



## Pengaruh Penggunaan Media Realita terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Sanggar Belajar Pandan Malaysia

Nur Chairah<sup>1</sup>, Dewi Kesuma Nasution<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

E-mail: [nurchairah797@gmail.com](mailto:nurchairah797@gmail.com), [dewikesuma@umsu.ac.id](mailto:dewikesuma@umsu.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2025-02-07 Revised: 2025-03-23 Published: 2025-04-09  <b>Keywords:</b> <i>Reality Media; Student Learning Activity; Science.</i>	Based on observations at the Aisyiyah Guidance Center in Kampung Pandan, the author found that some students were less active in learning and many did not understand the material being taught because the teacher's teaching method was only explaining and writing. This study aims to analyze the effect of reality media on students' learning activity in science subjects in grade IV with a quantitative approach and experimental method. The study population was 21 students, consisting of 10 students in the control class and 11 students in the experimental class, using a total sampling technique. Data were collected through observation. The results of the analysis showed that the application of reality media significantly increased students' learning activity. Students in the experimental class who used reality media showed better involvement and understanding of scientific concepts than students in the control class. Hypothesis testing using the t-test produced a significance value of 0.000, which was lower than 0.05, so the null hypothesis was rejected and the alternative hypothesis was accepted. These findings emphasize the importance of interactive and contextual learning methods. Therefore, it is recommended that teachers be more active in integrating reality media in learning to improve student activity and learning outcomes.
Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2025-02-07 Direvisi: 2025-03-23 Dipublikasi: 2025-04-09  <b>Kata kunci:</b> <i>Media Realita; Keaktifan Belajar Siswa; IPA.</i>	Berdasarkan observasi di Sanggar Bimbingan 'Aisyiyah Kampung Pandan, penulis menemukan bahwa beberapa siswa kurang aktif dalam belajar dan banyak yang tidak memahami materi yang diajarkan karena metode pengajaran guru yang hanya menjelaskan dan menulis. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media realita terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV dengan pendekatan kuantitatif dan desain penelitian eksperimen. Populasi penelitian berjumlah 21 siswa, menggunakan teknik total sampling. Data dikumpulkan melalui lembar observasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan media realita secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar siswa. Siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media realita menunjukkan keterlibatan dan pemahaman yang lebih baik terhadap konsep ilmiah dibandingkan siswa di kelas kontrol. Uji hipotesis menggunakan uji t menghasilkan nilai signifikansi 0,000, yang lebih rendah dari 0,05, sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Temuan ini menegaskan pentingnya metode pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Oleh karena itu, disarankan agar guru lebih aktif mengintegrasikan media realita dalam pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

### I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidika (Rahman dkk., 2022). Pendidikan di Indonesia menghadapi tantangan signifikan dalam meningkatkan kualitas dan keaktifan siswa, terutama pada tingkat sekolah dasar. Data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menunjukkan bahwa hanya sekitar 60% siswa di tingkat dasar yang menunjukkan keaktifan dalam proses belajar mengajar (Suyono, 2016). Biasanya, dalam mempersiapkan pembelajaran, guru menentukan beberapa komponen kunci

yaitu tujuan pembelajaran, tahapan pembelajaran atau prosedur dan evaluasi atau asesmen

Hasil survei nasional menunjukkan bahwa banyak siswa sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran IPA, dengan tingkat partisipasi aktif yang rendah dalam pembelajaran (Setyaningsih dkk, 2019). Salah satu penyebabnya adalah metode pengajaran yang monoton dan kurang memanfaatkan media pembelajaran inovatif, seperti media realita yang berbasis digital maupun analog. IPA merupakan salah satu pembelajaran di sekolah dasar yang dilaksanakan dengan cara meneliti atau mengamati fenomena alam untuk memastikan siswa memahami konsep-konsep

ilmiah, bukan membimbing siswa untuk menghafal IPA (Junitasari & Heryanto, 2024). Kurikulum di Indonesia, melalui Kurikulum 2013, menekankan pembelajaran IPA untuk membangun pemahaman siswa terhadap fenomena alam secara ilmiah.

