

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ATRAKTIF ROPIBEL TERHADAP
HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS IV
SDN SINGAPADU KECAMATAN CURUG KOTA SERANG**

Ika Evitasari Aris¹, Sastra Wijaya², Nadia Ilannur³

¹PGSD FKIP Universitas Primagraha, ²PGSD FKIP Universitas Primagraha,

³PGSD FKIP Universitas Primagraha

Alamat e-mail: ¹ikaaris.upg@gmail.com, ²sastrawijaya0306@gmail.com ,

³nadiaannur97@gmail.com

Nomor HP: ¹087773197810, ²081808834907, ³089673970491

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of attractive learning media ROPIBEL on the cognitive learning outcomes of fourth grade students of SDN Singapadu, Curug district, Serang city. This type of research is the pre-experimental design with a one-group pretest posttest design. The population was all fourth grade students at SDN Singapadu, Curug District, Serang City. Researchers took a sample of class IV totaling 37 people. The sampling technique uses saturated sampling. Data collection techniques used tests, questionnaires, and documentation. Based on the comparison of the results of the pretest and posttest, namely the ability of the pretest in students with an average learning outcome of 39.45, which is only 3 out of 37 students who managed to achieve the KKM score while the posttest ability in students with an average learning outcome of 71.89 was 34 out of 37 students have succeeded in achieving the KKM score so that they get a percentage value of 91.8%. The data analysis technique used the "t" test. The results of this study were as follows: the results of the "t" test on the pretest and posttest learning outcomes obtained tcount = -12.108 while ttable with df 72 was at a significant level of 0.000. Thus the significance value was 0.000. <0.05 which means that work (H1) in this study is accepted, that is, there is an effect of ROPIBEL attractive learning media on cognitive learning outcomes in social studies subjects at SDN Singapadu, Curug District, Serang City.

Keywords: ROPIBEL attractive media and learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *atraktif ROPIBEL* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN Singapadu kecamatan curug kota serang. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Pre-Experimental Design* dengan bentuk desain *one-group pretest posttest design*. Populasinya adalah seluruh siswa kelas IV di SDN Singapadu Kecamatan Curug Kota Serang. Peneliti mengambil sampel kelas IV berjumlah 37 orang. Teknik pengambilan sampel memakai sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, angket, dan dokumentasi. Berdasarkan perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* yaitu kemampuan *pretest* pada siswa dengan rata-rata hasil belajar 39,45 yaitu hanya 3 dari 37 siswa yang berhasil mencapai nilai KKM sedangkan kemampuan *posttest* pada siswa dengan rata-rata hasil belajar 71,89 yaitu sebanyak 34 dari 37 siswa telah berhasil mencapai nilai KKM sehingga mendapatkan nilai presentase 91,8 %. Teknik analisis data menggunakan uji "t". Hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut: hasil pengujian uji "t" terhadap hasil belajar *pretest* dan *posttest* diperoleh thitung = -12.108 sedangkan t_{tabel} dengan df 72 pada taraf signifikan yaitu 0,000. Dengan demikian nilai signifikansi $0.000 < 0.05$ yang berarti kerja (H_1) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh media pembelajaran *atraktif ROPIBEL* terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPS siswa di SDN Singapadu Kecamatan Curug Kota Serang.

Kata Kunci: Media *atraktif ROPIBEL* dan Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Proses kegiatan pembelajaran yang berjalan baik dan menyenangkan berdampak positif bagi perkembangan pikiran peserta didik yang secara aktif dapat membangun pengetahuan baru atau merevisi pengetahuan yang sudah peserta didik miliki. Salah satu hal yang mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. namun melihat perkembangan kualitas pendidikan hari ini, tidak semua sekolah dasar di Indonesia memiliki

fasilitas sarana dan prasarana yang memadai. Masih banyak sekolah dasar di berbagai daerah yang masih kekurangan fasilitas sarana dan prasarana untuk membantu proses pembelajaran. Seperti halnya yang terjadi di SDN Singapadu Kecamatan Curug pembelajaran seringkali dilakukan dengan metode yang monoton dan menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik minat siswa sehingga membuat peserta didik di sekolah tersebut terkadang sulit untuk bisa memahami pelajaran yang disampaikan guru. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil

belajar peserta didik yang masih di bawah nilai KKM yaitu 60. Maka dari itu, dibutuhkan adanya media pembelajaran yang menarik dan dapat mempermudah siswa untuk memahami pembelajaran khususnya pada materi keanekaragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama.

