



**PENGARUH MEDIA DIORAMA DAN VIDEO ANIMASI TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI
KELAS V SD NEGERI LOWOKWARU 4 MALANG
TAHUN AJARAN 2023/2024**

***THE INFLUENCE OF DIORAMA AND ANIMATED VIDEO MEDIA
ON STUDENT LEARNING OUTCOMES IN SCIENCE SUBJECTS
IN CLASS V OF LOWOKWARU STATE PRIMARY SCHOOL 4
MALANG ACADEMIC YEAR 2023/2024***

¹Try Bion Sitepu, ²Rupina Magdalena Br Tarigan, ³Srie Faizah Lisnasari
¹⁾²⁾³⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Quality Medan Jl.Ngumban Surbakti No 18, Sempakata, Kec.Medan Selayang, Kota
Medan, Sumatera Utara, 20132, Indonesia
Corresponding author: *Email: ¹trybionsitepu@gmail.com, ²tiganrupina@gmail.com,
³lisnasari2502@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa yang diajarkan dengan media diorama, video animasi, dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama dan video animasi terhadap hasil belajar siswa SDN Lowokwaru 4 Malang. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen* atau penelitian eksperimen semu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V. Dengan siswa kelas VA sebanyak 28 siswa menjadi kelas eksperimen, menggunakan media diorama. Kemudian kelas VB sebanyak 27 siswa menjadi kelas kontrol, menggunakan media video animasi. Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan maka diperoleh hasil *pre test* kelas eksperimen yaitu dengan rata-rata 48,89 dan setelah melakukan perlakuan dengan menggunakan media diorama maka kelas eksperimen di beri soal *post test*. Nilai *post test* yang diperoleh kelas eksperimen dengan rata-rata 85,60 tingkat ketuntasan siswa kelas VA mencapai 89% dan yang tidak tuntas sebanyak 11%. Sedangkan hasil *pre test* yang diperoleh kelas kontrol dengan rata-rata 54,22 dan setelah melakukan perlakuan dengan menggunakan media video animasi kemudian kelas kontrol di beri soal *post test*. Nilai *post test* yang diperoleh kelas kontrol dengan rata-rata 80,60 tingkat ketuntasan siswa kelas VB mencapai 74,% dan yang tidak tuntas 26%. Berdasarkan hasil uji t yang telah dilakukan maka memperoleh $t_{hitung} = 0,7762$ dan t_{tabel} yang diperoleh dari hasil interpolasi data tabel t yaitu 1,9972. Maka diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0,7762 < 1,9972$) yang artinya H_0 ditolak H_1 diterima, sehingga ada pengaruh yang signifikan menggunakan media diorama pada hasil belajar siswa kelas V SDN Lowokwaru 4 Malang. Berdasarkan hasil nilai rata-rata *Post test* yang diperoleh oleh siswa kelas menggunakan media diorama maka diperoleh nilai rata-rata kelas



eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan kelas penggunaan media video animasi. Maka dapat disimpulkan dengan menggunakan media diorama pada saat pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang lebih besar dibandingkan dengan menggunakan media video animasi.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Diorama, Media Video Animasi

ABSTRACT

*The aim of the research is to determine the description of student learning outcomes taught with diorama media, animated videos, and to determine the effect of using diorama media and animated videos on student learning outcomes at SDN Lowokwaru 4 Malang. The type of research used is Quasi Experimental or quasi experimental research. The population in this study were all class V students. With class VA students totaling 28 students being the experimental class, using diorama media. Then the VB class with 27 students became the control class, using animated video media. Based on the research carried out, the experimental class pre-test results were obtained with an average of 48.89 and after carrying out treatment using diorama media, the experimental class was given post-test questions. The post test score obtained by the experimental class was an average of 85.60. The completion level for class VA students reached 89% and those who did not complete it were 11%. Meanwhile, the pre-test results obtained by the control class were an average of 54.22 and after carrying out treatment using animated video media, the control class was given post-test questions. The post test score obtained by the control class was an average of 80.60. The completion level for class VB students reached 74.% and those who did not complete it were 26%. Based on the results of the *t* test that has been carried out, $t_{count} = 0.7762$ and t_{table} obtained from the interpolation of *t* table data is 1.9972. So we get $t_{count} < t_{table}$ ($0.7762 < 1.9972$) which means that H_0 is rejected and H_1 is accepted, so there is a significant influence using diorama media on the learning outcomes of class V students at SDN Lowokwaru 4 Malang. Based on the results of the average post test score obtained by students in the class using diorama media, the average score obtained for the experimental class was superior compared to the class using animated video media. So it can be concluded that using diorama media during learning can have a greater influence than using animated video media.*

