

PENGARUH MODEL *LEARNING CYCLE 5E* BERBANTU *POWERPOINT* INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV UPT SDN 10 PULAU PUNJUNG

Oleh:

Riska¹, Ahmad Ilham Asmaryadi², Zumrotun Lutfiah³

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia

²Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia

³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia

risska02@gmail.com ilhamasmayadi@gmail.com zumrotunlutfiah13@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini di latar belakang oleh hasil belajar peserta didik yang masih tergolong rendah di kelas IV SDN 10 Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya. Dalam upaya mengatasi hal tersebut, dilakukan dengan menerapkan model *learning cycle 5E* berbantu *powerpoint* interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *learning cycle 5E* berbantu *Powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Metode penelitian ini menggunakan *quasi eksperimental design* dengan menggunakan desain penelitian *non-equivalent control grup design*. Populasi pada data penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 10 Pulau Punjung terdiri dari kelas IV/A dan IV/B. Sampel pada penelitian ini adalah 38 peserta didik Yang terdapat pada kelas IV/A berjumlah 19 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan IV/B berjumlah 19 peserta didik sebagai kelas kontrol. Data penelitian dikumpulkan melalui instrumen tes berupa soal objektif. Analisis data menggunakan uji *Independent Sample T-Test* diperoleh hasilnya 0,041. Karena nilai signifikansi $0,041 < 0,05$, maka berdasarkan hasil *Uji Independent Sample T-Test* dapat diketahui bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model *learning cycle 5E* berbantu *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN 10 Pulau Punjung. Berdasarkan hasil penelitian, bahwa penerapan model *learning cycle 5E* berbantu *powerpoint* interaktif memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Model *Learning Cycle 5E*, *Powerpoint* Interaktif, Hasil Belajar

1. PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas hidup manusia dan mengembangkan kemampuan dan pengetahuan. Pendidikan membantu setiap individu menjadi cerdas dan berkompeten dalam berbagai bidang (Fitri et al., 2020). Dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat (1) yaitu ditegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri,

kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2020).

Pendidikan dasar merupakan salah satu tahap pendidikan yang penting dalam meningkatkan sumber daya manusia. Pada pendidikan dasar, mata pelajaran bahasa Indonesia mempunyai peran penting dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi peserta didik dalam menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik dalam bentuk lisan ataupun tulisan, sesuai dengan konteks dan kesopanan dalam berkomunikasi. Mata pelajaran bahasa Indonesia memiliki empat aspek keterampilan berbahasa yang tidak dapat dipisahkan, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Keterampilan membaca dan menulis sangat dibutuhkan sebagai wahana dalam menyampaikan pendapat atau gagasan serta bertukar informasi secara lisan maupun tulisan (Nasiah et al., 2021).

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari keterampilan dan kemampuan guru dalam memilih dan mengembangkan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Model pembelajaran merupakan salah satu cara dalam mengatasi sejumlah permasalahan dan kesulitan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan metodologi dalam dunia pendidikan untuk menuju sebuah perubahan. Pembelajaran yang menyenangkan tercipta dari pemilihan model pembelajaran yang efektif. Dalam menentukan model pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakter dan permasalahan peserta didik. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dan sesuai akan memudahkan peserta didik dalam pembelajaran yang dijelaskan oleh guru (Arsyad et al., 2023).

Tidak hanya model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai juga dibutuhkan untuk menciptakan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Menurut (Rahmawati et al., 2020) media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan pesan berupa materi kepada peserta didik. Media pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dan memperoleh hasil belajar yang tinggi. Oleh karena itu, pendidik harus mampu menciptakan dan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Dalam dunia pendidikan hasil belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik dari proses belajar yang ditempuh disuatu sekolah atau lembaga pendidikan, yang diperoleh melalui evaluasi belajar (Nirmala et al., 2024). Selanjutnya, untuk mengukur hasil belajar peserta didik, maka perlu menentukan indikator yang harus dicapai terlebih dahulu, tidak hanya mencakup skala nilai tetapi juga perubahan tingkah laku dari peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, indikator hasil belajar peserta didik dilihat berdasarkan (KKTP) Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (Fidyaningrum & Prasetyo, 2023).

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 12 Agustus-20 Desember 2024 di UPT SDN 10 Pulau Punjung bersama guru kelas IV dengan ibu yang berinisial D, diketahui bahwa KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) di sekolah tersebut adalah 75, namun masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah 75. Hal ini dapat diketahui dari hasil nilai sumatif tengah semester (STS) peserta didik. Berikut hasil rekapitulasi STS (Sumatif Tengah Semester) peserta didik kelas IV/A, yaitu:

Tabel 1. Nilai STS IV/A Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

KKTP	Kriteria	Jumlah	Persen
> 75	Tuntas	7	35%
< 75	Tidak Tuntas	13	65%
Jumlah peserta didik : 20			

(Sumber : Guru Kelas IV/A SDN 10 Pulau Punjung)

