

Pengembangan Media Realia Sistem Tata Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN Bendul Merisi 408 Surabaya

Hilda Putri Lestari

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
hilda.20060@mhs.unesa.ac.id

Alim Sumarno

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
alimsumarno@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media realia materi sistem tata surya pada mata pelajaran IPA kelas VI di SDN Bendul Merisi 408 Surabaya. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian *Research & Development* menggunakan model Lee & Owens dengan 5 tahapan pengembangan meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket (angket) dan tes. Sedangkan teknik analisis data angket kelayakan media menggunakan skala *Likert* dan teknik analisis data hasil belajar peserta didik menggunakan uji-t non parametrik. Desain penelitian ini menggunakan *one group pretest-posttest design* dengan sasaran penelitian yaitu peserta didik kelas VI di SDN Bendul Merisi 408 Surabaya yang berjumlah 32 peserta didik. Berdasarkan validasi materi diperoleh hasil sebesar 92% dan validasi media sebesar 80%. Kemudian hasil uji coba pengguna pada perorangan diperoleh hasil sebesar 83%, pada kelompok kecil sebesar 83% dan pada kelompok besar sebesar 85%. Sementara itu hasil perhitungan uji t non parametrik menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0.000 lebih kecil dari 0.005 yang artinya H_a diterima. Kemudian berdasarkan perhitungan *Normalized Gain Score* diperoleh rerata nilai desimal sebesar 0,56 dan persentasenya sebesar 56% yang masuk kategori Cukup Efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media realia sistem tata surya layak dan efektif digunakan untuk mata pelajaran IPA materi sistem tata surya kelas VI di SDN Bendul Merisi 408 Surabaya.

Kata Kunci: Media Realia, Sistem Tata Surya, Model Pengembangan Lee & Owens.

ABSTRACT

This research and development was conducted to determine the feasibility and effectiveness of realia media for solar system material in science subjects for grade VI at Bendul Merisi Elementary School 408 Surabaya. The research method used is the Research & Development research method using the Lee & Owens model with 5 stages of development including analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques in this study were questionnaires and tests. While the data analysis technique for the media feasibility questionnaire used the Likert scale and the data analysis technique for student learning outcomes used the non-parametric t-test. The design of this study used a one group pretest-posttest design with the target of the study being grade VI students at Bendul Merisi Elementary School 408 Surabaya totaling 32 students. Based on material validation, the results were 92% and media validation was 80%. Then the results of user trials on individuals were 83%, in small groups 83% and in large groups 85%. Meanwhile, the results of the non-parametric t-test calculation show that the significance value of 0.000 is smaller than 0.005, which means that H_a is accepted. Then based on the Normalized Gain Score calculation, the average decimal value is 0.56 and the percentage is 56% which is included in the Quite Effective category. So it can be concluded that the realia media of the solar system is feasible and effective to be used for the science subject of the solar system material for class VI at Bendul Merisi Elementary School 408 Surabaya.

Keywords: Realia Media, Solar System, Lee & Owens Development Model

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah sebuah dasar utama bagi masa depan suatu bangsa dan negara, apabila sebuah negara memiliki sektor pendidikan yang baik dan berkualitas maka seiring berjalannya waktu semakin baik pula kualitas bangsa dan negara tersebut. Pendidikan merupakan faktor terpenting bagi kehidupan manusia, dengan harapan mampu mewujudkan output yang tepat mengacu pada target dari pendidikan nasional itu sendiri yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa melalui peningkatan kualitas generasi penerus bangsa. Menurut Sutrisno (2016:29), pendidikan merupakan kegiatan yang terkait dengan banyak faktor yang berkaitan erat. Berbicara tentang pendidikan, tentunya tidak mungkin dipisahkan dari upaya pengembangan kualitas masyarakat khususnya generasi muda menjadi lebih baik, khususnya dalam sektor pendidikan. Pada hakikatnya, setiap individu peserta pendidikan harus mampu untuk memberikan peranan secara aktif dalam meningkatkan mutu pendidikan.