Key Words: Learning Outcomes, Diorama Media, Animated Video Media



PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting sebagai alat pemberdaya Sumber Daya Manusia (SDM). Melalui pendidikan, seseorang dapat menggali potensi diri, memahami nilai sosial dan spiritual. Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 Mendefenisikan: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Selain itu, Undang-undang No. 12 Tahun 2012,

“Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Selanjutnya pendidikan di Indonesia juga memiliki fungsi penting dalam menghilangkan segala kebodohan serta dan fungsi pengamatan Indonesia dinyatakan bahwa pendidikan mengembangkan kemampuan dan membentuk buatan serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka Mencerdaskan kehidupan bangsa. Tingkatan di satuan pendidikan Sekolah Dasar (SD) memiliki beberapa jenis mata pelajaran. Salah satunya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Kini menjadi mata pelajaran IPAS karena sudah menggunakan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar tersebut. Menurut Bunyamin (2020:4) (dalam Utami et al., 2023) mengungkapkan bahwa “hal tersebut diakibatkan oleh persepsi negatif, baik dari peserta didik maupun masyarakat umum yang beranggapan bahwa IPAS tak lebih dari sebuah mata pelajaran semata-mata berkaitan dengan pengumpulan atau koleksi fakta dan konsep dari ilmu alam dan sosial, sehingga mengalami kesulitan melakukan penalaran ketika mempelajarinya, melainkan cukup dengan mengandalkan ingatan.” Kemudian pada kajian IPAS ialah cabang ilmu yang menelaah fenomena alam serta proses alamiah yang terjadi di sekitar kita. IPAS di SD didesain untuk membangun minat dan ketertarikan peserta didik terhadap ilmu pengetahuan. Melalui aktivitas memahami perinsip IPAS pada Sekolah Dasar, maka hal yang berpegangan



berlaku dalam alam menyerupai sifat-sifat benda, perubahan materi, hubungan antara benda, dan siklus air yang ditujukan untuk meraih hasil belajar sesuai dengan KKM. Selain itu materi pembelajaran pada IPAS juga sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari. Maka dari itu pelajaran IPAS menjadi sebuah mata pelajaran wajib di tingkat SD.

Sedikitnya jumlah siswa yang tuntas pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri Lowokwaru 4 disebabkan oleh faktor guru dan siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas VA, guru umumnya menggunakan penjelasan dari gambar-gambar buku pegangan mereka saja. Kondisi ini menyebabkan peserta didik merasa sulit untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Disamping itu faktor dari peserta didik sering kali lupa terhadap materi yang disampaikan, karena guru yang berperan aktif tanpa melibatkan siswa pada saat pembelajaran. Selain itu Siswa cenderung melakukan kegiatan lain seperti berbincang dengan teman dan menggambar diluar dari materi pembelajaran yang sedang berlangsung. Semua ini berdampak negatif pada pemahaman materi pembelajaran dan hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Agar permasalahan ini bisa diatasi, maka dibutuhkan mengintegrasikan media dalam proses pembelajaran. Seperti penggunaan media diorama dan video animasi pada materi perubahan cuaca dan siklus air. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam memaksimalkan hasil belajar yang efektif dan menarik bagi siswa di Sekolah Dasar.

