

**KEEFEKTIFAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CANVA TERHADAP  
HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SDN 2 BRINGINSARI  
KABUPATEN KENDAL**

Elvina Khoirunnisa<sup>1\*</sup>, Khusnul Fajriyah<sup>2</sup>, Diana Endah Handayani<sup>3</sup>  
<sup>1, 2, 3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas PGRI Semarang  
<sup>1</sup>elvinasaja00@gmail.com, <sup>2</sup>khusnulfajriyah88@gmail.com,  
<sup>3</sup>dianaendah@upgris.ac.id  
*corresponding author\**

**ABSTRACT**

*This research was conducted due to the usage of learning media has not been optimized. The usage of interactive media in the learning process at SDN 2 Bringinsari is still limited, which ended in low student engagement during lessons. Furthermore, student learning outcomes from daily assessments and examinations indicate are uncertain. However, the research question explored in this study is: How effective is the use of Canva-based interactive learning media in improving the IPAS learning outcomes of fifth-grade students at SDN 2 Bringinsari, Kendal? The purpose of this research is to determine the effectiveness of Canva interactive learning media in improving the IPAS learning outcomes of fifth-grade students at SDN 2 Bringinsari, Kendal. This study is a quantitative research using a pre-experimental quantitative method in the form of a One Group Pretest-Posttest Design. The population in this study consists of all fifth-grade students at SDN 2 Bringinsari, Kendal, totaling 23 students. Based on the research conducted, the data obtained showed that the average pretest score was 53.48, and the average posttest score was 85.43. The results of the paired sample t-test analysis for pretest and posttest scores showed a significance value (2-tailed) of  $0.00 < 0,05$ , indicating a significant difference between pretest and posttest learning outcomes. The N-Gain value obtained was 68.71%, which falls into the "moderately effective" category, thus accepting the alternative hypothesis ( $H_a$ ) and rejecting the null hypothesis ( $H_0$ ). The conclusion of this study is that Canva-based interactive learning media is effective in improving the IPAS learning outcomes of fifth-grade students at SDN 2 Bringinsari, Kendal.*

**Keywords:** *Interactive media, Canva, Learning outcomes*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilaksanakan karena pemanfaatan penggunaan media pembelajaran belum maksimal. Penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran di SDN 2 Bringinsari masih dalam persentase kecil sehingga siswa memiliki daya tarik rendah dalam mengikuti pembelajaran. Serta hasil belajar siswa pada penilaian harian dan ulangan tidak menentu. Permasalahan dalam penelitian ini adalah Bagaimana Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Canva dalam meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 2 Bringinsari Kendal? Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Pembelajaran IPAS dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Bringinsari Kendal. Jenis penelitian ini adalah

penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif *pre-eksperimental* dengan berbentuk *One Group Pretest Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 2 Bringinsari Kendal yang berjumlah 23 peserta didik. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, data yang diperoleh tentang hasil perhitungan rata – rata nilai *pretest* yaitu 53,48, dan rata – rata nilai *posttest* yaitu 85,43. Dari hasil perhitungan uji *paired sample t test* (sampel berpasangan) pada *pretest posttest* menghasilkan nilai signifikansi 0,00 yang menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar *pretest dan posttest*. Hasil nilai *N-Gain* yang diperoleh menunjukkan persentase 68,71% dengan kategori cukup efektif yang membuat  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 2 Bringinsari Kendal.

**Kata Kunci :** Media interaktif, *Canva*, Hasil Belajar

### **A. Pendahuluan**

Abad ke-21 merupakan era yang ditandai dengan kemajuan pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi digital. Perkembangan ini membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, fleksibel, dan menyenangkan. Penggunaan internet, aplikasi pembelajaran, serta alat digital lainnya mendukung transformasi pendidikan yang tidak lagi terbatas pada ruang kelas (Adnyana & Yudaparmita, 2023:3).

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk

mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, dan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan juga diarahkan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Sementara itu, Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses menyatakan bahwa proses pembelajaran harus dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta memberikan ruang bagi kreativitas dan kemandirian peserta didik.

Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam pendidikan dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini

membekali siswa dengan pemahaman mengenai lingkungan alam dan sosial, fenomena ilmiah, serta keterampilan dalam mengamati dan menganalisis berbagai peristiwa yang terjadi di sekitar mereka (Adnyana & Yudaparmita, 2023:3). Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN 2 Bringinsari, pembelajaran IPAS masih menghadapi sejumlah kendala. Salah satunya adalah rendahnya penggunaan media pembelajaran interaktif oleh guru, yang membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Meskipun sarana dan prasarana penunjang seperti jaringan internet, laptop, LCD, proyektor, dan tablet telah tersedia secara memadai di SDN 2 Bringinsari, pemanfaatannya masih tergolong rendah, yaitu hanya sekitar 30%. Guru umumnya hanya menggunakan media video dari YouTube sebanyak kurang dari tiga kali dalam satu semester, sementara sebagian besar pembelajaran masih bergantung pada buku. Hal ini berdampak pada rendahnya daya tarik pembelajaran serta menurunnya hasil belajar siswa. Data menunjukkan bahwa sekitar 50%

siswa kelas V belum mencapai ketuntasan dalam pembelajaran IPAS, sebagaimana dibuktikan dari hasil penilaian harian dan ulangan.

Salah satu alternatif solusi untuk meningkatkan hasil belajar IPAS adalah melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis *online* yang menyediakan berbagai fitur seperti presentasi, poster, pamflet, infografik, dan lainnya (Tanjung dkk., 2019:2). Aplikasi ini mudah diakses melalui perangkat laptop maupun ponsel. Media pembelajaran berbasis Canva memungkinkan guru untuk menyajikan materi secara lebih menarik, visual, dan komunikatif, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar, menurut Bloom dalam Asmarika dkk. (2022:3), mencakup tiga domain yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Hasil belajar yang optimal hanya dapat dicapai jika terdapat kerja sama yang baik antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menghadirkan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif melalui

pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dan efektif (Wulandari & Mudinillah, 2022:5).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji terkait keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 2 Bringinsari, khususnya pada materi Bab 4 mengenai "Lapisan yang Melindungi Bumi".

$O_1 \times O_2$

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif *pre-eksperimental* dengan *One Group Pretest Posttest Design*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 2 Bringinsari Kabupaten Kendal. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 2 Bringinsari, sebanyak 23 siswa. Karena jumlah populasi kurang dari 30 orang dan hanya satu kelas, maka teknik pengambilan sampel menggunakan Teknik *nonprobability sampling* jenis sampel jenuh, artinya

seluruh populasi dijadikan sebagai sampel.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, serta tes *pretest* dan *posttest*. Instrumen yang digunakan meliputi modul ajar, media pembelajaran interaktif canva, LKPD, lembar observasi, serta soal pilihan ganda yang telah diuji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan taraf kesukaran.

Pada desain ini terdapat *pretest*, test yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan pada peserta didik dan *posttest*, test yang dilakukan sesudah diberikan perlakuan pada peserta didik. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan keadaan sesudah dan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut. (Sugiyono, 2014:74-75)

Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan uji normalitas (*Lilliefors*), uji N-Gain untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik, uji ketuntasan belajar, dan uji *paired samples t-test* untuk melihat perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest* setelah

adanya perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif canva,

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

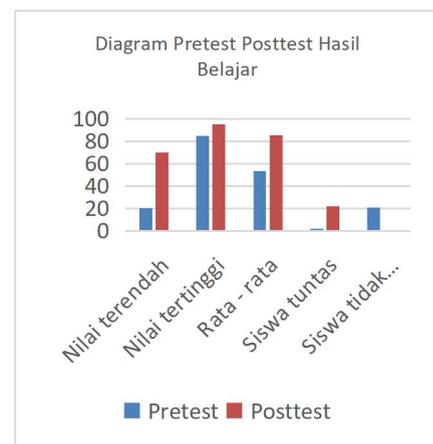
Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Bringinsari Sukorejo Kabupaten Kendal, dengan pengambilan data yang dilakukan pada bulan Februari 2025 di kelas V dengan materi Lapisan Pelindung Bumi pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini bertujuan mengukur keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 2 Bringinsari. Data diperoleh melalui *pretest* dan *posttest*, serta observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Sebelum diberi perlakuan, siswa mengikuti *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal. Hasil rata-rata nilai yang diperoleh hanya mencapai 53,48 dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 8,7%. Setelah mengikuti tiga kali pertemuan pembelajaran menggunakan Canva, siswa menunjukkan peningkatan signifikan. *Posttest* memperoleh rata-rata nilai sebesar 85,43 dan tingkat ketuntasan klasikal mencapai 95,65%. Ini menunjukkan bahwa hampir

seluruh siswa telah mencapai KKM sebesar 75. Data yang diperoleh dari penelitian dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut :

**Tabel 1 Pretest dan Postes Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Bringinsari Kendal**

	<b>Pretest</b>	<b>Posttest</b>
Nilai terendah	20	70
Nilai tertinggi	85	95
Rata – rata	53,48	85,43
Tuntas	2	22
tidak tuntas	21	1



**Gambar 1 : Diagram *Pretest Posttest* Hasil Belajar**

Berdasarkan tabel 1 dan gambar diagram 1, diperoleh nilai terendah pada *pretest* 20, dan nilai tertinggi 85. Sedangkan pada hasil *posttest* memperoleh nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 95. Dengan perolehan hasil data tersebut maka dapat dilihat bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah diberikan perlakuan

dengan media pembelajaran interaktif berbasis canva.

