

## Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Educaplay Terintegrasi Nilai Kejujuran untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Fungsi Tangga di MAN Kota Surabaya

Aulia Miftakhul Rohmah<sup>\*1</sup>, Usman Yudi<sup>2</sup>, Aning Wida Yanti<sup>3</sup>  
Pendidikan Matematika, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya  
e-mail\*: [auliamiftakhul23@gmail.com](mailto:auliamiftakhul23@gmail.com)

### ABSTRAK

Studi ini memiliki tujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan media pembelajaran interaktif Educaplay, yang dikombinasikan dengan nilai kejujuran Islami, terhadap capaian belajar siswa kelas XII MAN Kota Surabaya dalam pokok bahasan fungsi tangga. Penelitian ini mengadopsi metodologi kuasi-eksperimen dengan rancangan one group pretest–posttest untuk membandingkan performa belajar siswa sebelum dan setelah intervensi pembelajaran dilaksanakan. Partisipan studi mencakup 34 siswa yang ditentukan melalui metode purposive sampling, dengan kriteria seleksi didasarkan pada pencapaian akademik dan kesiapan belajar. Alat ukur penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar matematika, yang meliputi soal pilihan ganda dan soal esai, dirancang berdasarkan indikator pencapaian kompetensi untuk materi fungsi tangga. Analisis data dilaksanakan dengan memanfaatkan statistik deskriptif guna memaparkan ciri-ciri prestasi belajar peserta didik. Selanjutnya, dilakukan pengujian normalitas sebagai landasan dalam menentukan metode analisis inferensial. Mengingat data yang ada tidak memenuhi asumsi distribusi normal, pengujian hipotesis dilaksanakan menggunakan metode Wilcoxon Signed Rank Test. Berdasarkan hasil analisis, nilai rata-rata Hasil belajar siswa meningkat sebesar 26,66 poin dari nilai rata-rata 53,41 pada tahap pretest menjadi 77,67 pada tahap posttest, dengan tingkat signifikansi 0,000 ( $< 0,05$ ), menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Temuan ini mendukung gagasan bahwa Educaplay adalah alat interaktif yang efektif untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa. Selain itu, integrasi nilai kejujuran Islami menjadikan hasil belajar lebih bermakna karena mencerminkan kemampuan autentik siswa sekaligus mendukung pembentukan karakter positif.

**Kata kunci :** fungsi tangga; hasil pembelajaran; media interaktif educaplay; nilai kejujuran.

### ABSTRACT

*This study examines the impact of using interactive Educaplay media on the learning process and outcomes, focusing on staircase function material combined with Islamic principles of honesty on the mathematics learning outcomes of 12th grade students at MAN Kota Surabaya. Student learning outcomes were evaluated both before and after learning therapy using a quasi-experimental method with a single group pretest-posttest design. A total of 34 students were selected for this study using purposive sampling in accordance with established learning and academic standards. A mathematics achievement test with multiple-choice and essay questions was used as a research tool to measure students' conceptual understanding of step functions. Student performance was presented using descriptive statistical data analysis, followed by normality testing to select the best inference method. Because the data did not meet the assumption of normality, the Wilcoxon Signed Rank Test was used to examine the difference between the pretest and posttest scores. The results showed that the average score increased by 26.66 points, from 53.41 on the pretest to 77.67 on the posttest. In addition, the Wilcoxon test showed a statistically significant improvement in student learning outcomes after the implementation of Educaplay-based education, resulting in a Z value of  $-5.093$  with a significance level of  $0.000 < 0.05$ . These findings show that while the incorporation of Islamic honesty principles leads to more meaningful learning experiences and fosters the development of positive character, the interactive Educaplay media is successful in improving students' mathematical learning outcomes.*