Peneliti memilih untuk mencoba menggunakan media pembelajaran ROPIBEL (Roda Pintar Belajar) yaitu media yang berbentuk roda dengan beragam warna dan materi di bagian sisi rodanya. Media tersebut digunakan dengan cara diputar. Materi yang terpilih saat roda berhenti tepat di posisi jarum roda maka materi tersebutlah yang akan dimainkan oleh siswa dan guru saat proses pembelajaran berlangsung. Media tersebut dapat dibuat dengan desain yang menarik melalui pemberian warna yang beragam dan dibungkus dengan games sehingga diharapkan dengan penggunaan media tersebut peserta didik semakin bersemangat belajar dan mudah memahami materi yang diajarkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Benjamin S.

Bloom kembali, terdapat enam tingkatan penilaian pada ranah kognitif, yaitu level pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

Menurut Fiteriani Ida dan Baharudin (2017: 14) tingkatan hasil belajar ranah kognitif yang cocok digunakan di SD/MI ialah pengetahuan, pemahaman, dan penerapan. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara tiga ranah tersebut ranah kognitiflah yang paling banyak yang dinilai oleh guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Umumnya, penilaian diperoleh melalui tes yang diberikan pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran.

Pembelajaran dapat berjalan secara efektif jika proses belajar dapat berjalan lancar, terarah, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kriteria proses belajar mengajar yang efektif meliputi, 1) Mampu

mengembangkan konsep generalisasi serta mampu mengubah bahan ajar yang abstrak menjadi jelas dan nyata, 2) Mampu melayani gaya belajar dan kecepatan belajar peserta didik yang berbeda-beda, 3) Mampu melayani perkembangan belajar peserta didik yang berbeda-beda, 4) Melibatkan peserta didik secara aktif dalam pengajaran sehingga proses belajar mengajar mampu mencapai tujuan sesuai dengan program yang telah ditetapkan (Widyastuti Erawati, 2015: 53).

Dengan penggunaan media *ROPIBEL* diharapkan peserta didik dapat terlibat secara aktif dan mudah memahami materi yang diajarkan sehingga proses belajar mengajar mampu mencapai tujuan sesuai dengan program yang telah ditetapkan.



Gambar 1. ROPIBEL bagian Depan



Gambar2. ROPIBEL bagian belakang
Media pembelajaran *ROPIBEL* (Roda Pintar Belajar) ini sebenarnya berasal dari permainan *roulette* yang merupakan sebuah permainan casino dan berasal dari bahasa Prancis yang memiliki arti Roda Kecil. Dalam permainan *roulette* pemain akan memasang taruhan untuk 1 angka ataupun banyak angka ataupun tipe taruhan yang lainnya. Dalam permainan ini roda akan diputar dan bola dilempar ke dalam untuk mengetahui angka dan nomor pemenang. Ketika bola tersebut sudah menetap dalam 1 angka, maka angka dan warna yang menetap yang akan dijadikan penentu kemenangan.

ROPIBEL menjadi salah satu media pembelajaran tematik yang merupakan media visual berbentuk permainan. Melihat di dalam kelas peserta didik lebih senang bermain, media ini dapat memenuhi kebutuhan peserta didik karena didesain menarik dengan permainan dan warna-warna didalamnya. Media ini

dapat diputar, dilepas dan ditulisi apa saja yang kita inginkan untuk dimasukkan kedalam mika. Media ini dapat digunakan disemua kelas dan pembelajaran apa saja.