Berdasarkan data nilai sumatif tengah semester (STS) kelas IV/A, dapat diketahui bahwa hanya 35% peserta didik yang mendapatkan nilai 75 ke atas. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Hal ini terjadi karena kurangnya semangat peserta didik dalam belajar, yang dipengaruhi oleh pembelajaran yang terfokus pada guru tanpa adanya kegiatan praktis, sehingga membuat peserta didik mudah bosan dalam belajar. Selain itu, terdapat 2-3 peserta didik yang masih mengeja dalam membaca. Berbagai karakter peserta didik dalam belajar adalah faktor utama yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik seperti pada pembelajaran

bahasa Indonesia, saat guru menyampaikan materi pembelajaran ada peserta didik yang fokus pada materi yang disampaikan guru, umumnya adalah peserta didik yang mendapatkan juara kelas, namun ada juga peserta didik yang berbicara dengan teman sebangku, ada yang asik sendiri dengan kegiatan yang dilakukan dan ada juga peserta didik yang hanya sekedar datang tetapi tidak mau belajar.

Di samping itu, dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran guru masih jarang menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, guru cenderung menggunakan media pembelajaran yang sederhana dalam kegiatan belajar. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang tertarik dan tidak fokus terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, perlu strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif, serta peran guru yang lebih proaktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Untuk itu, peneliti mencoba menangani permasalahan tersebut dengan menerapkan model pembelajaran *learning cycle 5E* dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif. Model *learning cycle 5E* adalah model pembelajaran yang terdiri dari beberapa fase atau tahapan kegiatan yang diorganisasikan sedemikian rupa dengan melibatkan keaktifan peserta didik sehingga dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran (Puluhulawa et al., 2020).

Tidak jauh berbeda dari pendapat di atas, menurut (Tanfiziyah et al., 2021) Model *learning cycle 5E* adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan didasarkan pada pandangan konstruktivisme sehingga dengan demikian dapat menciptakan pembelajaran dimana peserta didik aktif dalam mencari dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri.

Sejalan dengan pendapat diatas, (Abdurrochim et al., 2022) mengatakan model *learning cycle 5E* menghubungkan pengetahuan awal peserta didik untuk membentuk pengetahuan baru melalui beberapa tahapan atau fase yaitu *engagement* (membangkitkan minat dan rasa keingintahuan), *exploration* (eksplorasi), *explanation* (penjelasan konsep), *elaboration* (penerapan konsep), dan *evaluation* (evaluasi).

Berdasarkan tiga pendapat diatas dapat disimpulkan, bahwa model *learning cycle 5e* adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang didasarkan pada pandangan konstruktivisme, yang terdiri dari beberapa fase yaitu *engagement*, *exploration*, *explanation*, *elaboration*, dan *evaluation*, untuk membantu peserta didik menguasai kompetensi dan mengkonstruksi pengetahuan baru.

Alur tujuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle 5e* Menurut (Asmuni, 2020) langkah-langkah pembelajaran model *learning cycle 5E* terdiri atas: (1) *Engagement*, pada tahap *engagement*, guru berusaha membangkitkan minat peserta didik pada konsep yang akan dipelajari. Kegiatan ini dilakukan untuk memfokuskan perhatian peserta didik, merangsang pemikiran peserta didik dan mengetahui pengalaman awalnya. (2) *Exploration*, pada tahap *exploration* peserta didik diberi kesempatan untuk mengeksplorasi konsep dalam berbagai sumber kegiatan diskusi kelompok. (3) *Explanation*, pada tahap *explanation* peserta didik mengungkapkan hasil temuan kelompoknya dalam diskusi klasikal. peserta didik membandingkan hasil temuannya dengan hasil temuan kelompok lain dengan memberikan argumen-argumen yang mendukung pendapat masing-masing. (4) *Elaboration*, pada tahap *elaboration* peserta didik menerapkan konsep yang mereka dapatkan untuk menyelesaikan soal-soal pemecahan masalah. (5) *Evaluation* pada tahap *evaluation* ini, guru memberikan soal-soal untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman peserta didik terhadap konsep yang dipelajari.

Tidak jauh berbeda dengan Asmuni, (Cahyani et al., 2021) berpendapat bahwa langkah-langkah dari model *learning cycle 5E* terdiri dari: (1) Tahap *engage*, dalam tahap ini guru berusaha membangkitkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik mengenai topik yang akan dibahas dengan cara mengajukan pertanyaan tentang proses faktual dalam kehidupan sehari-hari. (2) Tahap *explore*, ditahap kedua ini peserta didik didorong untuk menguji hipotesis atau membuat hipotesis baru, melakukan pengamatan dan mencatat pengamatan tanpa pembelajaran langsung dari guru, dalam tahap ini guru berperan sebagai fasilitator atau pendamping. (3) Tahap ketiga yaitu *explain*, peserta didik dituntut untuk menjelaskan konsep yang mereka peroleh dari tahap sebelumnya menggunakan kalimat atau pemikiran mereka sendiri dan memberikan klasifikasi atau bukti dari apa yang dijelaskannya. Kemudian dalam tahap ini guru memberi definisi dan penjelasan tentang topik yang dibahas menggunakan kalimat penjelasan peserta didik terlebih dahulu. (4) Tahap keempat yaitu *elaboration*, guru merancang kegiatan pembelajaran dengan menerapkan dan mengaplikasikan konsep dalam situasi baru atau konteks yang berbeda untuk memberikan makna pembelajaran bagi peserta didik. (5) Terakhir tahap *evaluation*, pada tahap ini peserta didik mengevaluasi diri dengan mengajukan pertanyaan terbuka