**Keywords :** educaplay interactive media; honestly values; ladder function; learning outcomes

### PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika di era modern tidak hanya menuntut penguasaan keterampilan prosedural, tetapi juga pemahaman konseptual yang mendalam. Matematika merupakan fondasi bagi pengembangan pola pikir logis, kritis, dan sistematis yang sangat penting dalam menyelesaikan berbagai persoalan kehidupan sehari-hari maupun tantangan global abad ke-2 (Rahmatillah, 2023). Namun demikian, Banyak siswa masih kesulitan memahami konsep matematika, terutama yang berkaitan dengan materi yang abstrak dan tidak terkait dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini diperparah dengan dominasi metode ceramah yang monoton, kurangnya variasi strategi pembelajaran, serta minimnya media interaktif yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa (Wardani et al., 2024). Oleh karena itu, pembelajaran

matematika dirancang untuk mendorong siswa tidak hanya mampu mengerjakan soal secara mekanis, tetapi juga memahami makna, konsep, dan keterkaitan antar materi yang dipelajari.

Penggunaan media interaktif berbasis teknologi digital adalah alternatif yang memenuhi tuntutan pembelajaran abad ke-21 dan mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media interaktif saat mengajar matematika dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, tingkat keterlibatan siswa, dan pencapaian hasil belajar kognitif (Damayanti et al., 2020). Selain itu, telah terbukti bahwa memberikan materi yang bersifat visual dan berbasis aktivitas langsung membantu siswa memahami konsep matematika yang abstrak (Islamiah et al., 2025). Selain itu, Menurut penelitian lain, penggunaan media digital interaktif saat mengajar matematika meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep dan tingkat keaktifan mereka selama proses pembelajaran (Elya Fitriani, Roemintoyo, 2012).

Educaplay adalah platform pembelajaran berbasis web yang sangat populer dan terus berkembang. Permainan edukatif seperti kuis interaktif, teka-teki silang, dan aktivitas pencocokan pasangan memungkinkan pembelajaran yang lebih variatif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan Educaplay, guru dapat membuat aktivitas belajar yang bervariasi, kontekstual, dan bersesuaian.

Hasil penelitian (Ronzon et al., 2025) menunjukkan bahwa menggunakan Educaplay dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi dan dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis. Hasilnya menunjukkan bahwa Educaplay dapat berfungsi sebagai alternatif metode pembelajaran yang inventif, terutama untuk materi yang membutuhkan pemahaman konseptual yang mendalam. Menurut penelitian (Nurhayati, 2024) Pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) membuat siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, pendekatan ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar mereka secara signifikan.

Salah satu materi yang menuntut strategi pembelajaran inovatif adalah fungsi tangga. Fungsi ini merupakan bagian dari fungsi potongan (*piecewise function*) yang dinyatakan dalam Salah satu materi yang menuntut strategi pembelajaran inovatif adalah fungsi tangga. Fungsi ini merupakan bagian dari fungsi potongan (*piecewise function*) yang dinyatakan dalam bentuk fungsi bilangan bulat terbesar (*floor function*) atau bilangan bulat terkecil (*ceiling function*). Grafiknya berupa garis horizontal bertingkat menyerupai anak tangga. Walaupun fungsi tangga banyak diaplikasikan dalam kehidupan nyata, seperti sistem tarif bertingkat, pajak progresif, hingga pembagian gaji berdasarkan golongan. Pada praktiknya, siswa masih kesulitan memahami konsep tersebut (Yusran et al., 2017). Sifatnya yang diskrit membuat fungsi tangga berbeda dari fungsi-fungsi lain yang lebih familiar bagi siswa, sehingga sering kali menimbulkan kebingungan dalam proses pembelajaran.

Sebagian besar penelitian terdahulu hanya menekankan pada peningkatan hasil belajar secara kognitif tanpa memperhatikan aspek pembentukan karakter. Dalam pendidikan madrasah, siswa tidak hanya diajarkan untuk mencapai prestasi akademik, tetapi juga untuk memperkuat dan menginternalisasi nilai-nilai Islami. Salah satu nilai utama yang perlu ditanamkan adalah kejujuran. Kejujuran dalam belajar, baik saat mengerjakan latihan maupun ujian, menjadikan hasil belajar lebih bermakna karena mencerminkan kemampuan siswa yang sebenarnya (Amananti, 2024).