Sebelum dilakukan analisis lebih lanjut, data akan dilakukan uji prasyarat analisis data yaitu analisis data awal menggunakan data *pretest* dan analisis data akhir menggunakan data *posttest*. Untuk mengetahui data yang diperoleh berasal dari data berdistribusi normal atau tidak normal maka data harus diuji normalitasnya menggunakan uji *Lilliefors*. Dengan menggunakan  $N=23$  dan taraf signifikansi 5%, hasil uji menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* masing-masing memiliki nilai  $L_o = 0,155$  dan  $L_o = 0,112$ , yang keduanya lebih kecil dari  $L_{tabel} = 0,179$ . Hal ini menunjukkan bahwa kedua data berdistribusi normal, sehingga analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji *Paired Sample t-Test*. Berdasarkan hasil uji tersebut, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,00 yang lebih kecil dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 2

Bringinsari sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif *canva* pada materi IPAS Lapisan Pelindung Bumi.

Untuk mengukur tingkat efektivitas pada penelitian, digunakan perhitungan N-Gain.

**Tabel 2 Hasil perhitungan N-Gain Skor**

N-Gain Score	N-Gain Score (%)
0,69	68,71

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan skor N-Gain sebesar 0,69 dan persentase sebesar 68,71%, yang termasuk dalam kategori sedang dan cukup efektif. Sehingga media pembelajaran interaktif berbasis *canva* cukup efektif pada pembelajaran IPAS materi lapisan pelindung bumi. Selain itu, hasil analisis ketuntasan belajar siswa juga menunjukkan peningkatan signifikan.

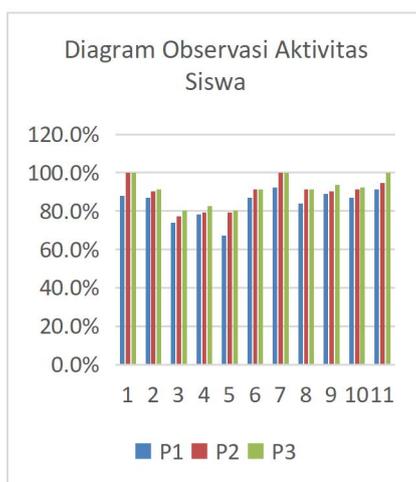
Berikut tabel hasil uji ketuntasan belajar siswa kelas V SDN 2 Bringinsari Kendal.

**Tabel 3 Hasil Uji Ketuntasan Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Bringinsari Kendal**

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Anak tuntas	2	22
Ketuntasan klasikal (%)	8,70%	95,65%
Tidak tuntas	21	1
Ketidaktuntasan klasikal	91,30%	4,35%

Sebelum perlakuan, hanya 2 siswa yang tuntas, sedangkan setelah perlakuan meningkat menjadi 22 siswa. Persentase ketuntasan klasikal naik dari 8,70% menjadi 95,65%, yang berarti masuk dalam kategori sangat tinggi menurut standar Nuryasana dan Desiningrum (2020:6).

Selain nilai *pretest posttest* hasil belajar siswa, terdapat pula hasil observasi aktivitas siswa yang tercatat dalam diagram hasil observasi berikut.



Gambar 2 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa juga mendukung efektivitas media *Canva*. Pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga aktivitas siswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam memperhatikan guru,

berdiskusi, bertanya, serta menyelesaikan kuis dan LKPD. Peningkatan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget (Ibda, 2015:10-11) yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka mulai mampu berpikir logis ketika didukung oleh media konkret dan visual. *Canva* sebagai media pembelajaran interaktif berhasil menarik perhatian dan meningkatkan fokus siswa melalui tampilan visual, animasi, dan video yang menarik (Admelia et al., 2022:2).

Media *Canva* juga mendorong keaktifan siswa dalam berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan memecahkan masalah. Hal ini selaras dengan pendapat Mahartania (2021:1), bahwa media interaktif dapat menumbuhkan motivasi belajar dan menciptakan suasana yang menyenangkan. Selain itu, penggunaan *Canva* memperkuat interaksi sosial dan komunikasi antar siswa maupun dengan guru, yang menjadi bagian penting dari pembelajaran bermakna. Sesuai dengan pendapat Triwulandari (2020:3), *Canva* efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS karena

mampu menjelaskan konsep-konsep abstrak secara visual dan mudah dipahami.

Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis data, uji statistik, dan observasi aktivitas siswa, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif canva dapat mendorong antusiasme, perhatian, keaktifan, interaksi, serta pemahaman yang secara langsung memiliki korelasi yang erat terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

#### **D. Kesimpulan**

Kesimpulan penelitian ini adalah terdapat keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 2 Bringinsari Kendal. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan signifikan nilai rata-rata siswa dari *pretest* sebesar 53,48 menjadi 85,43 pada *posttest*, serta tingkat ketuntasan klasikal yang meningkat dari 8,70% menjadi 95,65%. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,00 < 0,05$ , yang berarti  $H_a$  diterima. Selain itu, perolehan skor N-Gain sebesar 0,69 atau 68,71% tergolong cukup efektif.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Admelia, Melly et al. 2022. "Efektifitas Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Modul Pembelajaran Interaktif Hypercontent Di Sekolah Dasar Al Ikhwan." *KACANEGARA Jurnal Pengabdian pada Masyarakat* 5(2): 177.
- Arikunto, S. 2006. *Dasar - Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. 2023. "Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar." *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar* 4(1): 61.
- Asmarika et al. 2022. "Peran Ganda Guru Kelas Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SDIT Al-Hasan Kec. Tapung Kab. Kampar." *Jurnal H* 11(1): 301– 8.
- Astuti, N. D. et al. 2024. *Prinsip - Prinsip Pengukuran dan Evaluasi Pendidikan*. Pascal Books.
- Citradevi, Cindy Paramita. 2023. "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 8(2): 270–75.
- Damayanti, S. P. I. 2021. *Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak pada*

- Peserta Didik Kelas IV SDN 33 Lebong.* CV. Tatakata Grafika.
- Fadilah, N. U. 2019. *Media Pembelajaran: Definisi, Manfaat dan Jenisnya dalam Pembelajaran.* Kemenag, 1000, 1-6.
- Hidayatulloh, I., Kurniati, and Maimunah. 2023. "Karakteristik Pembelajaran Siswa Tingkat Sekolah Dasar." *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan* 3(1): 123–27.
- Ibda, F. 2015. "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget." *Intelektualita* 3(1): 242904.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat.* Prenada media.
- Mahartania, S. . G., Nuraini, N. L. S. & Ahdhianto, E. 2021. "Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berbasis Ispring Materi FPB Dan KPK Untuk Siswa Kelas IV Sekolah." *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan* 1(6): 430–39.
- Maulida, Utami. 2022. "Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka." *Tarbawi : Jurnal pemikiran dan Pendidikan Islam* 5(2): 130–38.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. 2019. "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa." : 659–63.
- Nasem, Rudiyan, & Wulandari, Y. 2020. "Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Sumber Energi Melalui Metode Scramble Pada Siswa Kelas Iv Mi Taufiqurrahman I Depok." *Jurnal Tahsinia* 2(1): 66–73.
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. 2020. "Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1(5): 967-74.
- Oka, G. P. A. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran.* Pascal Books.
- Purwanto, N. 2019. "Variabel Dalam Penelitian Pendidikan." *Jurnal Teknodik* 6115: 196–215.
- Ramsi, Muhammad Adam. 2023. "Media Pembelajaran Interaktif Mempengaruhi Tingkat Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran." : 1–7. <http://dx.doi.org/10.31237/osf.io/kgyuw>.
- Saleh, S. S., Nasution, A. F., et al. 2023. "LKPD Berbasis Kreativitas." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5(1): 4157–61. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11678>.
- Salikha, A. E., Nurkhaliza, M., & Rofisian, N. 2024. "Studi Literatur Tentang Penerapan Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar." *Global Education Trends* 2(1): 38–44.
- Sugiyono. 2014. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D.*
- Suharmanto. 2022. *Validitas & Reliabilitas Instrumen*
-

*Penelitian*. Yogyakarta: Suluh Media.

Suroto. 2024. "Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah." *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 4(1): 1–9.

Tanjung, R. E., & Faiza, D. 2019. "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika." *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)* 7(2): 79.

Triningsih, D. K. 2021. "Penerapan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks." *Cendekia* 15(1): 128–44.

Wulandari, T. and Mudinillah, A. 2022. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2(1): 102–18.

Yadnyawati, I. A. G.,. 2019. *Evaluasi Pembelajaran*. Unhi Press.

Yani, N. 2017. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Pokok Sholat Jumat di Kelas VII di MTS Al-Hasanah Medan" 11(1): 92-105.

Agustin, M, & Syaodih. (2008). *Bimbi-ngan konseling untuk anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.