tentang materi yang belum dipahami dan mencari jawaban dengan menggunakan hasil pencariannya yang telah diperoleh pada tahap *exploration*.

Sejalan dengan dua pendapat diatas, (Mardani et al., 2023) bahwa langkah-langkah dari model learning cycle 5E terdiri atas: (1) Tahap engagement (mengajak), yaitu guru mengajak peserta didik membuat suatu prediksi mengenai fenomena yang akan dipelajari dan dibuktikan dalam tahap eksplorasi. (2) Tahap exploration (mencari), yaitu peserta didik melakukan kegiatan pengamatan atau praktikum serta mencatat ide-ide yang telah diperoleh. (3) Tahap explanation (menjelaskan), yaitu peserta didik menjelaskan konsep yang telah ditemukan menggunakan bahasa mereka sendiri beserta bukti dari penjelasan yang mereka sampaikan. (4) Tahap elaboration (mengembangkan), yaitu peserta didik mengembangkan suatu konsep yang telah ditemukan dalam kegiatan pratikum lanjutan. (5) Tahap evaluation (evaluasi), yaitu guru memberikan serangkaian tes untuk mengukur kemampuan peserta didik setelah menerima materi pelajaran. Jadi dapat disimpulkan langkah-langkah model learning cycle 5e yaitu:

- 1) Tahap engagement/engage, guru membangkitkan minat peserta didik dan rasa ingin tahu terhadap topik yang akan dibahas.
- 2) Tahap exploration/explore, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi konsep dan melakukan pengamatan.
- 3) Tahap explanation/explain, guru meminta peserta didik untuk menjelaskan konsep yang telah mereka temukan menggunakan bahasa mereka sendiri.
- 4) Tahap elaboration/elabrote, menerapkan dan mengembangkan konsep yang telah dipelajari dalam situasi baru atau konteks yang berbeda.
- 5) Tahap evaluation, mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap konsep yang telah dipelajari melalui pertanyaan atau evaluasi diri.

Ada beberapa kelebihan dari model learaning cycle 5e menurut (Mardani et al., 2023) yaitu:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar karena peserta didik dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan.
- 3) Meningkatkan keterampilan sosial dan aktivitas peserta didik.
- 4) Membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai konsep yang telah dipelajari melalui kegiatan atau belajar berkelompok, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Tidak jauh berbeda dengan pendapat Mardani, kelebihan model learning cycle 5e menurut (Hakim, 2019) yaitu:

- 1) meningkatkan motivasi belajar.
- 2) peserta didik dapat menerima pengalaman dan dimengerti orang lain.
- 3) peserta didik mampu mengembangkan potensi individu yang berhasil dan kreatif dan mengoptimalkan dirinya terhadap perubahan yang terjadi.
- 4) pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model learning cycle 5e dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media powerpoint interaktif dipilih karena dapat mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Media powerpoint adalah media pembelajaran yang memiliki fitur hyperlink dan suara yang dapat dipadukan untuk menciptakan presentasi interaktif yang memfasilitasi interaksi antara pendidik dan peserta didik (Durrotunnisa & Nur, 2020).

Sedangkan menurut (Nurwahidin et al., 2024) menjelaskan bahwa media powerpoint interaktif adalah media yang dibuat dengan memanfaatkan fitur hyperlink pada aplikasi powerpoint sehingga menghasilkan presentasi interaktif yang mengandung suara, gambar, teks, video dan animasi.

Tidak jauh berbeda dengan Nurwahidin et al, menurut (Syavira, 2021) powerpoint interaktif merupakan salah satu media multimedia yang menggabungkan beberapa fitur diantaranya, grafik, audio, video dan animasi. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media powerpoint interaktif adalah media yang dibuat dengan memanfaatkan fitur hyperlink pada aplikasi powerpoint yang menggabungkan grafik, audio, video dan animasi untuk menciptakan presentasi interaktif yang memfasilitasi interaksi antara pendidik dan peserta didik.

Menurut (Febrian Syah et al., 2023) Powerpoint interaktif juga sama dengan aplikasi lainnya yang memiliki kelebihan, yaitu:

- 1) Praktis dan fleksibel, dapat digunakan dalam kelas dengan ukuran berapa pun.
- 2) Mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap informasi yang disajikan.
- 3) Menawarkan berbagai teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan, dengan kombinasi warna, huruf dan animasi yang menarik.
- 4) Dapat menyajikan konten yang kaya dan menarik, dengan kombinasi gambar, warna, animasi dan suara yang dapat meningkatkan minat peserta didik.
- 5) Memungkinkan tenaga pendidik untuk menyajikan bahan ajar dengan lebih efektif, tanpa perlu menjelaskan secara berlebihan.

