

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI ONLINE *GOOGLE MAPS* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MATERI KERAGAMAN SUKU BANGSA DI INDONESIA

Nabila Prima Avonnia

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya (nabila.18105@mhs.unesa.ac.id)

Yoyok Yermiandhoko

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya (yoyokyermiandhoko@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN Japanan 1 pada semester 2 tahun ajaran 2021/2022 melalui penggunaan *google maps* sebagai media pembelajaran. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain “*pretest-posttest control group design*”. Teknik analisis data uji Independen Sample T-test adalah teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes, dokumentasi, angket. Sample yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Japanan 1 yang terdiri dari 20 siswa dan terbagi menjadi dua kelompok yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil Uji Independen Sample T-test dengan perolehan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,019 > 2,101$) menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media *google maps* terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media pembelajaran aplikasi online, *google maps*, hasil belajar.

Abstract

This study aims to improve student learning outcomes in grade IV SDN Japanan 1 in semester 2 of the 2021/2022 academic year through the use of *google maps* as a learning medium. The research method used in this study is an experimental quantitative research method with a “*pretest-posttest control group design*”. The data analysis technique used in this study was the Independent Sample T-test. The samples used in this study were fourth grade students at SDN Japanan 1, totaling 20 students and divided into experimental class and control class. Based on the result of the research that has been carried out, the results of the Independent sample T-test with the acquisition of $t_{count} > t_{table}$ ($3,9019 > 2,101$) indicate that there is an effect of using *google maps* on student learning outcomes.

Keywords: Online application learning media, *google maps*, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Teknologi informasi (TI) yang semakin berkembang pesat dalam berbagai bidang di Indonesia, baik dalam bidang ilmu pendidikan, seni, pekerjaan telah memberikan pengaruh yang cukup besar bagi pola interaksi antar individu, komunitas, hingga antar negara. Teknologi informasi dan komunikasi yang semakin berkembang, serta peranan ilmu pengetahuan yang semakin tinggi sehingga menuntut sumber daya manusia untuk memiliki kemampuan dan keterampilan yang tinggi. Tingginya kemampuan dan keterampilan sumber daya manusia dalam bidang teknologi informasi akan mencegah terjadinya kesenjangan pada perkembangan ilmu pengetahuan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sebagai pendukung. Perkembangan teknologi informasi yang semakin berkembang terutama dalam bidang internet, mampu

menciptakan ruang-ruang interaksi secara virtual serta menyediakan informasi yang melimpah dan mudah diakses. Dengan demikian perkembangan teknologi informasi dapat memudahkan dalam melakukan kegiatan keseharian termasuk kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan lebih murah, efisien, dan mudah. Apabila sebelumnya sumber ilmu pengetahuan berpusat pada satuan pendidikan formal maka saat ini sumber ilmu pengetahuan telah menyebar diberbagai tempat.

Selaras dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, kebutuhan terhadap suatu rancangan dan konsep pelaksanaan pembelajaran berbasis IT sulit untuk dihindari lagi. Pada kondisi tersebut guru dapat memanfaatkan kemajuan teknologi informasi sebagai aspek pendukung atas keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi informasi yang semakin berkembang dapat dilakukan dengan berbagai macam

cara, yaitu dengan mengoptimalkan penggunaan web, aplikasi online berbasis pendidikan, dan lain sebagainya sebagai media pembelajaran. Keberhasilan suatu pembelajaran tidak lepas dari perkembangan media pembelajaran yang dimanfaatkan sebagai alat penunjang kegiatan pembelajaran. media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat membantu guru dalam menyajikan materi serta merangsang siswa untuk lebih aktif, sesuai dengan pernyataan Briggs (dalam Sadiman 2006: 6) bahwa media adalah segala macam perlengkapan fisik yang mampu menyampaikan pesan dan memotivasi siswa untuk belajar.

Menurut Schramm (1977) (dalam Rudi dan Cepi 2008: 6) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan teknologi yang dapat menyampaikan pesan sehingga dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran. Penggunaan aplikasi online sebagai media pembelajaran merupakan sebuah cara kreatif seorang guru dalam memanfaatkan kemajuan teknologi. Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan karena media pembelajaran memiliki peran penting dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan pernyataan (Nugroho dkk, 2013) bahwa penentuan media pembelajaran harus diperhatikan dengan cara menyesuaikan media dengan materi pembelajaran dan kondisi siswa, sehingga diharapkan siswa mampu berperan secara aktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Seorang guru dituntut untuk mampu menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kondisi siswa untuk memotivasi siswa sehingga siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Selaras dengan penggunaan media pembelajaran berbasis IT yang mampu meningkatkan kualitas pendidikan, peneliti melakukan observasi di SDN Japanan 1, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam materi keragaman suku bangsa di Indonesia kelas IV hanya terbatas pada buku tema, lembar kerja peserta didik, dan pengamatan benda-benda di lingkungan sekitar yang masih terlalu sederhana dan kurang menarik minat siswa dalam melaksanakan pembelajaran terlebih saat ini proses pembelajaran di SDN Japanan 1 dilakukan secara 2 shift dengan waktu terbatas yang menyebabkan penyampaian materi yang kurang maksimal sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Dengan demikian guru harus mampu memanfaatkan waktu secara maksimal dengan proses pembelajaran dua arah. Untuk itu dibutuhkan media pembelajaran sebagai sarana pendukung belajar peserta didik baik di rumah maupun di sekolah. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada materi keragaman suku

bangsa di Indonesia adalah *google maps*. dengan menggunakan fitur-fitur yang terdapat di dalam *google maps* seperti peta, *street view*, foto, dan lain sebagainya dapat membantu siswa dalam mengetahui lokasi, bentuk rumah adat, pakaian adat, dan siswa dapat mengeksplor lebih luas keragaman suku bangsa di Indonesia.