Proses pembelajaran didalam kelas merupakan titik penting dalam penentuan seberapa baik sebuah pendidikan. Namun berdasarkan kenyataan di lapangan, dari hasil pra-survey dan wawancara dengan guru yang mengajar di SDN Bendul Merisi 408 Surabaya, mereka mengatakan sekitar 70% siswa di sekolah mereka mengalami permasalahan yaitu penurunan hasil belajar pembelajaran IPA khususnya mengenai materi sistem tata surya.

Berdasarkan observasi awal di Kelas VI SDN Bendul Merisi 408, peneliti menemukan bahwa siswa kelas VI masih rendah dalam memahami mata pelajaran IPA materi sistem tata surya dengan rata-rata kelas pada ujian tengah semester 1 untuk kelas VI pada SDN Bendul Merisi 408 masih dibawah standar KKM. Rata-rata nilai ulangan semester genap dan ganjil siswa kelas VI pada SDN Bendul Merisi 408 masih sangat rendah yaitu dibawah 65,9 sedangkan KKM rata-rata adalah 75.

Dari fenomena diatas, beberapa siswa menemukan masalah dengan hasil belajar terhadap mata pelajaran IPA materi sistem tata surya, sehingga membuat beberapa siswa menjadi pembelajar pasif dalam proses belajar di kelas, sehingga kondisi ini berakhir pada hasil akhir atau nilai dari ujian siswa yang rendah. Akibatnya, pelaksanaan pembelajaran IPA materi sistem tata surya pada kelas VI SDN Bendul Merisi 408 belum terlaksana secara maksimal. Hal ini menjadi urgensi dalam penelitian ini.

Untuk memaksimalkan pembelajaran diperlukan alat atau media untuk dipergunakan ketika kegiatan belajar mengajar sehingga mampu menarik dan meningkatkan minat siswa untuk menyimak dan memahami pembelajaran. Menurut Azhar Arsyad (2016:4) pemanfaatan media pembelajaran yang tepat cenderung memudahkan siswa untuk mengerti terkait konsep pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media realia sistem tata surya. Media realia adalah berbagai media tampilan. Menurut Pribadi (2017: 40), realia menjadi media yang dapat dimanfaatkan sebagai alat dalam menyampaikan informasi maupun pengetahuan dalam bentuk objek yang

sebenarnya atau objek nyata. Dikarenakan realia ini ialah objek nyata, maka diharapkan dengan penggunaan alat ini maka realia dapat menjadi sebuah alat yang meningkatkan pengalaman dalam proses belajar bagi para pelajar yang menggunakannya. Realia diindikasikan sebagai jenis media pembelajaran yang mampu untuk memberikan kesan dan pengalaman akan objek nyata khususnya terkait benda-benda dalam sistem tata surya yang bersifat abstrak. Dengan adanya media ini, maka dapat dikatakan bahwa media ini dapat menjadi media acuan untuk memberikan pengetahuan pada pelajar terkait objek nyata dalam mata pelajaran sains secara langsung dan tidak membuat para pelajar hanya sekedar membayangkan semata.

Oleh sebab itu, studi ini dilaksanakan agar dapat mengetahui pengaruh pengembangan media tata surya realia terhadap hasil belajar siswa. Dukungan tata surya yang sebenarnya dalam penelitian ini menjadi poin yang membedakan studi ini dengan berbagai studi lain yang telah ada sebelumnya karena belum pernah dipelajari sebelumnya. Subyek dari penelitian ini yaitu siswa kelas VI SDN Bendul Merisi 408. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul "Pengembangan Media Realia Sistem Tata Surya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN Bendul Merisi 408".

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat dirumuskan tujuan penelitian pengembangan, yaitu: (1) Menganalisis kelayakan pengembangan media realia sistem tata surya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN Bendul Merisi 408, (2) Mengetahui keefektifan media realia sistem tata surya yang digunakan pada pembelajaran mata pelajaran IPA materi sistem tata surya kelas VI di SDN Bendul Merisi 408 Surabaya.

Dalam pendidikan, Realia adalah objek dari kehidupan nyata yang digunakan dalam pembelajaran oleh pendidik untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang budaya lain dan situasi kehidupan nyata. Dalam banyak kasus, objek-objek ini merupakan bagian dari perangkat instruksional yang mencakup manual dan dengan demikian dianggap sebagai bagian dari keseluruhan dokumenter oleh pustakawan. Contoh realia adalah: serangga; koin; batu; tanaman; hewan peliharaan; dan stempel.

