

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DENGAN  
MENGUNAKAN MEDIA WAYANG KARTUN MATERI ASAL  
USUL KELAS IV C SD NEGERI 007 SAMARINDA ULU**

Safira Trian Nisa<sup>1</sup>, Muhlis<sup>2</sup>, Hety Diana Septika<sup>3</sup>, Sukriadi<sup>4</sup>, Ilham Abu<sup>5</sup>

<sup>1</sup>PGSD FKIP Universitas Mulawarman

[1safiratriannisa192@gmail.com](mailto:safiratriannisa192@gmail.com), [2muhlisfkip@gmail.com](mailto:muhlisfkip@gmail.com),

[3hety.diana@gmail.fkip.unmul.ac.id](mailto:hety.diana@gmail.fkip.unmul.ac.id), [4sukriadi@fkip.unmul.ac.id](mailto:sukriadi@fkip.unmul.ac.id),

[5Ilhamkopma@gmail.com](mailto:Ilhamkopma@gmail.com)

**ABSTRACT**

*Student learning outcomes in the Indonesian language subject at SD Negeri 007 Samarinda Ulu are still relatively low because learning is dominated by conventional methods. Teachers rely more on lecturing and make little use of engaging media, causing students to become passive. This condition affects the achievement of learning outcomes, which have not yet met the Minimum Mastery Criteria (KKTP) of 75. Therefore, innovation through interactive and enjoyable learning media is needed. Cartoon puppet media was chosen because it can present material visually and concretely, as well as facilitate students' understanding of the story content. This study aims to improve the Indonesian language learning outcomes of grade IV C students through the use of cartoon puppet media in the topic of origin stories. The research employed Classroom Action Research (CAR), carried out in two cycles. Each cycle consisted of the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 27 grade IV C students of SD Negeri 007 Samarinda Ulu in the 2024/2025 academic year. Data were collected through observation, learning outcome tests, and documentation, while analysis was conducted descriptively and quantitatively by calculating the mean score and the percentage of student mastery. The results showed an increase in learning outcomes after the application of cartoon puppet media. In the first cycle, the average student score was 68.80 with 62% mastery, while in the second cycle it increased to 81.90 with 86% mastery. In addition, student activity also improved, as seen from higher participation, the ability to answer questions, and the confidence to express opinions.*

*Keywords: Learning Outcomes, Indonesia Language, Cartoon Puppets*

**ABSTRAK**

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 007 Samarinda Ulu masih tergolong rendah karena pembelajaran didominasi metode konvensional. Guru lebih banyak berceramah serta kurang memanfaatkan media yang menarik, sehingga siswa cenderung pasif. Kondisi ini berdampak pada pencapaian hasil belajar yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Target Pencapaian (KKTP) sebesar 75. Oleh karena itu, diperlukan inovasi melalui media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Media wayang kartun dipilih karena mampu menyajikan materi secara visual, konkret, serta mempermudah

pemahaman siswa terhadap isi cerita. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV C melalui penerapan media wayang kartun pada materi asal usul. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 27 siswa kelas IV C SD Negeri 007 Samarinda Ulu Tahun Pelajaran 2024/2025. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi, sedangkan analisis dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata (mean) dan persentase ketuntasan belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah diterapkan media wayang kartun. Pada siklus I nilai rata-rata siswa 68,80 dengan ketuntasan klasikal 62%. Pada siklus II meningkat menjadi 81,90 dengan ketuntasan klasikal 86%. Selain itu, aktivitas siswa juga lebih baik, terlihat dari meningkatnya partisipasi, kemampuan menjawab pertanyaan, serta keberanian mengemukakan pendapat.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Bahasa Indonesia, Wayang Kartun

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, ini berarti bahwa setiap manusia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang didalamnya, Pendidikan tidak akan ada habisnya, Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan.

Pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan guru agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan

kata lain pembelajaran merupakan proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. (Tarbiyah 2019).