Dampak media terhadap pembelajaran yang dikemukakan oleh G. Salomom (1977) dalam teori *symbol system* yang menjelaskan bahwa setiap media mempunyai kemampuan untuk menyajikan isi melalui sistem simbol tertentu. Salomon juga menyatakan bahwa tingkat efektivitas sebuah media dipengaruhi oleh kesesuaian materi, karakteristik siswa, isi, dan tugas.

Beberapa sumber penelitian yang memperkuat tentang penggunaan media pembelajaran berbasis IT yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Entis Sutisna, dkk (2020) telah melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, Informasi, dan Komunikasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku”. Dimana berdasarkan hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar subtema Lingkungan Tempat Tinggalku dengan penggunaan media pembelajaran berbasis TIK dan tanpa penggunaan media pembelajaran berbasis TIK atau konvensional. Hal tersebut dilihat dari nilai rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 80,8, sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata N-Gain 70,2. Penelitian serupa pernah dilakukan oleh Hendra Suprata S. Adiko dalam jurnal UMGO dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT (*Information Communications Technologies*) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik”. Dimana berdasarkan hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar 53%. Serta penelitian yang dilakukan Ismid Hengky M. Dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Media Google Maps di Kelas IV SDN 07 Suwawa Kabupaten Bone Bolango”. Dimana berdasarkan hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan media *google maps* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN 07 Kabupaten Bone Bolango.

Dari hasil beberapa penelitian di atas, nampak terlihat bahwa media pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis IT dapat memberikan pengaruh yang besar pada hasil belajar dan motivasi siswa. Media pembelajaran berbasis IT sendiri memiliki

berbagai macam jenis. Salah satu jenis media pembelajaran berbasis IT adalah aplikasi online. Guru dapat menggunakan media aplikasi online yang sesuai dengan kebutuhan dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan aplikasi online sebagai media pembelajaran memiliki berbagai kelebihan, diantaranya adalah hemat dalam segi waktu dan biaya pembuatan karena guru dapat memanfaatkan aplikasi online yang tersedia dan dapat didownload secara gratis.

Berdasarkan uraian permasalahan, kebutuhan pembelajaran, referensi hasil penelitian dan teori belajar di atas, maka dilakukan penelitian dengan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Online *Google Maps* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Materi Keragaman Suku Bangsa di Indonesia. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk melihat hasil belajar siswa sesudah diberi perlakuan media aplikasi online *google maps* dan perbandingan hasil belajar siswa yang menggunakan media aplikasi online *google maps* apakah lebih baik dengan yang tidak menggunakan aplikasi online *google maps*. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperdalam pengaruh penggunaan aplikasi online *google maps* sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran berupa aplikasi online *google maps* terhadap hasil belajar siswa kelas IV materi keragaman suku bangsa di Indonesia di SDN Japanan 1 Jombang. Adapun manfaat penelitian ini bagi siswa yakni dapat memudahkan siswa dalam memahami materi, meningkatkan hasil belajar, kreatifitas serta motivasi siswa dalam materi keragaman suku bangsa di Indonesia. Serta manfaat bagi guru yakni dapat memberikan gambaran langsung terhadap pemanfaatan media pembelajaran aplikasi online *google maps*.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Dimana penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang terstruktur, terencana, dan sistematis. Metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada *positivisme*, yang dipergunakan untuk melakukan penelitian pada populasi atau sampel tertentu yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah diterapkan (Sugiyono, 2011:8). Dalam penelitian ini, metode yang diterapkan adalah metode penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain "*pretest-posttest control group design*". Pada desain ini terdapat dua kelompok kelas yang diberikan pretest untuk mengetahui kondisi awal apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan

kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan yang berbeda.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022, pada mata pelajaran IPS kelas IV sekolah dasar, tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku, subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya Negeriku, pembelajaran 3. Bertempat di SDN Japanan 1 Jl. Raya Gudo No. 1, Ds. Japanan, Kecamatan Gudo, Kabupaten Jombang.

Populasi pada setiap penelitian harus diungkapkan secara tersurat yang berhubungan dengan wilayah penelitian dan besarnya anggota populasi yang diungkapkan (Usman, 2016:181). Adapun seluruh siswa kelas IV SDN Japanan 1 sebagai populasi dalam penelitian ini dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa. Sedangkan sampel pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV yang telah terbagi menjadi dua shift (shift pagi dan shift siang). Sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan metode sampel jenuh. Penentuan sampel dalam metode sampel jenuh adalah apabila seluruh anggota populasi digunakan menjadi sampel.