Selain kelebihan menurut (Kamil, 2018) media powerpoint interaktif ini juga mempunyai kelemahan, diantaranya:

- 1) Tidak semua materi pembelajaran dapat disajikan secara efektif dengan menggunakan powerpoint interaktif.
- 2) Dibutuhkan keterampilan khusus untuk merancang desain powerpoint yang efektif dan mudah dipahami oleh audiens.
- 3) Persiapan yang matang diperlukan untuk menggunakan teknik penyajian yang kompleks, seperti animasi, agar dapat disajikan dengan baik.

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang diukur melalui skor hasil tes (Djadir et al., 2021). Tidak jauh berbeda dengan pendapat Djadir et al., (Rafid, 2021) berpendapat bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang dapat diamati dan diukur, berupa peningkatan dan pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang lebih baik dari sebelumnya. Sejalan dengan dua pendapat diatas, (Rahayu et al., 2023) mengatakan bahwa hasil belajar dapat dilihat dari dua perspektif yaitu peserta didik dan guru. Dari peserta didik, hasil belajar adalah peningkatan perkembangan mental dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sementara itu dari sisi guru, hasil belajar adalah pencapaian tujuan pembelajaran atau penyelesaian bahan pelajaran.

Berdasarkan tiga pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan positif yang terjadi pada diri peserta didik setelah proses pembelajaran, yang dapat diukur dan diamati dalam berbagai aspek, seperti peningkatan pengetahuan dan keterampilan, perubahan tingkah laku yang positif, serta peningkatan perkembangan mental dalam ranah kognitif, efektif, psikomotorik, yang semuanya menunjukkan bahwa hasil belajar merupakan suatu proses yang kompleks dan multi-aspektual.

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara dua faktor yang mempengaruhi, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor Internal, ialah faktor yang berhubungan erat dengan segala kondisi (faktor dari dalam diri) yaitu kondisi jasmani dan rohani peserta didik yang meliputi: aspek fisiologis dan aspek psikologis. Aspek fisiologis adalah Kondisi jasmani yang menandai tingkat kebugaran organ dan sendi tubuh yang mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan aspek psikologis adalah Kondisi rohani yang mempengaruhi mental seseorang dalam belajar, diantaranya: Tingkat kecerdasan/Intelegensi siswa, Sikap (attitude), Bakat, minat, dan motivasi. Faktor Eksternal, ialah faktor yang berasal dari luar diri, yang berasal dari individu baik lingkungan sosial maupun lingkungan Nonsosial. Adapun faktor dari lingkungan sosial yaitu lingkungan masyarakat, keluarga, dan sekolah. Sedangkan yang termasuk faktor dari lingkungan nonsosial adalah gedung sekolah, rumah tempat tinggal, alat-alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu yang digunakan siswa. Fasilitas yang tidak mendukung dan keadaan suasana yang kurang baik akan berpengaruh buruk terhadap kegiatan belajar siswa. (Rafid, 2021).

Menurut (Mubin&Aryanto 2024) menjelaskan Pembelajaran bahasa Indonesia adalah suatu proses perjalanan panjang yang membantu peserta didik dalam mempelajari bahasa Indonesia atau bahasa kedua setelah ibu melalui empat kompetensi utama yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Sedangkan menurut (Maria Ulviani et al., 2023) pembelajaran bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang memiliki tujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik serta sebagai penanaman kemahiran berbahasa dan apresiasi terhadap karya sastra untuk kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Menurut (Ali, 2020) Pembelajaran bahasa Indonesia adalah mengajarkan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi yang efektif dan efisien, serta menghargai dan menggunakan bahasa Indonesia dengan tepat dan kreatif, selain itu juga meningkatkan kemampuan

intektual, kematangan emosional dan sosial, serta memperluas wawasan dan pengetahuan melalui karya sastra.

Berdasarkan tiga pendapat di atas, dapat disimpulkan pembelajaran bahasa Indonesia adalah proses panjang yang membantu peserta didik menguasai bahasa Indonesia melalui empat kompetensi utama yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan sikap, pengetahuan dan keterampilan serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi, intelektual, emosional dan sosial. Selain itu pembelajaran bahasa Indonesia juga berfungsi sebagai penanaman kemahiran berbahasa, apresiasi terhadap karya sastra dan memperluas wawasan untuk kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Menurut (Mubin & Aryanto, 2024) pembelajaran bahasa Indonesia memiliki 6 fungsi, diantaranya:

- 1) Untuk meningkatkan produktivitas pendidikan, dengan jalan mempercepat laju belajar dan membantu guru untuk menggunakan waktunya secara lebih baik, dan mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi, sehingga dapat lebih banyak membina dan mengembangkan semangat belajar peserta didik.
- 2) Memberikan kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual, dengan jalan mengurangi kontrol guru yang kaku dan tradisional, serta kesempatan bagi peserta didik untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya.
- 3) Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pengajaran, dengan jalan perencanaan program pendidikan yang lebih sistematis, serta pengembangan bahan pengajaran yang dilandasi oleh penelitian perilaku.
- 4) Lebih mementapkan pengajaran, dengan jalan meningkatkan kemampuan manusia dengan berbagai media komunikasi, serta penyajian informasi dan data secara lebih konkrit.
- 5) Memungkinkan belajar secara seketika, karena dapat mengurangi jurang pemisah antara pelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan realitas yang sifatnya konkrit, serta memberikan pengetahuan yang sifatnya langsung.
- 6) Memungkinkan penyajian pendidikan yang lebih luas, terutama dengan alat media massa.

Menurut (Mubin & Aryanto, 2024) pembelajaran bahasa Indonesia memiliki 6 fungsi, diantaranya:

- 1) Untuk meningkatkan produktivitas pendidikan, dengan jalan mempercepat laju belajar dan membantu guru untuk menggunakan waktunya secara lebih baik, dan mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi, sehingga dapat lebih banyak membina dan mengembangkan semangat belajar peserta didik.
- 2) Memberikan kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual, dengan jalan mengurangi kontrol guru yang kaku dan tradisional, serta kesempatan bagi peserta didik untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya.
- 3) Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pengajaran, dengan jalan perencanaan program pendidikan yang lebih sistematis, serta pengembangan bahan pengajaran yang dilandasi oleh penelitian perilaku.
- 4) Lebih mementapkan pengajaran, dengan jalan meningkatkan kemampuan manusia dengan berbagai media komunikasi, serta penyajian informasi dan data secara lebih konkrit.
- 5) Memungkinkan belajar secara seketika, karena dapat mengurangi jurang pemisah antara pelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan realitas yang sifatnya konkrit, serta memberikan pengetahuan yang sifatnya langsung.
- 6) Memungkinkan penyajian pendidikan yang lebih luas, terutama dengan alat media massa.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian Eksperimen dengan pendekatan *Quasi eksperimental*. Salah satu ciri penelitian *Quasi eksperimental* adalah menggunakan kelompok kontrol sebagai garis dasar untuk membandingkan dengan kelompok eksperimen.

Desain dalam penelitian ini adalah *Non-Equivalent Control Group Design*. Desain penelitian ini sama dengan *pretest-posttest control group design*, pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiono, 2019). Dalam penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Satu kelas digunakan untuk kelompok eksperimen yang diberi perlakuan khusus dengan menggunakan model *learning cycle 5E* berbantu *Powerpoint Interaktif*

dalam proses pembelajaran sedangkan satu kelas digunakan untuk kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan khusus atau dalam proses pembelajaran tidak menggunakan model *learning cycle 5E* berbantu *powerpoint* Interaktif. Desain *Non-Equivalent Control Group Design* dapat diilustrasikan sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Tes awal	<i>Treatment</i> (Perlakuan)	Tes Akhir
O ₁	X	O ₂
O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O₁ = Nilai *pretest* kelompok yang diberikan *treatment* (Eksperimen)

X = *Treatment* (Perlakuan) Model *Learning Cycle 5E* berbantu *Powerpoint* Interaktif

O₂ = Nilai *posttest* kelompok yang diberikan *treatment* (Eksperimen)

O₃ = Nilai *pretest* kelompok yang tidak diberikan *treatment* (Kontrol)

O₄ = Nilai *posttest* kelompok yang tidak diberi *treatment* (Kontrol)

Tempat penelitian ini dilakukan di SDN 10 Pulau Punjung yang berada di Kecamatan Pulau Punjung, Kabupaten Dharmasraya. Pada tahun ajaran 2024/2025 pada bulan Mei. Dalam penelitian kuantitatif, sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2019). Sampel dalam penelitian ini sebanyak 39 peserta didik yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV/A dan kelas IV/B.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal pilihan ganda. Tes akan dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum perlakuan (*Pretest*) dan dilakukan setelah diberikan perlakuan (*Post test*), pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 10 Pulau Punjung pada peserta didik kelas IV. Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran, peneliti peroleh dari hasil *Pretest* dan *Posttest*. Pengambilan data dilakukan menggunakan soal pilihan ganda dengan jumlah soal 18. Pada awal pertemuan penelitian memberilakn soal *pretest* kepada kedua kelas, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pemberian tes awal (*pretest*) dilakukan sebelum memberikan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes ini untuk memperoleh sejauh mana kemampuan hasil belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan (*treatment*).

Tabel 2. Rata-rata Pretest kelas eksperimen dan Kelas Kontrol

Pretest Kelas Eksperimen	Pretest Kelas Kontrol
63,21	66,42

Data *pretest* merupakan data awal yang diambil untuk melihat kemampuan peserta didik dalam pembelajaran sebelum diberikan perlakuan. Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai *pretest* dengan rata-rata 63,21 sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh nilai *Pretest* dengan rata-rata 66,42. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif sama.