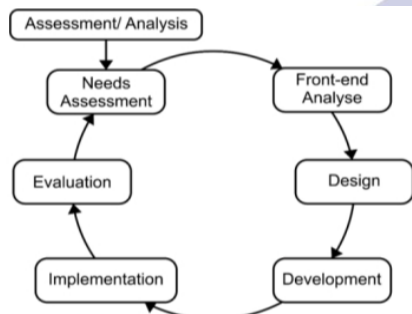
Penggunaan media realia dalam pembelajaran memiliki kelebihan sebagai berikut:

- a. Siswa mendapatkan pengalaman belajar secara langsung (dengan menyentuh dan mengamati bagian bagiannya) dan pengalaman tentang keindahan dan estetika.
- b. Mampu merancang imajinasi siswa.
- c. Dianggap media yang paling mudah diakses dan lebih menarik perhatian.
- d. Mudah digunakan oleh guru maupun siswa.
- e. Pemeliharaan dan penyimpanan yang fleksibel.
- f. Mudah didapat karena memanfaatkan benda di sekitar.
- g. Menumbuhkan semangat dan keingintahuan siswa.

- h. Melatih keterampilan motorik dan sensoris siswa
- i. Memberikan pemahaman tentang materi yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan secara nyata pada siswa.

METODE

Model pengembangan Lee & Owens dipilih sebagai acuan dalam pengembangan media realia sistem tata surya untuk kelas VI di SDN 408 Surabaya. Hal yang mendasari pemilihan model Lee & Owens ini adalah langkah pengembangannya disusun dengan terstruktur serta mudah dimengerti yang didasarkan pada tahapan awal yaitu proses analisa, pembuatan desain, pengembangan produk, realisasi hingga implementasi dan yang terakhir evaluasi.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Lee & Owens (2004:28)

Dalam penerapan penggunaan media realia dalam kegiatan pembelajaran, dilaksanakan tes guna memperoleh informasi sejauh mana keefektifan penggunaan media terhadap hasil belajar. Penelitian ini menggunakan desain *PreExperimental One Group Pretest-Posttest*, dengan rumus sebagai berikut:

$$O1 - X - O2$$

(Sugiyono, 2015: 111)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket dan tes. Instrumen diuji menggunakan validitas isi oleh para ahli. Pada penelitian ini, peneliti menghitung validitas dan reliabilitas butir tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data hasil angket dengan tolok ukur penilaian skala likert. Data hasil angket dikaji berdasarkan penilaian para ahli dan siswa. Hasil analisis tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media realia. Selanjutnya analisis data hasil tes dilakukan dengan membandingkan hasil *post-test* peserta didik untuk mengetahui tingkat keefektifan media realia.

Langkah yang dilakukan untuk mengolah data

hasil tes yaitu uji normalitas sebagai prasyarat uji T. Selanjutnya dilakukan uji T non parametrik. Adapun hipotesis dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

H_0 : Penerapan media realia tidak berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik

H_a : Penerapan media realia berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analysis

1) Need Assessment

Merujuk pada hasil pengamatan maupun wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran IPA. Terdapat masalah berupa kesulitan pemahaman materi yang terjadi pada peserta didik kelas 6, khususnya pada materi Sistem Tata Surya. Ini dikarenakan minimnya media yang dapat merepresentasikan materi tersebut agar mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Pernyataan ini diperkuat dengan hasil belajar peserta didik yang masih dibawah KKM.

2) Front-back Analysis

• Audience Analysis

Sasaran pengembang adalah peserta didik kelas VI.

• Technology Analysis

Menurut hasil observasi, media yang tersedia disekolah masih kurang efektif untuk menunjang pembelajaran dikelas, seperti pajangan dinding berupa poster planet-planet, sehingga belum ada miniatur penunjang lain selain globe.

• Situation Analysis

Kegiatan belajar di SDN Bendul Merisi 408 dilakukan secara luring dan terlaksana dengan baik

• Critical Incident Analysis

Produk pengembangan terfokus pada mata pelajaran IPA, yaitu materi sistem tata surya kelas 6.