Selain peningkatan aspek kognitif, pembelajaran juga perlu memperhatikan dimensi afektif dan karakter siswa. Pendidikan di madrasah menekankan penguatan nilai-nilai Islami selain pencapaian akademik. Salah satu nilai utama yang perlu ditanamkan adalah kejujuran. Kejujuran dalam belajar, baik saat mengerjakan latihan maupun ujian, menjadikan hasil belajar lebih bermakna karena mencerminkan kemampuan siswa yang sebenarnya (Fepriyanti & Moh. Roqib, 2024).

Kejujuran merupakan nilai moral utama yang menjadi dasar pembentukan karakter peserta didik di madrasah. Dalam Islam, kejujuran (*sidq*) tidak hanya berarti berkata benar, tetapi juga bersikap tulus, amanah, dan bertanggung jawab dalam setiap tindakan, termasuk dalam kegiatan belajar. Allah Swt. berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَكُونُوا مَعَ الصَّادِقِينَ

"Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kepada Allah dan jadilah bersama orang-orang yang jujur." (QS. At-Taubah [9]: 119)

Ayat tersebut menegaskan bahwa kejujuran merupakan bagian dari ketakwaan dan ciri utama seorang mukmin. Dalam konteks pendidikan, penanaman nilai kejujuran membantu siswa belajar untuk bersikap disiplin, tanggung jawab, dan menghargai proses, sehingga hasil belajar yang diperoleh benar-benar mencerminkan kemampuan mereka yang sebenarnya.

Integrasi antara media interaktif seperti Educaplay dengan pengintegrasian nilai kejujuran tidak hanya akan meningkatkan prestasi akademik siswa tetapi juga membentuk karakter mereka secara menyeluruh sehingga menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan holistik. Melalui penggunaan media interaktif, siswa tidak hanya memperoleh

pemahaman konseptual yang lebih baik karena pengalaman belajar yang lebih menarik dan aplikatif, namun juga dilibatkan dalam proses pembelajaran yang menumbuhkan kesadaran akan pentingnya sikap jujur, tanggung jawab, dan integritas dalam menyelesaikan tugas (Maryati & Priatna, 2017).

Studi tentang "Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Educaplay Terintegrasi Nilai Kejujuran untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Fungsi Tangga di MAN Kota Surabaya" adalah upaya untuk mengembangkan metode pembelajaran matematika yang berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif serta memasukkan penerapan nilai kejujuran sebagai bagian dari penguatan karakter Islami siswa. Diharapkan bahwa dengan menggunakan media interaktif Educaplay, proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik, terlibat, dan bermakna. Ini akan memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang fungsi tangga dan menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam setiap aktivitas pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode quasi-experimental design yang termasuk dalam penelitian kuantitatif. Pemilihan desain eksperimen semu disebabkan oleh fakta bahwa peneliti tidak dapat mengontrol semua variabel luar yang dapat memengaruhi hasil penelitian (Saputri Lilis, 2025). Ini terjadi karena penelitian ini melibatkan baik kelompok yang memperoleh perlakuan maupun kelompok pembandingan. Salah satu desain yang digunakan adalah "desain satu kelompok sebelum tes hingga setelah tes", yaitu desain penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi perubahan hasil belajar dengan membandingkan kondisi kelompok yang sama sebelum dan setelah perlakuan (Andriany et al., 2022). Desain ini dipilih karena sesuai untuk menilai pengaruh penggunaan game interaktif Educaplay terhadap pemahaman siswa pada materi fungsi tangga.

Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas XII MAN Kota Surabaya dengan jumlah peserta sebanyak 34 siswa. Dalam penelitian ini, sampel dipilih melalui metode pemilihan sampel yang didasarkan pada pertimbangan dan standar tertentu. Kriteria yang digunakan meliputi kesiapan kelas dalam menerima materi fungsi tangga, kesesuaian jadwal pembelajaran dengan waktu penelitian, serta tersedianya fasilitas teknologi seperti perangkat komputer atau gawai yang mendukung penggunaan media Educaplay. Jumlah sampel tersebut dinilai memadai untuk memperoleh data kuantitatif dan memungkinkan dilakukan analisis statistik.

Dalam penelitian ini, pre-test akan dilaksanakan pada kedua kelas untuk mengevaluasi kondisi awal dan mengidentifikasi perbedaan yang ada sebelum perlakuan diberikan. Kelas eksperimen akan mendapat perlakuan menggunakan media interaktif educaplay, sedangkan kelas kontrol tidak akan mendapatkan perlakuan tersebut. Setelah perlakuan, kedua kelas akan menjalani post-test sebagai evaluasi akhir. Instrumen pengumpulan data didapatkan dari pelaksanaan tes dan dokumentasi.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar yang dibangun berdasarkan indikator pembelajaran tentang materi fungsi tangga. Tes ini terdiri dari sepuluh soal pilihan ganda dan lima soal uraian, masing-masing dengan bobot penilaian masing-masing lima poin untuk soal pilihan ganda dan sepuluh poin untuk soal uraian. Dengan ketentuan tersebut, siswa dapat memperoleh skor maksimum seratus. Instrumen ini tidak langsung digunakan, tetapi terlebih dahulu melalui tahap validasi isi oleh ahli materi dan instrument.

Analisis data dilakukan dalam dua tahap. Pertama, analisis deskriptif dilakukan untuk menggambarkan hasil belajar siswa dalam penelitian, yang mencakup standar deviasi, nilai minimum, nilai maksimum, dan rata-rata. Tahap kedua adalah analisis inferensial, yang menguji hipotesis penelitian. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, uji normalitas data dilakukan. Jika data tidak berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan dengan uji statistik nonparametric.

Selain aspek kognitif, penelitian ini juga menekankan dimensi afektif berupa penanaman nilai kejujuran Islami. Siswa diarahkan untuk mengerjakan soal dengan jujur, baik pada saat pretest, latihan menggunakan Educaplay, maupun saat posttest. Guru dan peneliti menekankan bahwa kejujuran adalah salah satu nilai utama dalam Islam. Dengan penerapan nilai kejujuran, hasil belajar yang diperoleh siswa benar-benar mencerminkan kemampuan mereka, bukan hasil dari kecurangan.

Dengan demikian, metode penelitian ini tidak hanya dirancang untuk mendeskripsikan dan menguji efektivitas penggunaan Educaplay sebagai media pembelajaran, tetapi juga untuk mengintegrasikan nilai keislaman dalam proses pendidikan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, khususnya yang berkaitan dengan pemahaman siswa tentang materi fungsi tangga. Selain itu, melalui penguatan sikap jujur, hasil ini juga dapat membantu membangun karakter Islami di antara siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data kuantitatif yang dikumpulkan dari hasil tes merupakan hasil dari penelitian ini. Data dikumpulkan melalui dua tahap pengujian pra-tes dan pasca-tes. Pra-tes dilakukan pada awal proses pembelajaran sebelum intervensi

diterapkan, sedangkan pasca-tes dilakukan setelah intervensi diterapkan. Nilai dalam “pretest” digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman awal siswa tentang materi pembelajaran melalui game interaktif Educaplay sebelum pembelajaran. Sementara nilai dalam “posttest” digunakan untuk mengetahui seberapa baik hasil belajar siswa setelah terapi.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa

| Statistik        | Pretest | Posttest |
|------------------|---------|----------|
| Jumlah Siswa     | 34      | 34       |
| Nilai Minimum    | 36      | 64       |
| Nilai Maksimum   | 71      | 100      |
| Rata-rata (Mean) | 53,41   | 77,67    |
| Standar Deviasi  | 9,20    | 9,95     |