Setelah itu, pada pertemuan ke 2,3 dan 4 peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) kepada kedua kelas. Pada kelas eksperimen, peserta didik diberikan pembelajaran dengan menerapkan model

learning cycle 5E berbantu *powerpoint* interaktif dan pada kelas kontrol diberikan pembelajaran yang tidak menggunakan model *learning cycle 5E* berbantu *powerpoint* interaktif.

Selanjutnya, pada pertemuan ke 5 peneliti memberikan *posttest* yang bertujuan untuk melihat hasil belajar peserta didik setelah perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan alat ukur yang sama pada waktu *pretest*.

Tabel 3. Rata-rata Posttest kelas eksperimen dan Kelas Kontrol

Posttest kelas Eksperimen	Posttest Kelas Kontrol
83,47	77

Data *posttest* merupakan data akhir yang di ambil untuk melihat kemampuan peserta didik dalam pembelajaran sebelum diberikan perlakuan. Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat hasil *posttest* menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 83,47 dan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 77. Kedua kelas sama-sama mengalami peningkatan hasil belajar tetapi peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Perbedaan peningkatan yang signifikan itu disebabkan oleh proses pembelajaran yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas eksperimen sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model *Learning Cycle 5E* berbantu *Powerpoint* Interaktif dengan kelas kontrol sebelum dan sesudah pembelajaran dengan tidak menggunakan model *Learning Cycle 5E* berbantu *Powerpoint* Interaktif. Hasil tersebut kemudian di lakukan uji persyaratan analisis terlebih dahulu sebelum dilakukan uji hipotesis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan bantuan program SPSS 25 menggunakan uji Shapiro-wilk. Dengan kriterianya jika signifikan lebih besar dari 0,05 artinya data distribusi normal. Sedangkan jika signifikan hasil lebih kecil dari 0,05 artinya data tidak berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Normalitas

Tests of Normality				
	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
Hasil	Pretest A (Eksperimen)	.924	19	.135
	Posttest A (Eksperimen)	.950	19	.389
	Pretest B (Kontrol)	.937	19	.228
	Posttest B (Kontrol)	.940	19	.266

Berdasarkan tabel analisis di atas diperoleh dari data *Pretest* (Eksperimen) yaitu $0,135 > 0,05$ dan signifikasi yang diperoleh *Posttest* (Eksperimen) yaitu $0,389 > 0,05$. Sedangkan data *Pretest* (Kontrol) yaitu $0,228 > 0,05$ dan signifikansi yang diperoleh data *post-tset* (Kontrol) yaitu $0,266 > 0,05$ sesuai dengan kriteria uji normalitas. Sehingga dapat Dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui varian populasi data apakah dua kelompok atau lebih data memiliki varian sama atau berbeda. Kriteria uji homogenitas yaitu jika nilai signifikansi $>0,05$ maka data dapat dikatakan bahwa homogeny atau sama.

Tabel 5. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.132	1	36	.719
	Based on Median	.245	1	36	.623
	Based on Median and with adjusted df	.245	1	34.941	.623
	Based on trimmed mean	.117	1	36	.735

Berdasarkan Hasil analisis pada tabel menunjukkan bahwa signifikansi yang diperoleh adalah 0,719, karena signifikansi $0,719 > 0,05$ maka sesuai dengan kriteria pengujian, sehingga dapat disimpulkan kedua sampel mempunyai varian homogen.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan apabila data berdistribusi normal dan homogen. pengujian hipotesis dalam penelitian menggunakan uji *Independent Sample T-Test* dengan Kriteria pengambilan keputusan hasil berdasarkan nilai perbandingan signifikansi $\alpha = 0,05$, jika signifikan $> 0,05$ maka H_a diterima dan sebaliknya jika signifikan $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis Kedua Kelompok Sampel

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
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.132	.719	2.122	36	.041	6.474	3.051	.287	12.661
	Equal variances not assumed			2.122	35.989	.041	6.474	3.051	.287	12.661

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat hasil uji *Independent Sample T-Test* diperoleh hasil signifikansi 0,041, maka sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan, di mana hasil signifikansi $0,041 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh Model *Learning Cycle 5E* Berbantu *Powerpoint* Interaktif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri 10 Pulau Punjung.