Materi yang terdapat pada media *ROPIBEL* ini disesuaikan dengan materi yang ada di dalam kurikulum 2013 Kelas IV Mata Pelajaran IPS yang mendiskusikan mengenai keragaman budaya Indonesia. Media ini dapat meningkatkan konsentrasi peserta didik dan mengubah cara belajar peserta didik biasanya mempelajari materi melalui buku dan papan tulis beralih pada sebuah media yang menarik minat belajar peserta didik karena dibentuk dengan permainan. Media *ROPIBEL* dapat dioperasikan secara mandiri ataupun berkelompok dan dapat digunakan untuk media kompetisi dalam pembelajaran.

Cara penggunaannya media pembelajaran *atraktif ROPOBEL* yaitu, 1) Putar roda yang sudah tersedia dengan poin materi, 2) Tunggu sampai roda berhenti, 3) Mainkan poin materi yang terpilih oleh jarum roda saat roda berhenti berputar dengan cara menjawab pertanyaan atau membahas pernyataan yang terpilih.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Designs*. Dalam model desain penelitian ini, kelompok tidak diambil secara acak atau pasangan, juga tidak ada kelompok pembanding, tetapi diberi tes awal dan tes akhir di samping perlakuan (Sukmadinata, N,S, 2011: 208).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa *one-group pretest posttest design*. Pada desain ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

O ₁	X	O ₂
----------------	---	----------------

Tabel 1. Desain Penelitian

Sumber : Sukmadinata, N,S (2011)

Keterangan :

O₁ : Nilai *pre-test* (sebelum diberi perlakuan)

O₂ : Nilai *post-test* (setelah diberi perlakuan)

X : *Treatment*
(penggunaan media
pembelajaran *atraktif*
ROIIBEL)

Peneliti menggunakan metode eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari suatu perlakuan (*treatment*) yaitu pengaruh media pembelajaran atraktif ROIIBEL terhadap hasil belajar kognitif mata pelajaran IPS pada materi keanekaragaman budaya di Indonesia. Populasi pada penelitian ini yaitu siswa SDN Singapadu Kecamatan Curug Kota Serang kelas IV semester ganjil tahun ajaran 2020-2021 dengan jumlah 37 anak, dengan sampel sama yaitu 37 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berupa soal pilihan ganda dengan jumlah 10 soal, non tes berupa angket pelaksanaan pembelajaran *ROIIBEL* dan Dokumentasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran, hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang terjadi melalui proses pembelajaran perubahan

tingkah laku tersebut berupa kemampuan-kemampuan siswa setelah aktifitas belajar yang menjadi hasil perolehan belajar.

Penelitian ini dilakukan di SDN Singapadu Kecamatan Curug Kota Serang. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data-data ialah dengan menggunakan tes yaitu berupa soal pilihan ganda berjumlah 10 butir. Soal dibuat berdasarkan kurikulum yang telah ditetapkan di sekolah kemudian digunakan untuk *pretest* dan *posttest*. *Pretest* yaitu soal diberikan kepada siswa sebelum mereka melaksanakan proses pembelajaran sedangkan *posttest* adalah soal diberikan kepada siswa setelah mereka melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *atraktif ROIIBEL*.

Teknik kedua yang digunakan ialah angket yang disusun sesuai dengan aspek yang dibutuhkan untuk mengetahui situasi dan kondisi siswa saat menggunakan media pembelajaran *atraktif ROIIBEL* dalam proses pembelajaran di kelas juga untuk memperoleh pendapat dari masing-masing siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *atraktif ROIIBEL* sehingga peneliti

dapat menggunakan data tersebut sebagai pendukung dalam penelitian ini.

Hasil penelitian yang didapat dari pengelolaan data angket yaitu memperoleh nilai rata-rata 79,6 yang berarti masuk ke dalam kelompok Setuju (S). Bila dilihat dari frekuensi terdapat 17 (45,9 %) siswa yang sangat menyetujui dan 20 (54 %) siswa menyetujui tentang penggunaan media atraktif ROPIBEL dalam pembelajaran IPS.