Namun, pembelajaran IPA sering kali dianggap sulit oleh siswa, terutama karena materi yang bersifat abstrak dan memerlukan pemahaman mendalam terhadap konsep-konsep ilmiah (Febriyanti\* & Mayarni, 2022). Kurangnya minat siswa membuat mereka malas untuk mempelajari sesuatu padahal ilmu pengetahuan IPA termasuk ilmu yang penting yang harus di pelajari. Kurangnya minat siswa membuat mereka malas untuk mempelajari sesuatu padahal ilmu pengetahuan IPA termasuk ilmu yang penting yang harus di pelajari. Ilmu pengetahuan IPA banyak memberikan materi-materi yang penting yang harus di pelajari oleh siswa. Untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa guru harus menciptakan pengajaran yang pas mulai dari strategi mengajar dengan media pembelajaran yang di terapkan, guru harus membuat siswa nyaman dan merasa bahwa pelajaran IPA ini menarik.

Menurut (Madiun, 2024), keaktifan belajar pada siswa sekolah dasar adalah fondasi penting dalam membangun kebiasaan belajar yang berkelanjutan, terutama pada usia dini. keaktifan siswa menjadi salah satu unsur keberhasilan pembelajaran di kelas. (Napitupulu & Susanti, 2023). Menurut penelitian oleh (Ruslandi dkk, 2025) model pembelajaran diskusi memberikan kontribusi signifikan terhadap keaktifan belajar siswa dengan meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan berpikir kritis sebagai keterlibatan siswa secara penuh, baik fisik, mental, maupun emosional, dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan Observasi yang telah dilakukan di Sanggar Bimbingan 'Aisyiyah Kampung Pandan yang telah dilaksanakan penulis melakukan KKNI. Masih ada beberapa siswa yang kurang dalam hal keaktifan belajar, dan banyak siswa yang kurang paham tentang materi yang akan dipelajari karena guru melakukan pembelajaran dengan menjelaskan dan menulis saja. Maka dari itu Keaktifan belajar siswa sangat penting dalam proses pembelajaran yang efektif. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah melalui penggunaan media realita dalam proses pembelajaran. Media realita, atau objek nyata yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, dapat membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih konkret.

Penggunaan media realita dalam pembelajaran IPA diharapkan dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa, sehingga berdampak positif pada hasil belajar mereka.

Penelitian Hidayat menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran yang menggunakan media kreatif dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa (Hidayat dkk, 2021). menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan interaksi antara siswa dan materi ajar, memperdalam pemahaman, serta membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif (Asyri et al., 2024). Namun, meskipun ada kemajuan dalam penggunaan media pembelajaran, masih banyak sekolah yang mengandalkan metode konvensional yang kurang menarik bagi siswa. Hal ini menciptakan perbedaan antara potensi media pembelajaran modern dan praktik yang diterapkan di lapangan. Tantangan lain yang dihadapi adalah kurangnya pemahaman guru mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Menurut Media pembelajaran realia merupakan benda yang bisa dilihat, didengar, dan disentuh oleh siswa untuk memberikan pengalaman langsung (Mafluda & Wati, 2024). Seiring dengan berkembangnya teknologi, media pembelajaran berbasis realitas (media realita) telah menjadi salah satu inovasi yang menarik perhatian. Media realita, seperti gambar nyata, video, simulasi, atau benda konkret, dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPA yang abstrak. Dalam studi oleh (Kusumawati, 2017), media realita ditemukan dapat meningkatkan keterlibatan siswa hingga 35% dibandingkan dengan metode ceramah tradisional. Menurut (Zumirratul Husna, 2022) menambahkan bahwa keunggulan Media realita terletak pada kemampuannya dalam memberikan pengalaman autentik kepada siswa. penelitian oleh (Aisyah et al., 2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang lebih kompleks dalam IPA, dan memberikan pengalaman yang lebih konkret terhadap fenomena alam yang diajarkan.