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi kreativitas pengajar, pembelajaran yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan mengajar yang mampu memfasilitasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreatifitas guru akan

membuat siswa lebih mudah mencapai target belajar.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, siswa diharapkan belajar Bahasa Indonesia dan guru diharapkan mengajarkan Bahasa Indonesia karena guru merupakan kunci utama keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Tidak semua anak dapat berbicara Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, karena hampir setiap anak berkomunikasi menggunakan Bahasa Ibu sehingga tugas guru mengajarkan Bahasa Indonesia agar dapat berkomunikasi dengan baik menggunakan Bahasa Indonesia. (Ali 2020).

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia bukan hanya difokuskan pada penugasan aspek kebahasaan, tetapi juga harus dalam keterampilan berbahasa Indonesia. Sekolah Dasar ada empat keterampilan dalam

Bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. (JASMINE 2014)

Keterampilan menyimak menjadi dasar bagi keterampilan berbahasa lain dan salah satu keterampilan pertama yang harus dipelajari oleh manusia. Keterampilan menyimak merupakan kegiatan yang paling awal dilakukan oleh manusia bila dilihat dari proses pemerolehan Bahasa. Kenyataan ini terjadi di segala sektor kehidupan, baik dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga, di sekolah, maupun di masyarakat, untuk itu diperlukan keterampilan menyimak sebagai sarana interaksi dan komunikasi, kemudian berbicara, di ikuti dengan membaca dan menulis.

Fenomena peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan media wayang kartun pada materi asal usul di kelas IV C menunjukkan hasil yang signifikan. Penelitian yang dilakukan di beberapa sekolah dasar mengindikasikan bahwa penggunaan media wayang kartun dapat meningkatkan pemahaman materi. Misalnya dalam penelitian di SD Negeri Kotagede 3, penggunaan media wayang kartun menunjukkan peningkatan hasil

belajar yang signifikan, dengan nilai rata-rata siswa meningkat dari 46.87 pada per-test menjadi 84.38 pada post test setelah 2 siklus pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media wayang kartun dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil pengamatan langsung terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di lapangan, ditemukan bahwa kualitas pembelajaran menyimak cerita di kelas IV C SD Negeri 007 Samarinda Ulu masih tergolong rendah. Beberapa faktor yang menyebabkan hal ini antara lain kurangnya kesadaran guru akan pentingnya membangkitkan minat dan perhatian siswa dalam menyimak cerita anak. Hal ini terlihat dari metode pengajaran yang masih bersifat konvensional, di mana guru hanya menggunakan buku cerita atau buku paket sebagai media dalam menyampaikan cerita. Akibatnya, siswa mudah merasa bosan dan jenuh saat guru menjelaskan materi. Selain itu, dalam proses pembelajaran, siswa sering kali kehilangan fokus dan teralihkan perhatiannya ke hal lain, seperti bercengkrama dengan teman, daripada memperhatikan guru yang sedang bercerita. Media

pembelajaran yang digunakan juga kurang mendukung dan kurang menarik, media pembelajaran sangat diperlukan agar siswa lebih tertarik dan tidak mudah merasa bosan selama mengikuti pelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dapat mendukung keefektifan proses pembelajaran serta membantu penyampaian pesan atau isi materi dengan lebih baik. Media pembelajaran memiliki peran penting, tidak hanya dalam membangkitkan motivasi dan minat siswa untuk belajar, tetapi juga dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Mengingat pentingnya keterampilan menyimak dalam proses belajar-mengajar, guru perlu lebih kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran agar mampu meningkatkan daya tarik siswa dalam menyimak materi yang disampaikan.

Penggunaan wayang kartun sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Guru dapat memanfaatkan wayang kartun ini untuk

mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran, terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Wayang kartun dibuat dari kertas berlapis kardus atau karton, dibentuk menjadi tokoh kartun binatang atau manusi, dan dilengkapi tangkai pegangan. Dengan media yang menarik dan visualisasi tokoh yang jelas, diharapkan siswa menjadi lebih fokus dan antusias dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Media wayang kartun diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar mendengarkan cerita. Selain itu dengan menggunakan media wayang kartun dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan memberikan gambaran kepada siswa tentang tokoh yang dibicarakan, sehingga membuat siswa merasa lebih senang dan mendengarkan cerita seksama.