Subjek penelitian pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Japanan 1 sedangkan objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS materi keragaman suku bangsa di Indonesia siswa kelas IV SDN Japanan 1. Variabel penelitian adalah suatu bentuk informasi yang ditentukan dalam suatu penelitian dan digunakan sebagai kesimpulan untuk dipelajari dan dipahami hingga tercapai (Sugiyono, 2018:38). Variabel bebas pada penelitian ini akan menjadi penyebab adanya perubahan pada variabel terikat serta variabel yang mempengaruhi. Variabel terikat adalah variabel yang mendapatkan pengaruh atau variabel yang menjadi akibat (Sugiyono, 2018:39). Variabel bebas pada penelitian ini adalah aplikasi online *google maps*, adapun hasil belajar siswa kelas IV SDN Japanan 1 sebagai variabel terikat dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, menggunakan tes dan wawancara sebagai teknik pengumpulan data yang digunakan. Dalam penelitian ini proses wawancara hanya untuk menguatkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan tidak diolah seperti halnya instrumen yang telah diberikan.

Pada penelitian ini proses analisis data dimulai dengan menganalisis hasil validitas soal, kemudian dilanjutkan dengan analisis hasil belajar siswa. Validitas merupakan suatu alat ukur yang menunjukkan tingkat kesahihan atau kevalidan suatu instrumen (Nursalam, 2003). Untuk mengetahui kevalidan instrumen dalam penelitian ini, dilakukan berdasarkan pertimbangan oleh orang yang dianggap ahli dalam hal ini peneliti dibantu oleh Dosen Pembimbing sebagai validator. Validitas soal yang akan dinilai oleh validator adalah kesesuaian

indikator dengan kejelasan bahasa, butir soal, kesesuaian materi, dan kesesuaian tingkat kesulitan soal dengan kemampuan siswa. Dilanjutkan dengan menginterpretasikan hasil validasi berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 1. Kriteria Hasil Validasi

Skor	Kategori
$75\% \leq SP \leq 100\%$	Valid tanpa revisi
$50\% \leq SP \leq 75\%$	Valid dengan revisi ringan
$25\% \leq SP \leq 50\%$	Belum valid dengan revisi berat
$SP < 25\%$	Tidak valid

Sebuah tes dapat dikatakan valid apabila hasil tes memiliki validitas yang sesuai dengan kriteria dan memiliki kesejajaran antara kriteria dan hasil tes. Untuk mengetahui kesejajaran, peneliti dapat menggunakan teknik korelasi product moment yang dikemukakan oleh Pearson (Arikunto, 2012:85). Rumus korelasi produk moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y
- N = Banyak subjek
- X = Nilai hasil uji coba
- Y = Nilai rerata harian

Setelah diketahui hasil koefisien validitas, dilanjutkan dengan menginterpretasikan nilai r_{xy} berdasarkan kriteria pada tabel berikut (Riduwan, 2006:228) :

Tabel 2. Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Cukup
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1,000	Sangat Kuat

Untuk mengetahui validitas instrumen tes yang akan digunakan dalam penelitian ini, instrumen tes diujikan terlebih dahulu kepada siswa lain yang tidak menjadi subjek penelitian. Dalam hal ini, sekolah yang digunakan untuk uji validitas butir soal adalah SDN Losari Jombang. Hasil data yang diperoleh akan diolah menggunakan bantuan program *software* Anabutis (Analisis Butir Soal) *Microsoft Exels*.

Langkah selanjutnya setelah melakukan uji validitas adalah melakukan uji reliabilitas. Instrumen penelitian dapat dinyatakan reliabel apabila setelah instrumen digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, dan hasil data yang diperoleh sama pula (Sugiyono, 2012:173). Hasil data yang telah diperoleh akan diolah dengan menggunakan *software* Anabutis (Analisis Butir Soal) *microsoft excel* sehingga akan diperoleh reliabilitas soal. Tingkatan hasil reliabilitas instrumen didasarkan pada klasifikasi Guilford sebagai berikut:

Tabel 3. Klasifikasi Tingkat Reliabilitas

Besarnya rII	Interpretasi
$0,80 < r_{II} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{II} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{II} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{II} \leq 0,40$	Rendah
$r_{II} \leq 0,20$	Sangat rendah

Teknik analisis data merupakan suatu teknik yang digunakan untuk mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian kuantitatif dengan perhitungan statistik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji independen t-test dengan bantuan *software* SPSS versi 25. Sebelum melakukan uji hipotesis, data harus berdistribusi normal dan homogen. Untuk mengetahui apakah data yang diperoleh telah berdistribusi normal dan homogen, maka dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas pada data penelitian. Hasil keputusan pada uji normalitas diambil melalui Shapiro Wilk dengan kriteria sebagai berikut:

- Apabila $\geq 0,05$ data distribusi normal;
- Apabila $< 0,05$ data distribusi tidak normal.

