah Dasar*.
- Maftuh, B & Sapriya. (2005).*Pembelajaran Pkn Melaluipemetaan Konsep*. *Jurnalcivicus*, 1 (5), Hlm. 319-321. Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Keaktifan Belajar Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas Vii Smp N 1 Semin. Ideguru: *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 100–10
- Prasetyaningtyas, S. (2020). *Penerapan Metode Permainan Kartu Kwartet Untuk*
- Pujiriyanto. (2012). *Teknologi Untuk Pengembangan Media Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Uny Press.
- Purwanto, (2011), *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman. 2012a. *Belajar Dam Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta
- Soemantri, Numan. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan Ips*. Jakarta: Rosda Karya.

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar PPKn Murid Kelas V SD Negeri Mangasa I

- Sudiono, D. (2016). *Model Pendidikan Karakter Peserta Didik Di Smp (The Development Learning Media Of Quartet Cards And Model Of Character Education On Secondary School)*. Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran, 3(1), 42–54.
- Sugiyono. (2016) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2018b). *Pengertian Observasi*. Retrieved from [http://eprints.umm.ac.id/47736/4/BAB III.pdf](http://eprints.umm.ac.id/47736/4/BAB%20III.pdf)
- Susilana, R. & Riyana, C. (2007). *Media Pembelajaran*. Bandung: Cv Wacana Prima.
- Uno, Hamzah B, Dan Nurdin Mohamad. Belajar Dengan Pendekatan Paikem: *Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.