Kondisi awal hasil belajar siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa blum mencapai standar ketuntasan. Berdasarkan data 57% siswa yang memperoleh nilai di bawah KKTP 75, sedangkan siswa yang tuntas 43%. Dengan rincian jumlah siswa kelas IV C yaitu 21 siswa, 12 siswa yang tidak tuntas mencapai nilai

KKTP, sedangkan 9 siswa yang memenuhi nilai KKTP. Siswa diharapkan terlibat dalam pembelajaran ini.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik mengangkat permasalahan tersebut untuk dilakukan peneliti tertarik mengangkat permasalahan tersebut untuk dilakukan penelitian. Berdasarkan permasalahan tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan media wayang kartun di SDN 007 Samarinda Ulu tahun pelajaran 2024/2025?

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan media wayang kartun pada materi asal usul. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis berupa media pembelajaran yang inovatif, serta secara praktis dapat membantu guru dalam memilih alternatif media yang efektif guna meningkatkan hasil belajar siswa.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari : perencanaan,

pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 21 siswa kelas IV C SD Negeri 007 Samarinda Ulu tahun ajaran 2024/2025. Objek penelitian ini adalah hasil belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan media wayang kartun materi asal usul.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Instrumen penelitian meliputi: lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta tes hasil belajar siswa.

Data dianalisis menggunakan beberapa rumus sebagai berikut :

1. Nilai rata-rata (*mean*) untuk mengetahui capaian hasil belajar siswa :

$$x = \frac{\sum x}{N}$$

dengan  $x$  = nilai rata-rata,  $\sum x$  = jumlah nilai siswa, dan  $N$  = jumlah siswa .

2. Presentase Ketuntasan

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

dengan  $P$  = persentase ketuntasan,  $F$  = jumlah siswa yang tuntas, dan  $N$  = jumlah seluruh siswa.

3. Presentase peningkatan

$$P = \frac{Posrate - Basrate}{Basrate} \times 100\%$$

dengan  $P$  = presentase peningkatan,  $Posrate$  = nilai rata-rata setelah tindakan,  $Basrate$  = nilai rata-rata sebelum tindakan.

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

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *classroom action research*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 007 Samarinda Ulu pada semester II (Genap) Tahun Ajaran 2024/2025, tanggal 14-23 Mei 2025. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang terdiri dari dua kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV C yang berjumlah 21 orang, terdiri dari 10 orang perempuan dan 11 orang laki-laki. Peneliti sebagai guru yang mengajar dan wali kelas IV C sebagai observer yang mengamati proses belajar mengajar sesuai dengan modul ajar yang telah disiapkan oleh peneliti dengan menggunakan media wayang kartun.

Pada setiap akhir pertemuan siswa akan diberikan tes soal evaluasi untuk mengetahui kemampuan siswa, kemudian dianalisis oleh peneliti untuk mengetahui kemampuan siswa, kemudian dianalisis oleh peneliti untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari proses belajar dalam aktivitas

siswa, aktivitas guru dan tes soal evaluasi.

### Data Hasil Pra Siklus

**Tabel 1 Hasil Belajar siswa sebelum menggunakan media wayang kartun**

Hasil Belajar	F	P
Nilai < 75	12	57%
Nilai ≥ 75	9	43%
Rata-rata nilai akhir	55,71	
Predikat	Kurang	

Berdasarkan data tabel 4.1, dapat diketahui bahwa nilai KKTP yaitu ≥ 75. Terdapat 12 siswa yang tidak memenuhi nilai KKTP dengan presentase sebesar 57% dan 9 siswa yang memenuhi KKTP dengan presentase sebesar 43%. Sehingga nilai rata-rata hasil belajar yang telah dicapai hanya sebesar 55,71 dengan predikat kurang. Hal ini masih belum mencapai keberhasilan belajar. Dengan demikian, peneliti merasa perlu melakukan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV C dengan menggunakan media wayang kartun. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