Tabel 2. Hasil Angket (Kuisisioner)

No	Konversi Nilai	Klasifikasi	Jumlah Siswa	Presen tase
1	81-100	Sangat Setuju (SS)	17	45,9 %
2	61-80	Setuju (S)	20	54 %
3	41-60	Ragu-Ragu (R)	-	-
4	21-40	Tidak Setuju (TS)	-	-
5	0-20	Sangat Tidak Setuju (SS)	-	-

Sumber : Wicaksono, A.S, Penilaian Pembelajaran, 216 (2018)

Peneliti menggunakan media pembelajaran *atraktif ROPIBEL* yaitu Roda Pintar Belajar yang digunakan dengan cara memutar bagian

rodanya sampai jarum yang ada pada roda berhenti di salah satu poin materi berwarna yang sudah dicantumkan, kemudian siswa bisa membuka kotak sesuai warna yang terpilih oleh jarum roda dan menjawab soal yang ada di dalamnya.

Berdasarkan data penelitian yang telah dianalisis pada tanggal 13 Juli dan 29 Agustus 2020, maka dapat diketahui dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* yang sudah dilakukan. Sehingga diperoleh kemampuan *pretest* pada siswa dengan rata-rata hasil belajar yaitu 39,45 dan kemampuan *posttest* pada siswa dengan rata-rata hasil belajar yaitu 71,89. Bila dilihat dari frekuensi hasil belajar IPS setelah *pretest* terdapat 3 siswa di kelompok cukup (8,1%) dan 34 Siswa di kelompok perlu bimbingan (91,8%). Sedangkan pada hasil belajar IPS setelah *posttest* terdapat 5 siswa di kelompok sangat baik (13,5%), 10 Siswa di kelompok baik (27%), 19 Siswa di kelompok cukup (51%), dan 3 siswa di kelompok perlu bimbingan (8,1%).

Tabel 3. Hasil Pretest

No	Konversi Nilai	Klasifikasi	Jumlah Siswa	Presentase
1	87-100	Sangat Baik (A)	-	-
2	73-86	Baik (B)	-	-
3	60-72	Cukup (C)	3	8,1 %
4	0-59	Perlu Bimbingan (D)	34	91,8 %

Sumber : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 47 (2016)

Tabel 4. Hasil Posttest

No	Konversi Nilai	Klasifikasi	Jumlah Siswa	Presentase
1	87-100	Sangat Baik (A)	5	13,5 %
2	73-86	Baik (B)	10	27 %
3	60-72	Cukup (C)	19	51 %
4	0-59	Perlu Bimbingan (D)	3	8,1 %

Sumber : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 47 (2016)

Berdasarkan perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* yaitu kemampuan *pretest* pada siswa dengan rata-rata hasil belajar yaitu 39,45 hal ini dikarenakan beberapa faktor yaitu tidak adanya media belajar menarik yang digunakan saat pembelajaran sedangkan faktor pendukung lainnya yaitu kurangnya minat siswa terhadap semangat belajar sehingga mengurangi tingkat fokus anak dalam melaksanakan

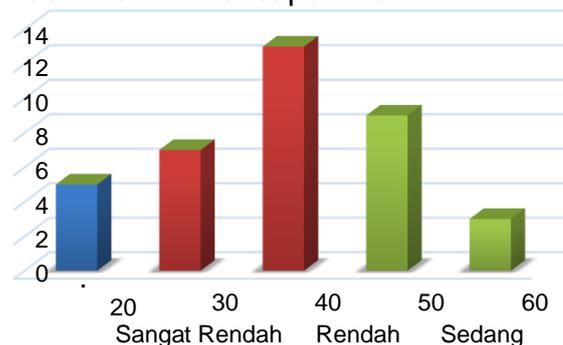
pembelajaran di kelas, selain itu juga terdapat siswa yang tidak sarapan sebelum berangkat ke sekolah sehingga rasa lapar yang timbul ketika pembelajaran berlangsung membuat anak tidak fokus dalam memperhatikan guru di kelas serta terdapat karakter siswa yang berbeda-beda di kelas, sehingga bagi siswa yang memiliki gaya belajar psikomotorik yaitu gaya belajar yang membutuhkan banyak gerak ketika proses pembelajaran dalam artian lain yaitu siswa yang aktif bergerak dan tidak mau diam di kelas menyebabkan siswa lainnya terganggu saat sedang berusaha untuk fokus dalam pembelajaran.