Pembahasan

Pada penelitian ini instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian yaitu tes objektif (pilihan ganda). Sebelum soal diberikan kepada peserta didik perlu divalidasi dahulu kepada seorang ahli yang disebut validator. Selanjutnya sebelum peneliti menggunakan soal pada penelitian,

peneliti melakukan uji coba soal terlebih dahulu. Uji coba soal dilakukan di SDN 10 Pulau Punjung pada peserta didik kelas 5 yang berjumlah 20 orang peserta didik. Setelah dilakukan uji coba belum bisa langsung digunakan untuk penelitian. Setelah mendapatkan data data uji coba soal, data tersebut di analisis dengan uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda dengan spss 25, sehingga soal yang valid dapat digunakan sebagai instrumen penelitian sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

Dalam penelitian ini masing-masing kelas diberikan tes sebanyak dua kali yaitu *pretest* yang diberikan pada peretemuan 1, sebelum pembelajaran atau perlakuan (*treatment*) di berikan dan *posttest* yang diberikan pada pertemuan ke 5 setelah pembelajaran, dan perlakuan (*treatment*) diberikan sebanyak tiga kali pada pertemuan 2,3, dan 4 kepada masing-masing kelas. Pada awalnya, peserta didik diberikan *pretest* yang bertujuan untuk mengetahui kondisi awal peserta didik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hasil *pretest* yang diperoleh oleh kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 63,21 sedangkan hasil *pretest* kelas kontrol memperoleh nilai dengan rata-rata 66,42. Berdasarkan hasil *pretest* yang diperoleh menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik pada kedua kelas tersebut relatif sama.

Setelah itu, peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) kepada kedua kelas. Pada kelas eksperimen, peserta didik diberikan pembelajaran dengan menerapkan model *Learning Cycle 5E* berbantu *Powerpoint* Interaktif sedangkan pada kelas kontrol diberikan pembelajaran dengan tidak menggunakan model *Learning Cycle 5E* berbantu *Powerpoint* Interaktif.

Selanjutnya, peneliti memberikan *posttest* yang bertujuan untuk melihat hasil belajar peserta didik setelah perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan alat ukur yang sama pada waktu *pretest*. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 83,47 sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 77. Kedua kelas sama-sama mengalami peningkatan hasil belajar tetapi peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Perbedaan peningkatan yang signifikan itu disebabkan oleh proses pembelajaran yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Setelah penelitian, data dari *pretest* dan *posttest* yang diperoleh perlu dilakukan uji persyaratan analisis terlebih dahulu, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Data *pretest* dan *posttest* perlu diuji normalitas karena untuk melihat data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Pada uji normalitas data *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan *shapiro wilk* dengan bantuan aplikasi SPSS 25. Pada uji normalitas dapat diketahui bahwa hasil *pretest* dan *posttest* kedua kelas sesuai dengan kriteria uji normalitas, di mana signifikansi dari data *Pretest* (Eksperimen) yaitu $0,135 > 0,05$ dan signifikasi dari data *Posttest* (Eksperimen) yaitu $0,389 > 0,05$. Sedangkan signifikansi dari data *Pretest* (Kontrol) yaitu $0,228 > 0,05$ dan signifikansi dari data *post-tset* (Kontrol) yaitu $0,266 > 0,05$ Sehingga dapat Disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Jika salah satu atau keempat data tidak berdistribusi normal maka dapat dilakukan uji non-parametrik. Setelah dilakukan uji normalitas maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui varian populasi data apakah dua kelompok atau lebih data memiliki varian sama atau berbeda. Kriteria uji homogenitas yaitu jika nilai signifikasi $> 0,05$ maka data dapat dikatakan bahwa homogeny atau sama, namun jika data $< 0,05$ maka data tidak sama atau berbeda. Hasil analisis menggunakan SPSS 25 menunjukkan bahwa signifikansi 0,329, karena signifikansi $0,719 > 0,05$, maka dapat disimpulkan kedua sampel mempunyai varian homogen. Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas maka selanjutnya dapat dilakukan uji hipotesis.

Uji Hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample T-Test*, diperoleh hasil signifikansi 0,041, maka sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan hasil berdasarkan nilai perbandingan signifikansi $\alpha = 0,05$, jika signifikan $> 0,05$ maka H_a diterima dan sebaliknya jika signifikan $< 0,05$ maka H_0 ditolak, berdasarkan hasil signitifikansi $0,041 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dapat disimpulkan, bahwa ada pengaruh dalam menerapkan Model *Learning Cycle 5E* Berbantu *Powerpoint* Interaktif materi Bab 8 tema kesehatan tubuh dengan topik pembelajaran (Membaca nyaring dan Memahami bacaan, Menyimak teks yang dibacakan, Membandingkan teks) terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV. Hal ini dibuktikan dengan melihat hasil uji hipotesis yang didapatkan signifikansi 0,041, kerana hasil signifikansi $0,041 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya penggunaan Model *Learning Cycle 5E* Berbantu *Powerpoint* Interaktif berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV. Penggunaan