• Objective Analysis

Tujuan pengembangan ini yaitu mewujudkan media pembelajaran yang tak hanya valid namun juga mampu mempermudah peserta didik untuk mengerti materi yang diajarkan.

• Media Analysis

Jenis media yang digunakan yaitu alat peraga simulasi urutan planet dalam sistem tata surya yang didistribusikan secara berkelompok, untuk mempermudah peserta didik dalam mengamati media dalam jarak dekat.

Design

1) Merumuskan Garis Besar Isi Media (GBIM)

2) Pra-produksi

• Penyusunan Topik Materi

Penyusunan materi ini juga bertujuan agar materi sesuai dengan indikator yang telah ditentukan.

• Perancangan Media

Tahap berikutnya yakni membuat rancangan media

dalam sebuah desain 2D. Hal ini dimaksudkan sebagai dasar dari pembuatan media.

- Memilih Bentuk Perbaikan
Soal merupakan soal yang diperoleh dari kisi-kisi yang sama dengan tes hasil belajar (pretest & post-test).
- Penyusunan Instrumen Penilaian
Desain instrumen penelitian mengacu pada kisi-kisi.

Development

1) Produksi Media Realia

Pada tahap produksi media, dilakukan pembuatan serta perancangan media sesuai dengan desain 2D yang telah dibuat sebelumnya. Setiap planet dibuat dapat dibongkar pasang oleh penggunaannya. Bagian *sparepart* terdiri dari boneka 7 planet, 1 matahari, dan papan untuk menempelkan *sparepart*.



Gambar 2. Media Realia Sistem Tata Surya

2) Validasi

Setelah tahap produksi selesai, tahap selanjutnya yakni melakukan validasi produk.

- Validasi Materi
Berdasarkan perhitungan angket validasi materi yang terlampir pada lampiran 4, diperoleh hasil dengan persentase sebesar 92% dengan keterangan kelayakan yakni layak digunakan tanpa revisi.
- Validasi Modul Ajar
Berdasarkan perhitungan angket validasi modul ajar yang terlampir pada lampiran 4, diperoleh hasil dengan persentase sebesar 93% dengan keterangan kelayakan yakni layak digunakan tanpa revisi.
- Validasi Media
Berdasarkan perhitungan angket validasi media yang terlampir pada lampiran 4, diperoleh hasil dengan persentase sebesar 80% dengan keterangan kelayakan yakni layak digunakan tanpa revisi.
- Validasi Butir Soal Tes Hasil Belajar
Berdasarkan perhitungan angket validasi butir soal tes hasil belajar yang terlampir pada lampiran 4, diperoleh hasil dengan persentase sebesar 95% dengan keterangan kelayakan yakni layak digunakan tanpa revisi.

3) Validitas dan Reliabilitas Butir Soal

Berikut hasil uji validitas 20 butir soal kepada

32 peserta didik kelas 6 SDN Bendul Merisi 408:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Nomor Butir	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0.360	0.349	Valid
2	0.464	0.349	Valid
3	0.559	0.349	Valid
4	0.707	0.349	Valid
5	0.543	0.349	Valid
6	0.617	0.349	Valid
7	0.356	0.349	Valid
8	0.384	0.349	Valid
9	0.422	0.349	Valid
10	0.543	0.349	Valid
11	0.383	0.349	Valid
12	0.393	0.349	Valid
13	0.404	0.349	Valid
14	0.355	0.349	Valid
15	0.569	0.349	Valid
16	0.369	0.349	Valid
17	0.748	0.349	Valid
18	0.375	0.349	Valid
19	0.700	0.349	Valid
20	0.454	0.349	Valid

Tabel diatas yaitu hasil validitas soal, hasil r hitung dibandingkan r tabel dengan taraf signifikansi 5% atau 0,349. Dari perhitungan diketahui bahwa 20 soal dinyatakan valid, karena r hitung > dari r tabel.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{20}{20-1} \right) \left(\frac{9,7-3,55}{9,7} \right)$$

$$r_{11} = 0,672$$

Berdasarkan hasil hitung reliabilitas dengan rumus KR-20, didapatkan nilai $r_{11}=0,672$. Apabila mengacu pada kriteria reliabilitas, maka nilai reliabilitas termasuk dalam kategori cukup reliabel.