Skor pra-tes rata-rata siswa adalah 53,41, dengan skor tertinggi 64 dan skor terendah 36, yang menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa tentang materi fungsi tangga masih relatif rendah. Setelah penerapan media interaktif Educaplay, rata-rata skor siswa meningkat menjadi 77,67, dengan skor tertinggi 100 dan skor terendah 71. Peningkatan rata-rata sebesar 26,66 poin menunjukkan bahwa penggunaan media Educaplay berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

### Hasil Uji Normalitas

Penelitian ini menerapkan uji normalitas Kolmogorov–Smirnov dan Shapiro–Wilk dengan tingkat signifikansi 0,05. Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah data hasil belajar siswa terdistribusi secara normal. (Sianturi, 2025). Tabel 2 berikut menunjukkan hasil pengujian normalitas.

Tabel 2. Tabel Uji Normalitas

|          | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |       | Shapiro-Wilk |    |      |
|----------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
|          | Statistic                       | df | Sig.  | Statistic    | df | Sig. |
| pretest  | .084                            | 34 | .200* | .972         | 34 | .524 |
| posttest | .098                            | 34 | .200* | .932         | 34 | .036 |

Dengan nilai signifikansi 0.200 untuk uji Kolmogorov–Smirnov dan 0.524 untuk uji Shapiro–Wilk pada data pra-tes, keduanya lebih besar dari 0.05, dapat disimpulkan bahwa data pra-tes terdistribusi secara normal. Selain itu, uji normalitas pada data pasca-tes menghasilkan nilai signifikansi 0,200 untuk uji Kolmogorov–Smirnov (lebih besar dari 0,05). Sementara itu, nilai signifikansi uji Shapiro–Wilk adalah 0,036 (lebih kecil dari 0,05). Perbedaan hasil ini mengindikasikan adanya inkonsistensi antara kedua metode uji normalitas tersebut. Mengingat bahwa ukuran sampel penelitian ini adalah 34 siswa (kurang dari 50), keputusan yang lebih akurat sebaiknya didasarkan pada hasil uji Shapiro–Wilk. Hal ini dikarenakan uji Shapiro–Wilk menunjukkan sensitivitas yang lebih tinggi terhadap ukuran sampel yang kecil. Dengan demikian, dapat ditetapkan bahwa distribusi data posttest tidak normal. Berdasarkan observasi ini, pengujian hipotesis tidak dapat dilaksanakan dengan metode parametrik, contohnya Paired Sample *t*-Test, dan harus menggunakan uji nonparametrik Wilcoxon Signed Rank Test.

### Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Dalam studi ini, Wilcoxon Signed Rank Test dipilih karena data *posttest* tidak menunjukkan distribusi normal. Konsekuensinya, pengujian hipotesis yang dilakukan tidak memenuhi asumsi yang disyaratkan untuk uji parametrik (Rachmi Marsheilla Aguss, Eko Bagus Fahrizqi, 2021). Tujuan dari penerapan uji ini adalah untuk mengkaji disparitas dalam pencapaian akademis siswa pada fase sebelum intervensi (*pretest*) dan setelah intervensi (*posttest*) yang difasilitasi oleh penggunaan media Edukasi Interaktif Educaplay.

Tabel 3. Tabel Uji Wilcoxon Signed Rank Test

| Test Statistics        | posttest - pretest |
|------------------------|--------------------|
| Z                      | -5.093b            |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .000               |

Analisis menggunakan Uji Wilcoxon Signed Rank menunjukkan nilai Z sebesar -5.093 dengan tingkat signifikansi (dua ekor Asymp. Sig.) sebesar 0.000. Nilai signifikansi ini berada di bawah ambang batas 0.05, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* siswa. Nilai Z negatif menegaskan bahwa skor *posttest* secara substansial lebih tinggi daripada skor *pretest*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa implementasi media interaktif Educaplay memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Hasil observasi menunjukkan bahwa mayoritas siswa mematuhi arahan tersebut. Selama penggunaan Educaplay, siswa mengerjakan permainan dan kuis digital secara mandiri karena sistem mencatat skor secara otomatis, sehingga praktik kecurangan dapat diminimalkan. Saat *pretest* dan *posttest* berlangsung, siswa terlihat lebih disiplin dan tidak menunjukkan indikasi saling menyalin jawaban.