BAHAN DAN METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Lowokwaru 4 Malang Jl. Setaman No.2, Lowokwaru, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur, terlaksananya penelitian ini pada 30 November 2023 sampai 6 Desember 2023. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan menghitung nilai uji t untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media diorama dan video animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN Lowokwaru 4 Malang. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Lowokrau 4 Malang, dengan jumlah siswa sebanyak 55 orang. Siswa kelas VA sebanyak 28 orang dan VB sebanyak 27 orang. Tehnik pemilihan sampel dengan *purposive sampling* dan instrumen penelitian yang digunakan adalah

essay test. *Essay test* terdiri dari 5 butir soal dengan jumlah skor maksimal 18. Teknik pengumpulan data adalah dengan memberikan soal kepada peserta didik, kemudian data dikumpulkan. Selanjutnya teknik analisis data menggunakan uji statistik yaitu kesamaan dua rata-rata (t).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Data Penelitian Kelas Eksperimen

Sebelum melakukan perlakuan menggunakan media diorama, peneliti membagikan soal *pre test* sebanyak lima butir soal *essay* dengan skor setiap butir soal berbeda yakni soal nomor satu, tiga, dan lima dengan bobot skor empat kemudian soal nomor dua, empat bobot skor tiga dan jumlah skor benar semua sebanyak 18 dengan skala nilai 100. Kemudian setelah perlakuan peneliti membagikan soal *post test* untuk melihat seberapa pengaruh menggunakan media diorama terhadap hasil belajar siswa kelas VA. Berikut ini merupakan data hasil *pre test* dan *post test* kelas eksperimen menggunakan media diorama pada kelas VA:

Tabel 1.1 Data Nilai Siswa Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
Jumlah Siswa	28	28
Rata-rata	48,89	85,60
Simpangan Baku	14,89	16,87
Nilai Tertinggi	89	100
Nilai Terendah	33	50

Berdasarkan tabel 4.1 di atas dapat dilihat bahwa hasil dari *pre test* kelas eksperimen memperoleh 48,89 dengan simpangan baku 14,89 dan nilai tertinggi sebesar 89 serta nilai terendah 33. Kemudian hasil *post test* memperoleh 85,60 dengan simpangan baku 16,87 dan nilai tertinggi sebesar 100 serta nilai terendah 50.

Deskripsi Hasil Data Penelitian Kelas Kontrol

Sebelum melakukan perlakuan menggunakan media video animasi, peneliti membagikan soal *pre test* sebanyak lima butir soal *essay* dengan skor setiap butir soal berbeda yakni soal nomor satu, tiga, dan lima dengan bobot 4 kemudian soal nomor dua, empat bobot skor 3 jumlah skor benar semua sebanyak 18 dengan skala nilai 100. Kemudian setelah perlakuan peneliti membagikan soal *post test* untuk melihat seberapa pengaruh menggunakan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas VB. Berikut ini merupakan data hasil *pre test* dan *post test* kelas kontrol menggunakan media video animasi pada kelas VB:

Tabel 1.2 Data Nilai Siswa Kelas Kontrol

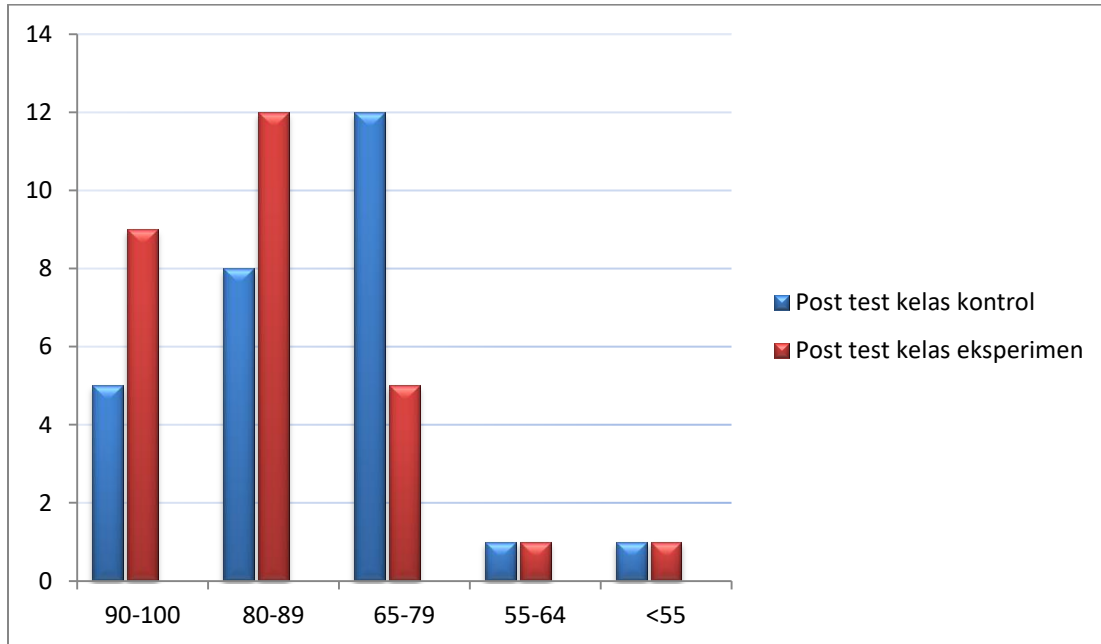
Kelas Kontrol	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
Jumlah Siswa	27	27
Rata-rata	54,22	80,81
Simpangan Baku	14,72	16,23
Nilai Tertinggi	83	100
Nilai Terendah	33	50

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat dilihat bahwa hasil dari *pre test* kelas eksperimen memperoleh 54,22 dengan simpangan baku 14,72 dan nilai tertinggi sebesar 83 serta nilai terendah 33. Kemudian hasil *post test* memperoleh 80,81 dengan simpangan baku 16,23 dan nilai tertinggi sebesar 100 serta nilai terendah 50. Selanjutnya, peneliti mengakumulasikan hasil frekuensi dan persentasi skor hasil belajar siswa (*post test*)

Tabel 1.3 Frekuensi dan Presentasi Skor Hasil Belajar Siswa (*Post test*)

No	Interval	Katagori	Eksperimen		Kontrol	
			Fi	Persentase	Fi	Persentasi
1	90-100	Sangat Tinggi	9	32,15%	5	18,52%
2	80-89	Tinggi	12	42,86%	8	29,64%
3	65-79	Sedang	5	17,85%	12	44,44%
4	55-64	Rendah	1	3,57%	1	3,57%
5	≤55	Sangat Rendah	1	3,57%	1	3,57%
Σ			28	100%	27	100%

Berdasarkan tabel 1.3 di atas, dapat dinyatakan bahwa hasil belajar siswa pada *Post test* yang sudah dilaksanakan di kelas eksperimen memperoleh hasil dengan katagori sangat tinggi 32,15%, tinggi 42,86%, sedang 17,85%, rendah 3,57%, dan sangat rendah 3,57%.



Gambar 1.1 Grafik Hasil *Post test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan grafik hasil *post test* di atas, maka dapat dilihat bahwa siswa kelas eksperimen yang menggunakan media diorama memperoleh nilai lebih tinggi mencapai 90-100 dengan jumlah siswa sebanyak sembilan orang kemudian rata-rata 85,60 dan nilai terendah 50. Sedangkan pada kelas kontrol menggunakan video animasi memperoleh nilai tertinggi 90-100 dengan jumlah siswa 5 orang kemudian rata-rata 80,81 dan nilai terendah 50.

Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen

Berdasarkan data yang telah dilampirkan pada tabel distribusi hasil *pre test* dan *post test* di kelas eksperimen, maka nilai rata-rata *pre test* adalah 48,89 dan simpangan baku 14,89 dengan $L_0=0,1284$ dan $L_{tabel}=1,701$. Sedangkan data pada *post test* yang diperoleh nilai rata-rata 85,60 dengan simpangan baku 16,87 dan hasil $L_0=0,1000$ serta $L_{tabel}=0,285$. Jika $L_0 < L_{tabel}$ maka data bersifat normal. Berikut ini tabel hasil uji normalitas pada kelas eksperimen:



Tabel 1.4 Hasil Uji Normalitas Tes Kelas Eksperimen

Data	L₀	L_{tabel}	Tafsiran
<i>Pretest</i>	0,1284	1,701	Normal
<i>Posttest</i>	0,1000	0,285	Normal

Berdasarkan tabel 4.6 di atas dapat disimpulkan bahwa data hasil *pre test* dan *post test* pada kelas kontrol bersifat normal, karena nilai $L_0 < L_{tabel}$.