Model *Learning Cycle 5E* Berbantu *Powerpoint* Interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada Bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan model *Learning Cycle 5E* berbantu *Powerpoint* Interaktif ini lebih baik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dari data kelas eksperimen dengan rata-rata nilai *pretest* 63,21 dan rata-rata nilai *posttest* 83,47, berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan model *Learning Cycle 5E* berbantu *Powerpoint* Interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan uji *Independent Sample T-Test* dengan hasil uji *Independent Sample T-Test* yang diperoleh signifikansi $0.041 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Learning Cycle 5E* berbantu *Powerpoint* Interaktif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV UPT SDN 10 Pulau Punjung.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrochim, P. L., Khairunnisa, Y., Nurani, M., & Aeni, A. N. (2022). *Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3972–3981. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2749>
- Ali, M. (2020). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar*. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Arsyad, H., Fitri, I., & Muchtar, Y. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Pelajaran Ips Kelas V Upt Sd Negeri 4 Kelara Kabupaten Jeneponto*. 1(20), 7–14.
- Asmuni, A. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle 5e untuk Meningkatkan Aktivitas dan Penguasaan Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Selong*. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 175. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2743>
- Cahyani, A. A., Pertiwi, F. N., Rokmana, A. W., & Muna, I. A. (2021). *Efektivitas Model Learning Cycle 5E Berbasis Literasi Sains terhadap Kemampuan Bertanya Peserta Didik*. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(2), 249–258. <https://doi.org/10.21154/jtii.v1i2.184>
- Djadir, Upu, H., & Rezky, A. (2021). *Model Pembelajaran Learning Cycle 5E (Engage , Explore , Explain , Elaboration , Evaluate) Berbasis Daring Dalam Pembelajaran Matematika*. *Seminar Nasional Hasil Penelitian 2021*, 1931–1943.
- Durrotunnisa, & Nur, H. R. (2020). *Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Febrian Syah, M. N., Hidayatullah, R. S., Kurniawan, W. D., & Susanti, N. A. (2023). *Pengaruh Media PowerPoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Generasi Z Siswa Kejuruan*. *Jmel*, 12(1), 1–9. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jmel/article/view/40441>
- Fidyaningrum, R. A., & Prasetyo, W. H. (2023). *Pengaruh Perhatian Orang Tua terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada Kurikulum Merdeka*. *JPK: Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(2), 87–96. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/JPK/index>
- Fitri, R. A., Adnan, F., & Irdamurni, I. (2020). *Pengaruh Model Quantum Teaching terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 88–101. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.570>
- Hakim, A. R. dkk. (2019). *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA. Pengaruh Model Bermain Peran Berbantuan Atribut Terhadap Hasil Belajar IPS Melalui Karakter Gotong Royong*, 3(November), 149–157. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/77>
- Kamil, P. (2018). *Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Power Point Dan Media Torso*. *Bioedusiana*, 4(2), 64–68. <https://doi.org/10.34289/277901>
- Mardani, A. A., Fadhilah, N. J., Usma, M., & Sugiantoro, M. (2023). *Systematic Literature Review : Model Pembelajaran Learning Cycle 5E Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah*. *Prosiding SEMINAR NASIONAL HASIL RISET DAN PENGABDIAN*, 1976–1980.

- Maria Ulviani, Rimang, S. S., & Amin, S. (2023). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Model Pendidikan Kecakapan Hidup Di SDN Taeng Kabupaten Gowa*. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(03), 4214–4240. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10951>
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Salinan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi*.
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Nasiah, S., Juhairiah, J., & Yuniar, V. (2021). *Pengaruh Metode Picture And Picture Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. *Borneo Journal of Primary Education*, 1(2), 131–142. <http://dx.doi.org/10.21093/bjpe.v1i2.4906%0Ahttps://journal.uinsi.ac.id/index.php/bjpe/article/download/4906/1751>
- Nirmala, M., Mega, A., & Timoteus, T. (2024). *Meningkatkan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Materi Peluang Siswa Kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang*. *Journal on Education*, 06(02), 12296–12301
- Nurwahidin, M., Izzatika, A., Perdana, D. R., Haya, A. F., & Meilandari, A. (2024). *Pengaruh Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sekolah Dasar*. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 17–23. <https://doi.org/10.37478/jpm.v5i1.3211>
- Puluhulawa, I., Hulukati, E., & Kaku, A. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Learning Cycle dan Penalaran Formal terhadap Hasil Belajar Matematika*. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(1), 32–40. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i1.4557>
- Rafid, R. (2021). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar*. *Universitas Muhammadiyah Malang*, 5(259), 1–2. <https://psikologi.uma.ac.id/wp-content/uploads/201>
- Rahayu, N., Tati, A. D. R., & Idrus, N. A. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Learning Cycle “5E” Terhadap Hasil Belajar IPA*. *Pinisi Journal of Science and Technology*, 4, 1–12.
- Rahmawati, B. F., Badarudin, B., & Hadi, M. S. (2020). *Penggunaan Media Interaktif Power Point Dalam Pembelajaran Daring*. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 4(2), 60–67. <https://doi.org/10.29408/fhs.v4i2.3135>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.); 1st ed.). ALFABETA CV.
- Syavira, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd*. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 84–93. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>
- Tanfiziyyah, R., Khasanah, M., Riandi, R., & Supriatno, B. (2021). *Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi: Model Learning Cycle 5E Menggunakan Gather Town pada Materi Protista*. *Biodik*, 7(3), 1–10. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i3.13096>