Nilai *posttest* yang meningkat secara konsisten dan tidak menyimpang secara ekstrem dari nilai *pretest* juga menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi merupakan hasil belajar yang autentik, bukan hasil kecurangan.

Oleh karena itu, temuan studi ini tidak hanya mengonfirmasi efektivitas Educaplay dalam mengoptimalkan capaian belajar peserta didik, tetapi juga mendorong penanaman nilai kejujuran selama kegiatan edukasional. Pewarisan nilai-nilai keislaman ini memberikan dampak konstruktif pada pengembangan karakter peserta didik, terutama dalam menumbuhkan kebiasaan bersikap lurus dan benar baik saat evaluasi maupun dalam beragam kegiatan belajar mengajar.

## SIMPULAN

Hasil observasi dan studi data menunjukkan bahwa penggunaan platform edukatif interaktif Educaplay secara substansial berkontribusi pada perbaikan capaian akademis siswa dalam topik mengenai fungsi tangga. Hal ini terbukti dari peningkatan rata-rata skor siswa dari 53,41 pada evaluasi awal (*pretest*) menjadi 77,67 pada evaluasi akhir (*posttest*), dengan deviasi peningkatan sebesar 26,26 unit. Selain itu, analisis statistik menggunakan Uji Wilcoxon Signed Rank menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0.000 ( $<0.05$ ), yang mengonfirmasi adanya perbedaan yang signifikan antara penilaian sebelum dan setelah intervensi pembelajaran. Dengan demikian, Educaplay dapat dikategorikan sebagai metode pembelajaran digital yang efektif untuk memperdalam kompetensi siswa.

Selain meningkatkan aspek kognitif, penelitian ini juga menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis Educaplay mendukung penguatan nilai kejujuran Islami. Siswa dapat mengikuti proses *pretest*, pembelajaran melalui permainan digital, dan *posttest* secara mandiri tanpa indikasi kecurangan. Sistem penilaian otomatis pada Educaplay turut meminimalkan peluang menyalin jawaban, sehingga skor yang diperoleh mencerminkan kemampuan nyata siswa. Secara umum, pelaksanaan pembelajaran matematika dengan memanfaatkan media Educaplay tidak hanya berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, tetapi juga berkontribusi dalam pembentukan karakter yang jujur dan bertanggung jawab. Temuan ini menegaskan bahwa pengintegrasian teknologi pembelajaran interaktif dengan nilai-nilai keislaman dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif serta relevan untuk diterapkan di lingkungan sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amananti, W. (2024). PENGARUH MEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V SD INPRES BTN IKIP 1 KOTA MAKASSAR. 4(02), 7823–7830.
- Andriany, E. F., Saputra, R., & Salahuddin, A. (2022). PENGARUH MODEL DIRECT INSTRUCTION TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA TEMA 2 KELAS V FKIP Universitas Dharma Indonesia. 3(1), 25–31.
- Damayanti, E., Santosa, A. B., Zuhrie, M. S., & Rusimamto, P. W. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3), 639–645. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/36321>
- Elya Fitriani, Roemintoyo, S. (2012). Leadership Behavior and Organizational Climate: An Empirical Study in a Non-profit Organization. *Emerging Leadership. Journeys*, 5(1).
- Fepriyanti, U., & Moh. Roqib, M. R. (2024). Affective Education to Build Students' Character in the Era of Society 5.0. *International Journal of Social Science and Human Research*, 7(07), 5586–5592. <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v7-i07-108>
- Islamiah, U., Supriatin, A., & Mahmudah, I. (2025). Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Pada Materi Pecahan di SDIT Al Qonita. *Numerical: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9, 146–160. <https://doi.org/10.25217/numerical.v9i1.6300>