Setelah melakukan uji normalitas, dilanjutkan dengan uji homogenitas untuk mengetahui apakah varians data variabel X dan Y bersifat homogen. Setelah diperoleh hasil perhitungan uji homogenitas, dilanjutkan dengan membandingkan antara hasil nilai F_{hitung} dan nilai F_{tabel} dengan ketentuan sebagai berikut:

- Apabila nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ artinya data bersifat tidak homogen.
- Apabila nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ artinya data bersifat homogen. (Winarsunu dikutip dalam Hidayati,2019)

Setelah melakukan uji homogenitas kemudian peneliti melanjutkan dengan uji t-test. Uji T yang digunakan oleh peneliti untuk mengetahui apakah ada perbedaan mean antara dua adalah uji independent sample t-test yang digunakan untuk melakukan

perbandingan antara kedua kelompok mean dari kedua sampel yang berbeda. Sebelum melakukan uji hipotesis independent sample t-test, data harus memenuhi syarat sebagai berikut:

1. Data berbentuk interval atau rasio
2. Data sampel berdistribusi normal
3. Variansi antar sampel yang dibandingkan bersifat homogen atau tidak memiliki perbedaan secara signifikan
4. Data berasal dari sampel yang berbeda

Setelah data memenuhi persyaratan, peneliti dapat melanjutkan uji independent sample t-test dengan menggunakan program SPSS. Dalam pengambilan keputusan cara yang dilakukan adalah dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan ketentuan berikut:

1. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a tidak diterima
2. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 tidak diterima dan H_a diterima

Setelah melakukan uji independent sample t-test kemudian dilakukan pengujian tahap terakhir yaitu uji N-gain untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukannya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan rumus berikut:

$$N - Gain = \frac{\text{nilai posttest} - \text{nilai pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{nilai pretest}}$$

Hasil perhitungan N-gain dapat diukur berdasarkan berdasarkan tabel kategori berikut:

Tabel 4. Pedoman Tolak Ukur Perolehan Nilai N-Gain

Presentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

(Hake,R.R, 1999)

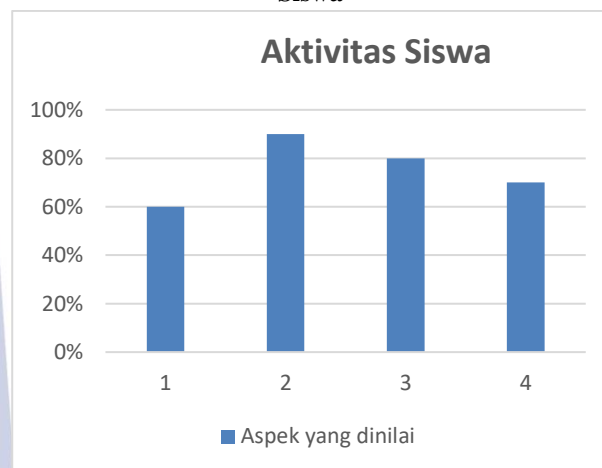
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dalam penelitian ini mengacu pada rumusan masalah. Hasil penelitian diperoleh oleh peneliti berdasarkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka selama dua kali pertemuan. Dalada kelas eksperimen diperoleh hasil belajar siswa yang menunjukkan adanya peingkatan yang signifikan. Materi pembelajaran IPS meliputi keragaman ekonomi, sosial, budaya, agama, dan etnis di Indonesia yang dapat diamati melalui

google maps guna mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Hasil yang diperoleh dari analisis yang telah dilakukan oleh peneliti terkait analisis berupa pengamatan terkait kegiatan penggunaan *google maps* sebagai media pembelajaran terkait aktivitas siswa yang telah ditentukan berdasarkan pemberian nilai pada lembar instrumen yang diberikan, sehingga diperoleh hasil aktivitas siswa sebagai berikut:

Diagram 1. Rata-rata Presentase Hasil Aktivitas Siswa

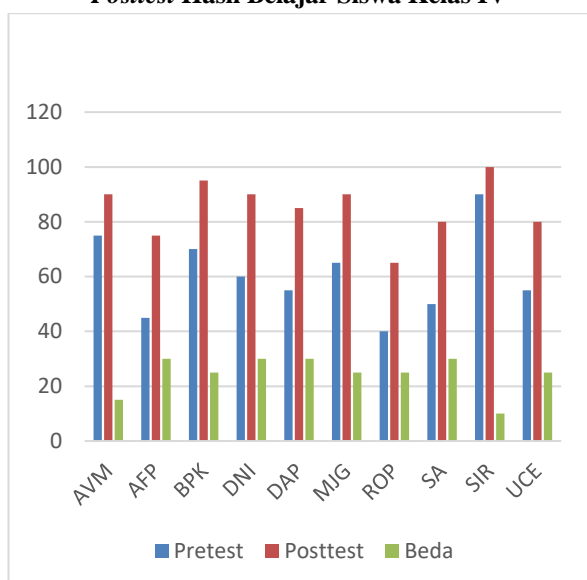


Keterangan :

1. Siswa memberikan respon terhadap pertanyaan yang diberikan guru dan pendapat sesuai dengan kemampuan awal yang dimiliki.
2. Siswa menggali keterangan berupa informasi yang tersedia dalam *google maps* dan melakukan pengamatan terkait keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama.
3. Siswa mampu mengaitkan hubungan antara konsep pembelajaran yang diperoleh dengan kehidupan sehari-hari.
4. Siswa mampu menarik kesimpulan terkait materi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di Indonesia.