Selain itu, menurut (Lestari & Nugrahani, 2021), media realita memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan eksplorasi dan interaksi langsung, seperti sains dan geografi. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menganalisis

pengaruh media realita terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV Sanggar Bimbingan 'Aisyiyah Kampung Pandan, Malaysia. Diharapkan, hasilnya dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa, serta menjadi panduan bagi guru dalam penggunaan media pembelajaran yang efektif.

## II. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian mengenai pengaruh penggunaan media realita terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV sekolah dasar, pendekatan yang tepat adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Pendekatan kuantitatif memungkinkan peneliti untuk dapat mengukur dan menganalisis data numerik yang berkaitan dengan keaktifan belajar siswa. Populasi dalam penelitian ini berjumlah, 21 yang terdiri dari kelas control 10 dan kelas eksperimen 11 dengan memakai Teknik total sampling Dimana seluruh populasi digunakan sampel dalam penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan wawancara. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen, Dimana Kelas eksperimen adalah kelas dengan perlakuan media realia dan kelas kontrol dengan pembelajaran media gambar. Kemudian dilakukan posttest setelah pembelajaran berakhir, tujuhnya untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa kelas IV setelah pembelajaran menggunakan media realia. Analisis data dilakukan menggunakan rumus berikut:

**Tabel 1.** Desain Eksperimen

Kelompok	Tes awal	Tindakan	Tes akhir
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O1	C	O2

Keterangan

O<sub>1</sub> = tes awal (pretest)

O<sub>2</sub> = test akhir (posttest)

X = kelas eksperimen

C= kelas kontrol

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Studi ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media realita terhadap keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran IPA di kelas IV Sanggar Bimbingan 'Aisyiyah Kampung Pandan, Malaysia, tahun ajaran 2024/2025. Peneliti akan mengukur tingkat keaktifan siswa sebelum dan setelah penerapan media realita, dengan harapan

bahwa keaktifan siswa meningkat setelah penggunaan media tersebut.

Data akan dikumpulkan melalui observasi dan kuesioner yang dirancang untuk menilai tingkat keaktifan siswa. Untuk menganalisis data, peneliti akan menggunakan metode statistik, termasuk uji normalitas untuk menilai distribusi data, uji homogenitas untuk menguji kesamaan varians antar kelompok, dan uji hipotesis untuk menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan dalam keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media realita.

#### 1. Uji homogenitas

Digunakan untuk mengetahui homogenitas antara dua kelompok atau lebih. Uji homogenitas dikenakan pada data hasil pre-test dan post- test dari kelas eksperimen atau kelas kontrol. Alat uji yang digunakan adalah *levene's test*. Data tersebut homogen jika probabilitas (sig) > 0,05.

**Tabel 2.** Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Keaktifan Belajar	Based on Mean	.917	1	19	.350
	Based on Median	1.078	1	19	.312
	Based on Median and with adjusted df	1.078	1	18.497	.312
	Based on trimmed mean	.943	1	19	.344

Berdasarkan tabel diatas nilai signifikansi yang diperoleh sebesar .350 yang melebihi 0,005 maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen.

#### 2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang sesuai digunakan adalah uji t. uji t adalah salah satu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan dari dua buah sampel atau variabel yang dibandingkan. Independent sample test digunakan untuk mengukur apakah data tersebut berhubungan, seperti perbandingan antara perlakuan pretest dan posttest.

**Tabel 2.** Uji Hipotesis

Independent Samples Test									
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
Equal variances assumed	3.469	.075	0.497	19	.000	19.83836	2.88359	13.46489	24.20784
Equal variances not assumed		.821	14.084	.000	19.83836	2.01973	13.59689	24.16584	

Berdasarkan tabel yang akan dijelaskan bahwa uji t, diperoleh nilai signifikansi sebanyak 0,000, yang lebih rendah dari 0,05. Oleh karena itu, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Hasil ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari variabel yang diuji terhadap hasil yang diperoleh.