Sedangkan kemampuan *posttest* pada siswa dengan rata-rata hasil belajar yaitu 71,89 setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *atraktif ROPIBEL* hal ini disebabkan karena media tersebut memiliki beragam warna sehingga dapat menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran berlangsung, selain itu media tersebut juga digunakan dengan cara dimainkan yaitu dengan memutar roda dan menunggu sampai jarum media berhenti di salah satu

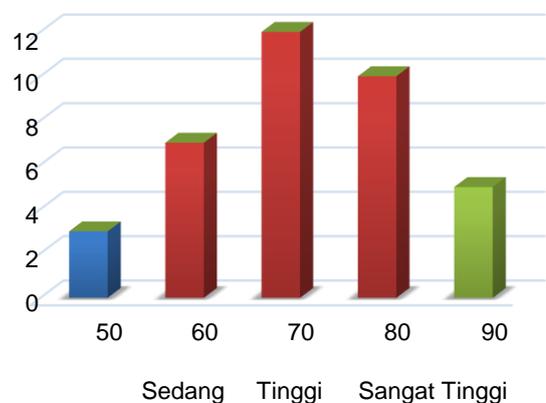
poin materi yang tercantum sehingga membuat siswa semakin penasaran untuk menunggu poin yang terpilih, hal ini membuat siswa lebih bersemangat saat proses pembelajaran IPS berlangsung, dengan begitu memungkinkan dapat membuat anak yang tidak semangat dan yang berkarakter gaya belajar psikomotorik menjadi lebih tertarik dan fokus untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, media *ROPIBEL* ini juga memiliki kelebihan lainnya yaitu dapat digunakan di semua mata pelajaran karena sifatnya yang umum dan poin-poin materi dapat disesuaikan dengan materi yang diajar.

Berdasarkan hasil pretest didapat 5 siswa mendapatkan nilai 20, 7 siswa mendapatkan nilai 30, 13 siswa mendapatkan nilai 40, 9 siswa mendapatkan nilai 50, dan 3 siswa mendapatkan nilai 60. Dengan demikian, dari 37 siswa kelas IV SDN Singapadu terdapat 3 siswa yang sudah mencapai nilai KKM dengan kata lain sebanyak 34 siswa belum mencapai nilai KKM, sedangkan pada hasil posttest didapat 3 siswa mendapatkan nilai 50, 7 siswa mendapatkan nilai 60, 12

siswa mendapatkan nilai 70, 10 siswa mendapatkan nilai 80, dan 5 siswa mendapatkan nilai 90. Dengan demikian, dari 37 siswa kelas IV SDN Singapadu terdapat 34 siswa yang sudah mencapai nilai KKM sedangkan sebanyak 3 siswa lainnya masih belum mencapai nilai KKM.



Grafik 1. Tingkatan Hasil *Pretest*



Grafik 2. Tingkatan Hasil *Posttest*

Data tersebut membuktikan bahwa terdapat kenaikan jumlah siswa yang berhasil mendapatkan nilai mencapai nilai KKM setelah diberikannya tindakan yaitu melaksanakan proses pembelajaran IPS dengan menggunakan media *atraktif ROPIBEL*. Dari 34 siswa yang

belum mencapai nilai KKM terdapat 3 siswa yang mencapai nilai KKM kemudian setelah dilakukannya tindakan berubah menjadi sebaliknya, yaitu 34 siswa berhasil mencapai nilai KKM sedangkan 3 siswa lainnya masih di bawah nilai KKM. Dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *atraktif ROPIBEL* terhadap mata pelajaran IPS pada materi Keberagaman Budaya di Indonesia siswa Kelas IV SDN Singapadu Kecamatan Curug Kota Serang sebanyak 91.8 %.