Berdasarkan diagram aktivitas siswa tela diperoleh rata-rata presentase pada aktivitas yang telah dilakukan oleh peserta didik memperoleh hasil dalam kategori baik dengan perolehan presentase setiap aspek yaitu sebesar 60%; 90%; 80%; 70% sehingga diperoleh rata-rata presentase sebesar 75% yang termasuk kedalam kategori presentase baik. Dari hasil aktivitas siswa dapat mrnggambarkan apa yang telah dilakukan siswa dalam pemanfaatan *google maps* sebagai media pembelajaran sudah memenuhi kriteria yang seharusnya diterima siswa.

Diagram 2. Hasil Rekapitulasi Nilai *Pretest* Dan *Posttest* Hasil Belajar Siswa Kelas IV



Berdasarkan diagram diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Dalam diagram tersebut menampilkan jika AFP, DNI, dan SA mengalami peningkatan dalam hasil belajar yang tinggi yakni dengan nilai beda 30.

Instrumen penelitian dapat dikatakan layak digunakan apabila telah melalui tahap validasi oleh dosen ahli dan uji coba secara langsung kepada kelompok siswa lain yang bukan termasuk sample penelitian. Uji validasi instrumen dilakukan untuk memperkuat data mengenai kevalidan dari soal *pretest* dan *posttest*. Hasil validasi soal *pretest posttest* yang telah dilakukan pada siswa kelas IV SDN Losari Jombang dengan bantuan program *software* Anabutis (Analisis Butir Soal) *Microsoft Exels* diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil uji validitas butir soal

No Soal	Tingkat Kesukaran Soal		Validitas Soal		Kriteria Soal
	Indeks	Kategori	Indeks	Kategori	
1	0.667	Sedang	0.647	Valid	Dapat dipakai
2	0.733	Mudah	0.620	Valid	Dapat dipakai
3	0.733	Mudah	0.541	Valid	Direvisi
4	0.733	Mudah	0.515	Valid	Direvisi
5	0.733	Mudah	0.541	Valid	Dapat dipakai
6	0.400	Sedang	0.662	Valid	Dapat dipakai
7	0.733	Mudah	0.567	Valid	Dapat dipakai
8	0.533	Sedang	0.572	Valid	Dapat dipakai

9	0.733	Mudah	0.567	Valid	Direvisi
10	0.267	Sukar	0.716	Valid	Dapat dipakai
11	0.733	Mudah	0.593	Valid	Dapat dipakai
12	0.400	Sedang	0.638	Valid	Dapat dipakai
13	0.733	Mudah	0.593	Valid	Dapat dipakai
14	0.667	Sedang	0.647	Valid	Dapat dipakai
15	0.667	Sedang	0.696	Valid	Dapat dipakai
16	0.600	Sedang	0.733	Valid	Dapat dipakai
17	0.733	Mudah	0.567	Valid	Dapat dipakai
18	0.667	Sedang	0.622	Valid	Dapat dipakai
19	0.533	Sedang	0.665	Valid	Dapat dipakai
20	0.667	Sedang	0.720	Valid	Dapat dipakai

Berdasarkan hasil uji validitas butir soal yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa jumlah soal yang tidak dapat dipakai sebesar 0 butir (0%), jumlah soal yang dapat dipakai tetapi harus direvisi sebesar 3 (15%) butir pada soal nomor 3,4, dan 9, dan jumlah soal yang dapat dipakai tanpa direvisi sebesar 17 butir (85%). Selain diuji cobakan secara langsung, instrumen soal *pretest posttest* juga divalidasi oleh dosen ahli.

Berdasarkan pada hasil validitas oleh dosen ahli diketahui bahwa pada satu indikator terdapat 5 kriteria penilaian. Berdasarkan perhitungan hasil validasi secara manual, diperoleh hasil validasi soal *pretest posttest* oleh dosen ahli sebesar 95%, sehingga dapat disimpulkan bahwa soal *pretest posttest* dapat dikatakan telah memenuhi kriteria valid dan dapat digunakan.

Setelah dilakukan uji validitas dan data dinyatakan valid, langkah selanjutnya adalah melakukan uji reliabilitas soal yang bertujuan untuk mengetahui ketetapan instrumen penelitian yang hendak digunakan. Dari uji reliabilitas soal yang dilakukan dengan menggunakan bantuan program *software* Anabutis (Analisis Butir Soal) *Microsoft Exels* diperoleh hasil reliabilitas soal sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil uji reliabilitas

Reliabilitas Soal		
Indeks	Kriteria	Kategori
0.933	Reliabel	Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen lembar tes dengan bantuan program program *software* Anabutis (Analisis Butir Soal) *Microsoft Exels* memperoleh hasil 0,933. Perhitungan hasil reliabilitas menunjukkan dalam reliabilitas memiliki kategori sangat tinggi. Dapat

disimpulkan bahwa hasil uji reliabilitas instrumen lembar tes dinyatakan reliabel dengan rincian $0,933 > 0,600$. Setelah instrumen penelitian dinyatakan valid dan reliabel maka instrumen penelitian dapat digunakan.