### Data Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

**Tabel 2 Hasil Belajar Persentase Ketuntasan Siswa**

Siklus	Pra Siklus	Siklus	Siklus
		I	II
Rata-rata	55,71	68,80	81,90
ST	9	13	18
Presentase	43%	62%	86%
STT	12	8	3
Persentase	57%	38%	14%
PHB	-	19%	24%

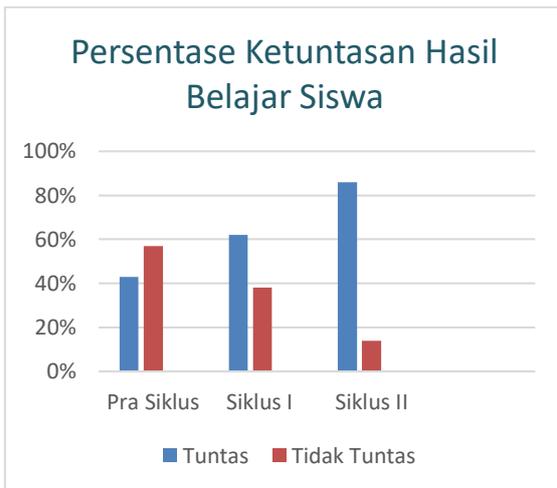
Keterangan :

ST : Siswa Tuntas

STT : Siswa Tidak Tuntas

PHB : Peningkatan Hasil Belajar

Berdasarkan pada tabel 2, persentase ketuntasan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi asal usul dari pra siklus sebesar 43%. Kemudian siklus I mengalami peningkatan menjadi 62% dan pada siklus II menjadi 86%, jadi dapat di simpulkan ketuntasan belajar siswa dari pra siklus ke siklus I dan ke siklus II mengalami peningkatan yang dapat dilihat pada diagram berikut.



**Tabel 3 Hasil Observasi Aktivitas Guru**

Pertemuan	Skor	Predikat
1	25	Cukup
2	27	Cukup
3	30	Baik
4	33	Sangat Baik

Aspek yang dilakukan dalam aktivitas guru ada 10 yaitu 1) guru mengkondisikan siswa untuk mengikuti pembelajaran, 2) guru melakukan apersepsi, 3) guru menyampaikan tujuan pembelajaran, 4) guru memperkenalkan media wayang kartun (tokoh, fungsi, dan kaitannya dengan materi), 5) guru menjelaskan materi sesuai modul dengan runtut sambil menggunakan media wayang kartun, 6) guru mendemonstrasikan cerita/materi menggunakan media wayang kartun secara jelas dan menarik, 7) guru melibatkan siswa dalam penggunaan media (misalnya siswa mencoba atau menanggapi cerita), 8) guru memandu diskusi/tanya jawab berdasarkan media wayang kartun dan

membimbing siswa, 9) guru memberikan lembar tes dan memberikan petunjuk kepada seluruh siswa untuk menjawab soal sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan, 10) guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.

Aspek- aspek ini diamati setiap pertemuan. Pada siklus I pertemuan pertama skor yang diperoleh yaitu 25 dengan predikat cukup, dan pertemuan kedua skor yang diperoleh yaitu 27 dengan predikat cukup. Pada siklus II pertemuan pertama skor yang diperoleh 30 dengan predikat baik, dan pertemuan kedua skor yang diperoleh 33 dengan predikat sangat baik. Hasil aktivitas guru pada siklus II sudah mencapai kriteria pembelajaran yang diharapkan, yang menunjukkan bahwa guru mampu melaksanakan aktivitas pembelajaran secara maksimal.