Untuk lebih membuktikannya dilakukan uji “t” berdasarkan dari hasil pengujian uji “t” yang dilakukan,

penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh media pembelajaran atraktif ROPIBEL terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPS siswa di SDN Singapadu Kecamatan Curug Kota Serang

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pretest diperoleh kemampuan pretest pada siswa dengan rata-rata hasil belajar yaitu 39,45 sedangkan diperoleh kemampuan posttest pada siswa dengan rata-rata hasil belajar yaitu 71,89. Untuk lebih membuktikannya dilakukan uji “t” berdasarkan dari hasil pengujian uji “t” yang dilakukan, diperoleh thitung = -12.108 sedangkan ttabel dengan df 72 pada taraf signifikan yaitu 0,000. Dengan demikian nilai signifikansi $0.000 < 0.05$ yang berarti kerja (H1) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh media pembelajaran atraktif ROPIBEL terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPS siswa di SDN Singapadu Kecamatan Curug Kota Serang sebanyak 91.8 %.

Tabel 5. Hasil Uji “t”

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Hasil Belajar variances assumed	.073	.787	12.108	72	.000	32.4324	2.67857	37.77207	27.09280
Equal variances not assumed			12.108	72.000	.000	32.4324	2.67857	37.77207	27.09280

Diperoleh thitung = -12.108 sedangkan ttabel dengan df 72 pada taraf signifikan yaitu 0,000. Dengan demikian nilai signifikansi $0.000 < 0.05$ yang berarti kerja (H1) dalam

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Dananjaya, Utomo. 2017. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung. Nuansa Cendekia
- Nursalam. 2016. *Strategi Belajar Mengajar IPS*. Situbondo. CV Garuda Mas Sejahtera
- Pramesti, Getut. 2017. *Statistika Penelitian dengan SPSS 24*. Jakarta. PT Elex Media Komputindo Kompas Gramedia
- Rawambaku, Hendrik. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta. Penerbit Libri PT. BPK Gunung Mulia
- Riduan. 2010. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung. Alfabeta
- Rojuli, Subkhan. 2016. *Strategi Pembelajaran Pendidikan IPS*. Surabaya. CV. Garuda Mas Sejahtera
- Sari, R. F. 2017. *Hubungan Pengetahuan Guru Tentang Manajemen Pembelajaran dengan Kinerja Guru di MTS Negeri 2 Medan*. Vol. 1. No. 1. ISSN 3459-2461
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta. Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama)
- Soenarjo, R.J dan Ade Munajat. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD dan MI Kelas IV*. Jakarta. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
- Suhada, H. Idad. 2017. *Konsep Dasar IPS*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya
- Sukmadinata, N. S. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. PT. Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung. Alfabeta
- Suryani N, Setiawan A, dan Putria A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya Offset
- Wahidmurni. 2017. *Metodologi Pembelajaran IPS (Pengembangan Standar Proses Pembelajaran IPS di Sekolah/Madrasah)*. Yogyakarta. Ar Ruzz Media
- Whitehead, Alfred North. 2018. *Tujuan Pendidikan Esensi dan Aspek-Aspek Filosofis*. Bandung. Nuansa Cendekia
- Wicaksono, A.S. 2018. *Penilaian Pembelajaran*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta

Widaryat, Wowon. 2016.
Panduan Penilaian SD.
Jakarta. Kementerian
Pendidikan dan
Kebudayaan

Tunarungu, Vol. 2, No. 3 :
51-63

Artikel in Press :

Raharjo, Sahid. *Cara
Melakukan Uji
Homogenitas dengan
SPSS Beserta Contoh
Lengkap.* 10 April 2020.

<https://www.spssindonesia.com/2014/02/uji-homogenitas-dengan-spss.html>

Raharjo, Sahid. *Cara
Melakukan Uji Normalitas
Kolomogrov Sminrnov
dengan SPSS Beserta
Contoh Lengkap.* 10 April
2020.

<https://www.spssindonesia.com/2014/01/uji-normalitas-kolmogorov-smirnov-spss.html>

Jurnal :

Fiteriani I, dan Baharudin.
2017. *Analisis Perbedaan
Hasil Belajar Kognitif
Menggunakan Metode
Pembelajaran Kooperatif
yang Berkombinasi pada
Materi IPA di MIN
Lampung.* Vol. 4, No. 2 :
2355-1925

Widyastuti Erawati. 2015.
*Penggunaan ROPITA
(Roulette Pintar) untuk
Meningkatkan
Kemampuan
Menceritakan
Pengalaman pada Siswa*