Implementation

Pada tahap pelaksanaan diterapkan uji coba pemanfaatan media oleh pengguna. Ada 3 tahapan uji coba pengguna, antara lain uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

1. Uji Coba Perorangan

Uji coba ini dilakukan kepada kelas VI sebanyak 3 responden yang sudah mewakili peserta didik dengan akademik tinggi, sedang, dan menengah. Berdasarkan perhitungan angket uji coba, diperoleh hasil dengan persentase sebanyak 83% yang artinya media sangat layak digunakan.

2. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba ini dilakukan pada kelas VI sebanyak 9 responden. 9 peserta didik ini sudah mewakili peserta didik dengan akademik tinggi, sedang, dan rendah. Berdasarkan perhitungan angket uji coba, diperoleh hasil dengan persentase sebanyak 83% yang artinya media sangat layak digunakan.

3. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan kepada peserta didik kelas VI-A SDN Bendul Merisi 408. Berdasarkan perhitungan angket uji coba, diperoleh hasil dengan persentase sebanyak 85% yang artinya media sangat layak digunakan.

Evaluation

Ini merupakan tahap akhir dimana dilakukan fokus terhadap berbagai kekurangan yang digunakan sebagai poin perbaikan. Jika data pre post test telah diketahui, kemudian dilakukan analisis data hasil belajar tersebut guna memperoleh informasi terkait tingkat efektivitas media realia. Pada tahap ini dilakukan uji normalitas, uji hipotesis dan uji *n-gain score* untuk mengolah data.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan sebagai syarat melakukan uji hipotesis. Uji normalitas dilaksanakan menggunakan uji *shapiro wilk*.

Tabel 2. Uji Normalitas Nilai Pre Test dan Post Test

Kelompok	Nilai hitung	α 5%	Keterangan
Sebelum Perlakuan	0,318	0,05	Normal
Setelah Perlakuan	0,003	0,05	Tidak Normal

Berdasarkan tabel 2. tersebut, diketahui bahwa data hasil belajar tidak terdistribusi normal atau > 0.05 , sehingga tidak dapat menggunakan uji *t*, melainkan menggunakan uji *wilcoxon*.

b. Uji Hipotesis

Tabel 3. Uji Hipotesis dengan Uji *Wilcoxon*

	Post – Pre
Z	-4.494 ^b
Asym. Sig (2-tailed)	0.000

Berdasarkan uji hipotesis dengan uji statistik non-parametrik (uji *Wilcoxon*), didapatkan nilai signifikasi $0.000 < 0.005$ artinya H_a diterima, (penerapan media realia berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas VI di SDN Bendul

Merisi 408 Surabaya).

c. Uji *Normalized Gain Score*

Normalized Gain Score (N-Gain) didefinisikan sebagai uji yang dapat menampilkan gambaran umum peningkatan nilai hasil belajar peserta didik antara sebelum maupun setelah pemberian tindakan (Hake, 1999:64). *N-Gain* dimaksudkan untuk mengenali efektivitas perlakuan dalam riset tertentu. Rumus mencari *N-Gain* yaitu:

$$R = \frac{\text{Skor post test} - \text{skor pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{skor pretest}}$$

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus *N-gain score*, diketahui bahwa diperoleh rata-rata *N-Gain Score* yaitu sebesar 56% dengan nilai minimal 25% serta nilai maksimal 73%, ini menunjukkan penggunaan media realia materi sistem tata surya telah cukup efektif untuk diterapkan sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPA untuk kelas VI di SDN Bendul Merisi 408 Surabaya.

PENUTUP Simpulan

Berdasarkan uraian rumusan masalah dan hasil perhitungan analisis data pada bab IV, maka peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

1. Kelayakan Media Realia

Hasil analisa menunjukkan media realia sistem tata surya layak diterapkan pada pembelajaran mata pelajaran IPA untuk kelas VI di SDN Bendul Merisi 408 Surabaya. Hal ini mengacu pada hasil validasi media, materi, serta modul ajar serta uji coba yang dilakukan dengan bantuan ahli hingga diperoleh skor mencapai lebih dari 75% yaitu 80%.