## B. Pembahasan

### 1. Pengaruh Media Realita terhadap Keaktifan Belajar

Studi ini mengungkapkan bahwa penerapan media realita dalam pembelajaran IPA memberikan dampak positif yang signifikan terhadap keaktifan belajar siswa. Penggunaan media realita tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep-konsep ilmiah melalui pengalaman langsung dan interaksi yang lebih nyata. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya sekadar menerima informasi, tetapi juga mampu mengaitkan materi pelajaran dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa media realita dapat meningkatkan partisipasi siswa, mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan akademik, serta mendukung pengembangan keterampilan kritis dan kreatif. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan di Indonesia yang menekankan peningkatan kualitas pembelajaran dan relevansi materi ajar.

Penerapan media realita tidak hanya berkontribusi pada peningkatan keaktifan belajar, tetapi juga memperkaya cara siswa memahami dan menerapkan materi pelajaran dalam konteks yang lebih luas. Dengan hasil yang signifikan, diharapkan siswa akan lebih siap menghadapi tantangan akademis dan pengembangan diri di masa depan. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi berharga bagi

para pendidik dan pembuat kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif.

Hasil penelitian ini menegaskan pentingnya pengembangan dan penerapan metode inovatif seperti media realita untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar. Pelatihan yang memadai bagi guru juga sangat penting agar mereka dapat menerapkan media ini secara optimal, mendorong keterlibatan aktif siswa, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif yang diperlukan untuk menghadapi tantangan masa depan.

Hal ini sejalan dengan Penelitian Fitra Amalia dkk (2023): Sejalan dengan upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media realita terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di kelas IV SD Inpres Batulapisi, Kecamatan Tinggimoncong, Kabupaten Gowa. Jenis penelitian ini bersifat kuantitatif dengan desain one-group pretest-posttest. Populasi dan sampel terdiri dari 16 siswa kelas IV. Instrumen yang digunakan meliputi pretest, posttest, dan observasi. Penelitian Sari (2020): Sejalan dengan tujuan meningkatkan hasil belajar, penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas 2 SD melalui penggunaan media realita. Hasil analisis menunjukkan bahwa persentase kenaikan hasil belajar di akhir siklus mencapai 84,33%, dengan semua siswa mengalami peningkatan lebih dari 71%. Oleh karena itu, hipotesis diterima, yang menyimpulkan bahwa penggunaan media realita dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Sehingga penelitian Ibad & Sarifah (2021): Sejalan dengan kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih efektif, penelitian ini menekankan pentingnya penerapan media realita dalam pembelajaran tematik. Analisis menunjukkan bahwa penggunaan media realita dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dan membuat pembelajaran lebih bermakna. Media realita, yang mencakup objek konkret dari lingkungan, sangat mendukung pemahaman siswa, terutama di kelas tinggi dalam konteks pembelajaran tematik.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan media realita dalam pembelajaran IPA di kelas IV Sanggar Bimbingan 'Aisyiyah Kampung Pandan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap keaktifan belajar siswa. Penggunaan media realita terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dan memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep-konsep ilmiah melalui pengalaman langsung. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mampu mengaitkan materi pelajaran dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam keaktifan belajar siswa sebelum dan setelah penerapan media realita, yang menegaskan pentingnya metode pembelajaran inovatif ini. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi yang berarti bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dalam konteks pendidikan di Indonesia.

##### B. Saran

Dari hasil penelitian ini, disarankan agar guru lebih aktif mengintegrasikan media realita dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Sekolah perlu menyediakan sumber daya dan fasilitas yang mendukung penggunaan media ini. Penelitian lebih lanjut dapat mengeksplorasi jenis media realita lainnya dan dampaknya pada mata pelajaran lain. Pembuat kebijakan juga diharapkan mengembangkan kurikulum yang mendukung penggunaan media realita serta menyediakan anggaran untuk pelatihan guru dan pengadaan media pembelajaran

#### DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah, S., Ramadani, A. F., & Wulandari, A. E. (2025). *Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar*. 3 388-401. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial*. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i1.1565>
- Febriyanti\*, E., & Mayarni, M. (2022). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle Berbantuan Media Flip Book Terhadap Keaktifan Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(4), 816-832.
- Fitra Amalia, Nurlina, & Andi Muafiah Nur. (2023). Penerapan Media Realita Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres Batulapisi Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa. *COMPASS: Journal of Education and Counselling*, 1(1), 103-109. <https://doi.org/10.58738/compass.v1i1.270>
- Hidayat, N. R., Shoffa, S., Mursyidah, H., & Holisin, I. (2021). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Permainan Kreatif dengan Media Hanger Play terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 11 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 6(1), 65. <https://doi.org/10.30651/must.v6i1.8491>
- Ibad, T. N., & Sarifah, M. (2021). Penggunaan Media Realita dalam Meningkatkan Pengalaman Belajar Siswa. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 232. <https://doi.org/10.54471/bidayatuna.v4i2.1303>
- Junitasari, E., & Heryanto, A. (2024). Pengaruh Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V Di Sekolah Dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1274-1282. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3143>
- Kusumawati, N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dengan Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SDN Bondrang Kecamatan Sawoo Kabupaten Ponorogo. *Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2(1), 1-12. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v2i1.19>
- Lestari, I., & Nugrahani, A. (2021). Pengembangan Media Belajar Album Stiker Masuk dan Berkembangnya Pengaruh Hindu Budha di Indonesia Sebagai Bahan Ajar Pendukung Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia I Program Studi Pendidikan Sejarah dan Sosiologi IKIP Budi Utomo Malang. *Khazanah Pendidikan*, 15(1), 8. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i1.9022>

<https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i4.26281>

- Madiun, W. K. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Visual Auditory Kinesthetic ( Vak ) Terhadap Motivasi Dan Keaktifan Belajar Siswa Di Kelas Rendah Sdn Banjarsari Pengaruh Model Pembelajaran Visual Auditory Kinesthetic ( Vak ) Terhadap Motivasi Dan Keaktifan Belajar Siswa DI K. JURNAL MEDIA AKADEMIK (JMA) 2(12). <https://doi.org/10.62281/v2i12.1313>
- Mafluda, A. O., & Wati, T. L. (2024). Analisis Efektivitas Media Realia Pada Konsentrasi Belajar Peserta Didik Down syndrome. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 11–18.
- Napitupulu, E. H., & Susanti, A. E. (2023). Mengupayakan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Penerapan Metode Tanya Jawab. *KAIROS: Jurnal Ilmiah*, Vol. 3(No. 2), 32–46. <https://doi.org/10.19166/kairos.v3i2.7151>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Ra, Z., Pratama, C. E., & Pramudito, M. S. P. (2023). *Pengembangan Modul Ajar Matematika Berdiferensiasi Berbasis Understanding by Design ( UbD ) Putra dkk , Pengembangan Modul Ajar Matematika Berdiferensiasi ... sebelum memasuki kelas dan memberikan materi ajar kepada peserta didik . Hal ini dilakukan pembela. 4*, 128–139. *jurnal pendidikan inovasi matematika*. <http://dx.doi.org/10.30587/postulat.v4i1.5695>
- Ruslandi, U., Qomariyah, S., & Sumitra, M. (2025). *Peran Metode Pembelajaran Diskusi dalam Menciptakan Keaktifan Belajar Siswa di MAS Tarbiyatul Islamiyah*. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika* 79-90. <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i1.1203>
- Sari, A. H. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Media Realia pada Siswa Kelas 2 SD. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(1), 52–58. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v7i1.6835>
- Setyaningsih, C. A., Rozanti, N., Andini, G., & Hidayat, T. (2019). Keefektifan Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Muara Pendidikan*, 4(2), 321–331. <https://doi.org/10.52060/mp.v4i2.154>
- Suyono, A. (2016). Pengaruh Latar Belakang Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Yang Dimediasi Oleh Fasilitas Belajar. *Journal of Accounting and Business Education*, 1(2). <https://doi.org/10.26675/jabe.v1i2.6014>
- Zumirratul Husna. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Kreatifitas Guru Terhadap Minat Belajar Pai Siswa Di Smp Negeri 5 Dumai. *Wibawa : Jurnal Manajemen Pendidikan*, 2(2), 62–73. <https://doi.org/10.57113/wib.v2i2.222>