Data Hasil *Pre test* dan *Post test* Kelas Kontrol

Berdasarkan data yang telah dilampirkan pada tabel distribusi hasil *pre test* dan *post test* di kelas kontrol, maka nilai rata-rata *pre test* adalah 54,22 dan simpangan baku 14,72 dengan $L_0=0,0953$ dan $L_{tabel}=0,173$. Sedangkan data pada *posttest* yang diperoleh nilai rata-rata 80,81 dengan simpangan baku 16,23 dan hasil $L_0=0,1505$ serta $L_{tabel}=1,703$. Jika $L_0 < L_{tabel}$ maka data bersifat normal. Berikut ini tabel hasil uji normalitas pada kelas kontrol:

Tabel 1.5 Hasil Uji Normalitas Tes Kelas Kontrol

Data	L₀	L_{tabel}	Tafsiran
<i>Pre-test</i>	0,0953	0,103	Normal
<i>Post-test</i>	0.1508	1,703	Normal

Berdasarkan tabel 4.5 di atas dapat disimpulkan bahwa data hasil *pre test* dan *post test* pada kelas kontrol bersifat normal, karena nilai $L_0 < L_{tabel}$.

Uji Homogenitas Data

Kriteria pengujian Hipotesis: H_0 ditolak jika $F \geq F_{(0,05)}(26,27)$. Untuk memperoleh nilai F_{tabel} pada distribusi tabel F dengan Df_1 pembilang $28-1=27$ dan $Df_2=n-k$ penyebutnya $27-1=26$ dengan taraf signifikan sebesar 0,05 maka diperoleh hasil F_{tabel} 1,913. Berdasarkan hasil pada lampiran maka dapat dilihat hasil homogenitas data *pre test* adalah 1,023 dan hasil homogenitas data *post test* adalah 1,0813. Sedangkan hasil dari F_{tabel} adalah 1,913. Berikut ini adalah tabel hasil uji homogenitas data *pre test* dan *post test*:



Tabel 1.6 Uji Homogenitas Data *Pre Test* dan *Post Test*

Data	Fhitung	Ftabel	Kriteria
<i>Pre-test</i>	1,023	1,913	Homogen
<i>Post-test</i>	1,0813	1,913	Homogen

Berdasarkan tabel 1.7 di atas, dapat disimpulkan data hasil uji homogenitas pada *pre test* dan *post test* bersifat homogen. Karena F_{hitung} pada *post test* lebih kecil dibandingkan dengan F_{tabel} .

Uji Kesamaan Dua Rata-rata (t)

Setelah melakukan uji normalitas dan homogenitas kemudian uji hipotesis data. Uji kesamaan dua rata-rata data adalah melihat ada tidaknya pengaruh media diorama dan video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Lowokwaru 4 Malang. Pengujian dengan melakukan uji t dan ketentuan jika H_0 ditolak apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan taraf signifikan 0,05. Agar lebih jelas dapat diperhatikan tabel uji t sebagai berikut:

Tabel 1.7 Data Uji t *Post test* Pada Kelas Kontrol dan Eksperimen

Data	T_{hitung}	T_{tabel}	Tafsiran H_0	Tafsiran H_1
<i>Posttest</i>	0,7762	1,9972	Ditolak	Diterima

Dari tabel 1.8 di atas dapat dilihat bahwa hasil uji $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $0,7762 < 1,9972$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Karena H_1 diterima maka dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media diorama dan video animasi saat pembelajaran. Berdasarkan hasil uji t tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama dan video animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Lowokwaru 4 Malang pada mata pelajaran IPAS dengan materi perubahan cuaca dan siklus air.