2. Keefektifan Media Realia

Pada dasarnya penentuan efektif atau tidaknya penggunaan media realia terhadap meningkatnya hasil belajar siswa dapat diterapkan melalui analisa nilai *N-Gain*. Berdasarkan hasil uji *normalized gain score* yang memperoleh nilai 56%, dapat disimpulkan bahwa media realia efektif diterapkan dalam pembelajaran. Merujuk pada kriteria penafsiran nilai gain, menurut pernyataan studi Santi et al (2023:7) yang menyatakan bahwa nilai *n-gain* yang berkisar 56% hingga 70% termasuk dalam kategori cukup efektif.

Saran

1. Bagi Pendidik/Guru

Dalam proses belajar mengajar, guru harus mempunyai media yang tepat agar siswa nyaman belajar dikelas. Guru juga memerlukan variasi pembelajaran agar siswa tertarik pada materi dan

- memberikan perhatiannya kepada guru.
2. Bagi Siswa
Hendaknya siswa aktif dalam proses belajar mengajar dikelas, sehingga siswa dapat bekerjasama dengan guru untuk meningkatkan prestasinya. Para siswa harus belajar lebih giat agar dapat menguasai materi.
 3. Bagi Peneliti
Untuk pengembangan produk lebih lanjut diharapkan dapat ditambahkan materi yang lain dan referensi sumber yang diperbaharui sesuai dengan kondisi dan perkembangan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- At Thahirah, W.A. (2022). Pengembangan E-Modul berbasis *Hypercontent* pada materi desain grafis kelas XI SMP.
- Anna Yulia Susilowati, Ika Candra Sayekti, Rita Eryani. "Penerapan Media Realia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aunurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Benny, A. Pribadi. 2017. *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*. Prenada Media.
- BSNP. 2013. Permendikbud nomor 65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Depdikbud.
- Dalyono. (2005). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati, Mudjiono. 2015. *Belajar & Pembelajaran*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Pusat Perbukuan: Rineka Cipta.
- Djaali. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Elyana Elyana. "Penerapan Pendekatan Keterampilan Proses Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di SD Negeri 18 Rejang Lebong", AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar, 2017.
- Gagne, M Robert, Winkel. (2009). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Hake, Richard. 1998. Interactive-Engagement Versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses. *American Journal of Physics*: Volume 66, Issue 1, Pages 64-74.
- Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Hapsari, Estuning Dewi. 2022. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Berbasis Mobile Terhadap Prestasi Siswa. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi* Vol. 9 (2) halaman 351-361.
- Hikmah, Habibatul. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Makibaja Berbasis Android Materi Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Surabaya: JPGSD*. Volume 10 Nomor 3 Tahun 2022, 646-657
- Muhibbin Syah. (2010). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2009). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ngalim Purwanto. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ningsih, L. Rahayu. 2020. Efektivitas Penggunaan Media Kartu Carakan Dalam Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Legena Di Kelas Awal Sekolah Dasar. *JPGSD*. Volume 10 Nomor 9, 1953- 1963.
- Nuryani, Ema. 2020. Pengembangan Multimedia Interaktif Aksara Jawa Berbasis Adobe Flash Untuk Siswa Kelas Iv. *Semarang: Joyful Learning Journal* 9 Volume 2, 78-83.
- Rita Eka Izzaty, Dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY.
- Saifuddin Azwar. 2012. *Reliabilitas dan Validitas*, Edisi 4. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sardiman A.M. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sarifah, Maisyatus. 2021. Penggunaan Media Realia dalam Meningkatkan Pengalaman Belajar Siswa.

Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah. Volume 4 Nomor 2, 232-240.

Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-Faktor yang
Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.

Stephens DL, Collins MD, Dodder RA. A longitudinal
study of employment and skill acquisition among
individuals with developmental disabilities.
Research in Developmental Disabilities 2005;
26:469-486.

Sugiyono. 2018. Metode penelitian pendidikan :
pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D.
Bandung: Alfabeta CV.

Sutrisno, Edy. 2016. Manajemen Sumber Daya Manusia.
Cetakan Kedelapan. Jakarta: Prenadamedia Group.