Setelah data diperoleh yaitu berupa nilai *pretest* dan *posttest* maka dilakukan uji normalitas dengan bantuan SPSS 25 sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Test of Normality

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i> Eksperimen	.969	10	.882
<i>Posttest</i> Eksperimen	.962	10	.809
<i>Pretest</i> Kontrol	.971	10	.901
<i>Posttest</i> Kontrol	.918	10	.340

Hasil perhitungan uji normalitas Shapiro-Wilk *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan bantuan aplikasi SPSS 25 telah didapatkan hasil pada kolom sig nilai *pretest* kelas eksperimen yakni $0,88 > 0,05$ sehingga dapat dikatakan bahwa data *pretest* kelas eksperimen berdistribusi normal. Begitu juga dengan hasil *posttest* pada kelas eksperimen yakni $0,80 > 0,05$ sehingga data dapat dikatakan normal.

Hasil uji normalitas pada kelas kontrol juga dapat dilihat pada kolom sig. *Pretest* dan *posttest* pada kolom Shapiro-Wilk diperoleh hasil $0,90 > 0,05$ untuk hasil *pretest* dan untuk hasil *posttest* yaitu $0,34 > 0,05$ maka dapat diartikan data perolehan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol sudah berdistribusi normal.

Dengan bantuan SPSS 25 juga dilakukan tahapan uji homogenitas terkait data *pretest* dan *posttest*, yaitu sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil uji homogenitas *pretest* Test of Homogeneity of Variances

Pretest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.864	1	18	.365

Berdasarkan tabel 8, dapat diketahui nilai dalam kolom Sig sebesar 0,365 yang berarti data hasil perolehan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan sama (homogen). Berikutnya yaitu perhitungan tahapan uji homogenitas pada hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil uji homogenitas *posttest* Test of Homogeneity of Variances

Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.344	1	18	.143

Berdasarkan pada tabel 9 yang merupakan hasil uji homogenitas nilai *posttest* diperoleh nilai Sig sebesar 0,143 sehingga dapat diartikan bahwa data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan sama (homogen).

Langkah selanjutnya setelah data melalui uji normalitas serta uji homogenitas kemudian data dinyatakan telah berdistribusi normal dan homogen, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis Independent Sample T-test dengan menggunakan program SPSS 25, hasil perhitungan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10. Hasil uji Independent Sample T-test Independent Sample Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means							
		Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	.143	3.019	18	.007	12.500	4.140	3.802	21.198	
Equal variances not assumed		3.019	14.65	.009	12.500	4.140	3.647	21.353	

Dapat dilihat pada tabel 10, bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,019 > 2,101$ Signifikan $< \alpha$ 5% (0,05) yaitu $0,007 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat diperoleh suatu kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yakni penggunaan *google maps* sebagai media pembelajaran dengan hasil belajar kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *google maps*.

Untuk mengukur peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa setelah dilakukannya proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *google maps* dapat dilihat pada hasil perhitungan nilai N-gain berikut:

Tabel 11. Hasil Uji N-Gain Descriptives

		Statistic	Std.Error
NGain	Mean	74.8795	3.85116
Persen			
Eksperimen			

Berdasarkan perolehan hasil uji N-Gain tersebut, diperoleh hasil nilai rata-rata N-gain untuk kelas eksperimen adalah sebesar 74,8795 atau 74,9% termasuk dalam kategori cukup efektif.

Perolehan nilai N-Gain pada kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 12. Hasil Uji N-Gain Descriptives

		Statistic	Std.Error
NGain	Mean	44.2222	7.20425
Persen			
Kontrol			

Berdasarkan perolehan hasil uji N-Gain diperoleh hasil nilai rata-rata N-Gain sebesar 44,2222 atau 44,2% termasuk kedalam kategori tidak efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai N-Gain pada kelas kontrol lebih rendah dibandingkan pada perolehan nilai N-Gain kelas eksperimen.

PEMBAHASAN

Berdasarkan prosedur analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, telah diperoleh gambaran jelas mengenai tujuan dari penelitian yang telah dilakukan yakni keterlaksanaan penggunaan *google maps* sebagai media pembelajaran dan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran *google maps* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi pembelajaran IPS meliputi keragaman ekonomi, sosial, budaya, agama, dan etnis di Indonesia. Data hasil uji Independen Sample T-test yang sudah dianalisis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran

google maps memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut didukung dengan bukti adanya perbedaan perolehan hasil gain pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu terkait keterlaksanaan pembelajaran juga dapat dilihat berdasarkan hasil aktivitas pada siswa yang menunjukkan adanya pengaruh terhadap hasil belajar. Hasil belajar tersebut dikarenakan penggunaan media pembelajaran *google maps* dan aktivitas siswa memberikan dampak positif dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran sehingga proses belajar mengajar lebih optimal, materi dapat tersampaikan lebih mudah, siswa juga dapat menyerap dan memahami materi lebih baik sehingga hasil belajar yang diperoleh oleh siswa mengalami peningkatan.