Pembahasan

Berdasarkan pelaksanaan penelitian yang dilakukan di SDN Lowokwaru 4 Malang pada tanggal 30 November sampai 01 Desember 2023. Peneliti memperoleh hasil belajar siswa dengan menggunakan media diorama dan video animasi. Sesudah memperoleh nilai *pre test* dan

post test serta nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah. Maka dilakukan uji normalitas kedua kelas dan homogenitas serta uji hipotesis atau uji t dan t_{tabel} yang telah ditentukan populasi dan taraf signifikan ditetapkan 0,05 maka dapat diperoleh H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kemudian uji *t* hitung yang diperoleh pada hasil *post test* kedua kelas adalah sebesar 0,7762 sedangkan t_{tabel} sebesar 1,913 dengan $Df_1=28-1$ dan $n=27$, $Df_2=27-1=26$ dengan taraf signifikan 0,05. Maka $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $0,7762 < 1,913$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada kelas eksperimen dengan perolehan nilai rata-rata *post test* sebesar 85,60. Dan pada kelas kontrol menggunakan media video animasi dengan perolehan nilai rata-rata *post test* sebesar 80,81 pada materi perubahan cuaca dan siklus air pada mata pelajaran IPAS di SDN Lowokwaru 4 Malang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data serta pengujian hipotesis penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri Lowokwaru 4 Malang Tahun Ajaran 2023/2024 dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Hasil belajar siswa menggunakan media diorama pada mata pelajaran IPAS memperoleh nilai rata-rata *pre test* pada kelas eksperimen 48,89 dengan nilai terendah 33 dan tertinggi 83. Dengan hasil perolehan nilai setelah perlakuan menggunakan media diorama memperoleh nilai rata-rata 85,60 dengan nilai tertinggi adalah 100.
- 2) Hasil belajar menggunakan media video animasi pada mata pelajaran IPAS memperoleh nilai rata-rata *pre test* pada kelas kontrol 54,22 dengan nilai terendah 33 dan tertinggi 89. Dengan hasil perolehan nilai setelah perlakuan menggunakan media video animasi memperoleh nilai rata-rata 80,81 dengan nilai tertinggi adalah 100.
- 3) Dengan menggunakan media diorama dan video animasi maka ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN Lowokwaru 4 Tahun Ajaran 2023/2024.

DAFTAR PUSTAKA



- Ahmad Susanto. 2017. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Amalia, Miftah Devi, Ferina Agustini, and Joko Sulianto. 2018. “*Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.*” *Paedagogia* 20 (2): 185.
- Asep Jihad dan Abdul Haris. 2013. *Evaluasi Pembelajaran* .Yogyakarta: Multi Presindo.
- Depdiknas, 2003. *Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003. tentang sistem pendidikan nasional* : Jakarta.
- Gasong Dina, 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Rajawali Elang, Drono, Sardono Harjo, Ngaglik, Sleman, Kaliurang, Yogyakarta : Deepublish.
- Jannah dan Basit, 2019. *Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta didik*. *Jurnal Terapung: Ilmu – Ilmu Sosial*, Vol. 1, No. 2.
- Purwanto. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahmawati, N., 2023. *Penerapan Model Project Based Learning Dengan Berbantuan Media Diorama Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Iv Sd (Penelitian Quasi Eksperimen kelas IV SDN Sukanagara 01)* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Slameto. 2017. *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka
- Sudjana. 2017. *Metode Statistika*. Bandung: PT Tarsito.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfa Beta.
- Supardi. 2016. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Rajagrafindo Persada
- Utami, M. P., Santika, I. D., & Khoiriyah, B. (2023). *Kurikulum Merdeka Dan Pengembangan Modul Ips Kontekstual Berbasis Inkuiri Untuk Membentuk Nalar Kritis Siswa SD Fase B*. *Innovative: Journal Of Social ...*, 3, 7533. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3021>