**Tabel 4 Hasil Observasi Aktivitas Siswa**

Pertemuan	Skor	Persentase	Predikat
1	251	50%	Cukup
2	333	66%	Cukup
3	397	78%	Baik
4	446	88%	Sangat Baik

Aspek yang dilakukan dalam aktivitas siswa ada 6 yaitu 1) kesiapan siswa Ketika pembelajaran dimulai, 2)

siswa menyimak cerita, 3) siswa menangkap ide pokok dan pesan cerita, 4) siswa memberikan tanggapan setelah menyimak, 5) siswa bekerja sama dalam diskusi kelompok, dan 6) siswa mengerjakan soal-soal evaluasi belajar.

Pada siklus I pertemuan pertama skor yang diperoleh yaitu 251 dengan presentase 50% predikat kurang, dan pertemuan kedua skor yang diperoleh 333 dengan presentase 66% predikat cukup. Pada siklus II pertemuan pertama skor yang diperoleh 397 dengan presentase 78% predikat baik, dan pertemuan kedua skor yang diperoleh 446 dengan presentase 88% predikat sangat baik.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi menyimak teks asal usul dan perbedaan budaya menggunakan media wayang kartun pada siswa kelas IV C 007 Samarinda Ulu Tahun pembelajaran 2024/2025. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan hasil belajar siswa pada pra siklus memperoleh rata-rata 55,71 dengan persentase ketuntasan 43%.

Hasil belajar siswa pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 19% dari nilai dasar pra siklus, dengan nilai rata-rata kelas 68,80 dengan presentase ketuntasan 62%. Hasil dengan presentase ketuntasan 43% dari nilai dasar pra siklus, dengan nilai rata-rata kelas 81,90 dengan persentase ketuntasan 86% dengan 18 siswa tuntas dan 3 siswa tidak tuntas, serta mencapai lebih dari indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu 85%.

Penggunaan media wayang kartun terbukti efektif meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia, sehingga guru disarankan menggunakannya secara kreatif dalam pembelajaran. Sekolah perlu mendukung penyediaan media inovatif, dan penelitian selanjutnya dapat menerapkannya pada mata pelajaran atau jenjang lain.

### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **Jurnal :**

Ali, Muhammad. 2020. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar." *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1):35–44. doi: 10.31851/pernik.v3i2.4839.

Ernawati, NLS, and IW Rasna. 2020. "Menumbuhkan Keterampilan

- Menyimak Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa* 9(2):103–12.
- Hasanah, Khomsatun Amalia. 2019. “Penggunaan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Nonfiksi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kotagede 3.” *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST* (April):175–83.
- JASMINE, KHANZA. 2014. “No Title No Title No Title.” *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu* 1–5.
- Kamaliyah, Royin, Muhamad Yusuf, and Amin Nugroho. 2024. “PENGUNAAN MEDIA WAYANG KARTUN UNTUK CERITA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV DI SD TAKHASSUS AL- QUR ’ AN TAHUN.” 4:20–25.
- Nurulanningsih. 2023. “Classroom Action Research as the Professional Development of Indonesian Language Teachers.” *Didactique Bahasa Indonesia* 4(1):50–61.
- Sukma, Hanum Hanifa, and M. Fakhur Saifudin. 2021. *Keterampilan Menyimak Dan Berbicara: Teori Dan Praktik*.
- Tafonao, Talizaro. 2018. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2):103. doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.
- Tarbiyah, Dosen Fakultas. 2019. “Jurnal Edukatif - 18 -.” V(1):18–27.
- Winarti, Denti 2022. Pengaruh Penggunaan Media Sosial Youtube Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar Islam Terpadu 9SDIT0 AL-Qiswah Kota Bengkulu Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP).”E-Repository Perpustakaan IAIN 1-202.
- Wulandari. 2021. “Kajian Teori Hasil Belajar.” *Pgri* 1–23.
- Yasna, I. Made, Anak Agung Purwa Antara, and I. Wayan Nayun. 2022. “PENELITIAN TINDAKAN KELAS PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH (Studi Evaluatif Terhadap Hasil-Hasil Penelitian Mahasiswa).” *Suluh Pendidikan* 20(1):78–93. doi: 10.46444/suluh-pendidikan.v20i1.410.