Pemberian perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menyebabkan adanya perbedaan rata-rata terhadap perolehan hasil belajar. Hasil belajar pada kelas eksperimen mengalami peningkatan karena telah diberikan perlakuan dengan penggunaan media pembelajaran *google maps*. Dalam pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen siswa diberikan pengalaman secara langsung untuk mengamati dan menemukan sendiri konsep dari materi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di Indonesia dengan menggunakan *google maps*.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa diperoleh presentase yang menunjukkan kategori baik dengan perolehan sebesar 75%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa telah melaksanakan dan mengikuti setiap tahapan pada pembelajaran dengan menggunakan media *google maps* dengan baik serta telah memenuhi setiap perlakuan yang semestinya diterima oleh siswa, sebab bagian utama untuk mewujudkan keberhasilan siswa dalam menafsirkan atau memahami konsep materi yang dipelajari yaitu aktivitas siswa. Tahap pertama aktivitas yang dilakukan siswa adalah memberikan respon dan memberikan pendapat terhadap pertanyaan yang diberikan guru untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Pada tahap ini siswa diberikan kesempatan untuk mengamati wilayah Indonesia melalui *google maps*. Pada tahap aktivitas kedua siswa diberi kesempatan untuk menggali keterangan berupa informasi yang tersedia dalam *google maps* dan melakukan pengamatan terkait keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama. Pada tahap ini siswa mencari dan memperoleh informasi secara langsung dengan mengamati kondisi berbagai wilayah di Indonesia menggunakan *google maps*. Selanjutnya, pada tahap ketiga siswa mengaitkan hubungan antara konsep pembelajaran yang diperoleh dengan kehidupan sehari-hari khususnya keragaman ekonomi, sosial, budaya, agama, dan etnis yang ada

disekitar kita. Untuk tahap terakhir yaitu siswa menarik kesimpulan terkait materi keragaman, ekonomi, sosial, budaya, agama, dan etnis di Indonesia serta mempresentasikan kesimpulan yang telah dibuat. Seluruh tahapan pembelajaran sudah dilakukan oleh siswa dan masuk kedalam kategori baik.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan menggunakan bantuan program SPSS 25 diperoleh hasil signifikansi uji Independen Sample T-test sebesar 0,007 yang lebih kecil dari 0,05. Kemudian pada t_{hitung} diperoleh nilai lebih besar dibandingkan dengan t_{tabel} yaitu, $3,019 > 2,101$. Kemudian dengan signifikan $< \alpha$ 5% (0,05) yaitu $0,007 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa H_0 tidak diterima (ditolak) dan H_a diterima. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada hasil persentase uji N-gain diperoleh, yaitu sebesar 74,9% sehingga penggunaan media pembelajaran *google maps* cukup efektif. Berdasarkan hasil perhitungan SPSS yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil analisis data yang telah diperoleh menunjukkan bahwa dengan menggunakan *google maps* sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal tersebut nampak pada perolehan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dari nilai rata-rata siswa yang semula 60,5 setelah diberikan perlakuan dengan penggunaan media pembelajaran *google maps* nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 89. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS mengenai materi keragaman, ekonomi, sosial, budaya, agama, dan etnis di Indonesia dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor eksternal ialah dimana guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan keaktifan, rasa ingin tahu, dan semangat pada diri siswa. Faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah motivasi diri dan skil yang dimiliki oleh siswa.

Berdasarkan perolehan nilai hasil belajar keragaman ekonomi, sosial, budaya, agama, dan etnis di Indonesia dapat meningkat dan memiliki pengaruh melalui penggunaan media pembelajaran *google maps* pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN Japanan 1. Hal ini terbukti dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. 10 siswa memperoleh nilai rata-rata *pretest* 60,5, (ROP) memperoleh nilai terendah yakni 40 dan (SIR) memperoleh nilai tertinggi sebesar 90. Pada hasil perolehan nilai *posttest* (SIR) mendapatkan perolehan nilai tertinggi yakni 100 dan nilai yang peroleh (ROP) mengalami peningkatan menjadi 80.

Hal tersebut didukung oleh pendapat aji dan Budiono (2018) yang menyatakan bahwa, “*The success of Curriculum 2013 implementation can be assessed through the implementation of the learning plan, learning process, the formation of competence, and the character of learners. In general, learning activities include initial activity or parenting, core activity or the inclusion of competence and character, and the final or concluding activities*” Kesuksesan implementasi kurikulum 2013 dapat dinilai melalui implementasi perencanaan pembelajaran yang matang. Salah satu perencanaan pembelajaran yang matang yaitu ketepatan dalam menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran berupa *google maps* dapat diaplikasikan pada android maupun iOS. Hal tersebut memungkinkan media pembelajaran *google maps* dapat dioperasikan dan diakses oleh siswa kapan saja dan dimana saja. Penggunaan *google maps* sebagai media pembelajaran masuk kepada kategori media pembelajaran berbasis *mobile learning*. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Ariesto Hadi Sutopo (2012) yang menyatakan bahwa *M-Learning* atau *mobile learning* merupakan pembelajaran dengan menggunakan perangkat mobile seperti *mobile phone*, laptop, PDAs, laptop, dan peralatan teknologi informasi lain untuk pembelajaran.

Media pembelajaran *google maps* digunakan untuk memfasilitasi siswa dalam pembelajaran IPS meliputi keragaman, ekonomi, sosial, budaya, agama, dan etnis di Indonesia, sebab *google maps* memiliki beberapa fitur yang dapat dimanfaatkan siswa untuk memperoleh informasi lebih seperti; peta, dengan menggunakan *google maps* siswa dapat mengamati peta seluruh wilayah Indonesia dengan mudah, kemudian fitur yang kedua yaitu *live view*, dengan menggunakan fitur *live view* siswa dapat berjalan-jalan di suatu lokasi hanya dengan menggunakan *handphone*. Selain peta dan *live view*, *google maps* masih memiliki beberapa fitur lainnya yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk memperoleh informasi lebih lengkap.

Dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka, pada kegiatan awal siswa mengerjakan soal *pretest* yang diberikan oleh peneliti untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Dilanjutkan dengan kegiatan belajar dengan media *google maps*, siswa mengamati peta Indonesia menggunakan *google maps*. Kemudian siswa mengidentifikasi kegiatan ekonomi, suku, budaya, dan agama yang ada di Indonesia terutama yang ada di lingkungan sekitar melalui fitur peta dan *live view* yang ada pada *google maps*. Setelah melakukan kegiatan belajar menggunakan *google maps* siswa diberikan soal *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa apakah mengalami perubahan atau tidak.

Dalam kegiatan pembelajaran siswa telah berperan dengan cukup aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung terkait dengan penggunaan media pembelajaran *google maps* serta penguasaan materi terkait keragaman, ekonomi, sosial, budaya, agama, dan etnis di Indonesia terutama yang berada di lingkungan tempat tinggal sekitar siswa. Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, guru berperan sebagai pendamping siswa dan juga berperan sebagai fasilitator.

Penelitian ini berkaitan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Ismid Hengky M, 2017) Dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Media Google Maps di Kelas IV SDN 07 Suwawa Kabupaten Bone Bolango”. Dimana berdasarkan hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan media *google maps* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN 07 Kabupaten Bone Bolango. Dengan fitur yang dimiliki oleh *google maps*, maka pemanfaatan *google maps* dapat diimplementasikan pada mata pelajaran IPS.

Hal tersebut menunjukkan adanya pengaruh dalam penggunaan *google maps* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Dengan ini menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini, dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran *google maps*. Penggunaan *google maps* sebagai media pembelajaran menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena siswa memperoleh pengalaman baru dengan adanya fitur yang dimiliki oleh *google maps* menjadikan siswa lebih aktif dan kreatif pada proses pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan perolehan hasil analisis pada penelitian ini terkait penggunaan media *google maps* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Japanan 1 materi keragaman suku bangsa di Indonesia yang telah diuraikan secara rinci hingga diperoleh sebuah kesimpulan, yaitu pembelajaran dengan menggunakan media *google maps* memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Japanan 1. Hal ini nampak pada hasil penelitian yang diperoleh dari uji Independen Sample T-test diperoleh t_{hitung} sebesar 3,019 > t_{tabel} sebesar 2,101.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dengan penggunaan *google maps* sebagai media pembelajaran yang dilaksanakan di SDN Japanan 1, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan:

1. Pada saat pelaksanaan pembelajaran, guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran dengan

memanfaatkan media pembelajaran yang dekat dengan siswa dan mudah untuk dilakukan di sekolah maupun di rumah agar siswa dapat belajar dengan efektif.

2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk terus mengembangkan pemanfaatan *google maps* sebagai media pembelajaran yang dikemas lebih efektif dan menarik dengan tetap memperhatikan kesesuaian materi dan capaian hasil belajar siswa pada kompetensi dasar, serta mampu mengembangkan dan menyajikan hasil yang lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman. dkk. (2006). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: Pustekom Dikbud.
- Rudi Susilana., Cipi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Nugroho, S Adji., Sutaryadi., Widodo, J. (2013). *Pengaruh Metode Pembelajaran Penugasan dan Media Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Sebelas Maret*, Vol. 2, No. 2.
- Arikunto, Suharsimi. (1993). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara.
- Enok Maryani. Helius Syamsudin. (2009). *Pengembangan Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial*. *Jurnal Penelitian*, Vol. 9. No. 1,5.
- Sutisna, Entis., Novita, Lina., Iskandar, M Iqbal. (2020). *Penggunaan media pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi, dan Komunikasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*. Vol. 4. No. 1.
- Hendra, Saputra S Adiko. (2018) *Penggunaan Media Pembelajaran berbasis ICT (Information Communications Technologies) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Gorontalo*. Vol. 7. No. 2.
- Sismid, Hengki Muhammad. (2018). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Media Google Maps di Kelas IV SDN)& Suwawa Kabupaten Bone Bolango*. Skripsi. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & B*. Bandung: Alfabeta.
- Akbar, Usman. (2006). *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: CV Alfabeta.
- Nursalam. (2003). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Pedoman Skripsi, Tesis, dan Instrumen Penelitian Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Arikunto. (2012). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Akdon, Ridwan. (2006). *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Aji, W. N., Budiyono,S. (2018). *The Teaching Strategy of Bahasa Indonesia in Curriculum 2013*. International Journal of Active Learning. Vol. 3(2). No. 58-64. <https://doi.org/10.24127/pj.v2i2.684>.
- Sutopo, Ariesto Hadi. (2012). *Teknologi Informasis dan Komunikassi Dalam pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

