

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF *CLASH OF CULTURE* BERBASIS
GAMIFIKASI TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV MIN 1 SIDOARJO**

SKRIPSI

FARIKHA SEPTIA NINGSIH

06040722088



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
DESEMBER 2025**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Farikha Septia Ningsih

NIM : 06040722088

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Saya dengan sebenar-benarnya menyatakan bahwa penelitian kuantitatif yang saya susun ini sepenuhnya adalah hasil karya sendiri, dan tidak mengandung tulisan atau gagasan orang lain yang saya klaim sebagai milik saya.

Apabila di masa mendatang terbukti atau dapat dibuktikan bahwa penelitian ini merupakan hasil plagiarisme, saya bersedia menerima segala bentuk sanksi yang ditetapkan atas tindakan tersebut.

Surabaya, 20 Desember 2025
Yang Membuat Pernyataan



8F569ANX228536389

Farikha Septia Ningsih
NIM.06040722088

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi Oleh:

Nama : Farikha Septia Ningsih

NIM : 06040722088

Judul : **PENGARUH MEDIA INTERAKTIF CLASH OF CULTURE
BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV MIN 1
SIDOARJO**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan.

Surabaya, Desember 2025

Pembimbing I



M. Bahri Musthofa, M.Pd., M.Pd
NIP.197307222005011005

Pembimbing II



Nasrul Fuad Erfansyah, M.Pd.I
NIP.198305282018011002

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Farikha Septia Ningsih ini telah dipertahankan didepan Tim Penguji

Skripsi, Surabaya, 30 Desember 2025

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan

Hamid Thahir, S.Ag., M.Pd
NIP.1998031001

Penguji I

M. Bahri Musthofa, M.Pd.I., M.Pd
NIP.197307222005011005

Penguji II

Nasrul Fuad Erfansyah, M.Pd.I
NIP.198305282018011002

Penguji III

Dr. Nur Wakhidah, S.Pd., M.Si
NIP.197212152002122002

Penguji IV

Dr. Munawir, M.Ag
NIP.196508011992031005



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax. 031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Farikha Septia Ningsih
NIM : 06040722088
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
E-mail address : septiafarikha@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Pengaruh Media Interaktif *Clash of Culture* Berbasis Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MIN 1 Sidoarjo

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 8 Januari 2026

Penulis

(Farikha Septia Ningsih)

ABSTRAK

Farikha Septia Ningsih, 2025. Pengaruh Media Interaktif *Clash Of Culture* Berbasis Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MIN 1 Sidoarjo. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Pembimbing I: **M. Bahri Musthofa, M.Pd.I., M.Pd.** dan Pembimbing II: **Nasrul Fuad Erfansyah, M.Pd.I.**

Kata Kunci: Media Interaktif, Gamifikasi, *Clash Of Culture*, Hasil Belajar, IPAS.

Pembelajaran IPAS pada topik kekayaan budaya Indonesia di kelas IV masih cenderung berlangsung secara teacher-centered dan kurang memberikan ruang bagi keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pemahaman konsep. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh dominannya penggunaan pendekatan pembelajaran konvensional serta belum maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Situasi ini menegaskan perlunya inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang mampu memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih efektif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media interaktif *Clash of Culture* berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV MIN 1 Sidoarjo. Fokus kajian diarahkan pada perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan media *Clash of Culture* dan peserta didik yang belajar melalui pembelajaran konvensional.

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan rancangan quasi eksperimen menggunakan model *non-equivalent control group design*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster random sampling*. Subjek penelitian terdiri atas 49 peserta didik yang dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang berjumlah 24 peserta didik dan kelas kontrol sebanyak 25 peserta didik. Teknik analisis data mencakup uji normalitas menggunakan *Shapiro–Wilk*, uji homogenitas varians dengan *Levene*, pengujian hipotesis melalui *independent sample t-test* pada tingkat signifikansi 0,05, serta perhitungan nilai N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes pretest dan posttest untuk mengetahui perbedaan kemampuan awal serta hasil belajar peserta didik setelah perlakuan diberikan. Hasil analisis menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang relatif setara. Setelah perlakuan diberikan, hasil posttest menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Uji statistik menggunakan *independent sample t-test* menghasilkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,032 ($< 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif *Clash of Culture* berbasis gamifikasi memberikan pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV MIN 1 Sidoarjo.

DAFTAR ISI

MOTTO	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	v
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR RUMUS.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	13
C. Pembatasan Permasalahan.....	14
D. Rumusan masalah	14
E. Tujuan penelitian.....	14
F. Manfaat Penelitian	14
BAB II.....	19
LANDASAN TEORI.....	19
G. Kajian Teori.....	19
1. Media Pembelajaran	19
2. Media Pembelajaran Interaktif	28
3. Media Clash Of Culture	30
4. Gamifikasi dalam Pembelajaran	37
5. Hakikat Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar	42
6. Materi Kekayaan Budaya Indonesia	44
7. Hasil Belajar	46
H. Kajian Penelitian yang Relevan.....	55
I. Kerangka Berpikir.....	58

J. Hipotesis Penelitian.....	58
BAB III	60
METODE PENELITIAN	60
A. Jenis Penelitian.....	60
B. Tempat dan Waktu Penelitian	62
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	62
D. Variabel Penelitian	64
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	67
F. Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran serta Daya Pembeda Instrumen	73
G. Teknik Analisis Data	83
BAB IV	89
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	89
A. Hasil Penelitian	89
B. Pembahasan.....	99
BAB V	105
PENUTUP	105
A. Kesimpulan	105
B. Implikasi	105
C. Keterbatasan Penelitian	105
D. Saran	106
E. Rekomendasi.....	107
DAFTAR PUSTAKA	108
RIWAYAT HIDUP	116
LAMPIRAN	117

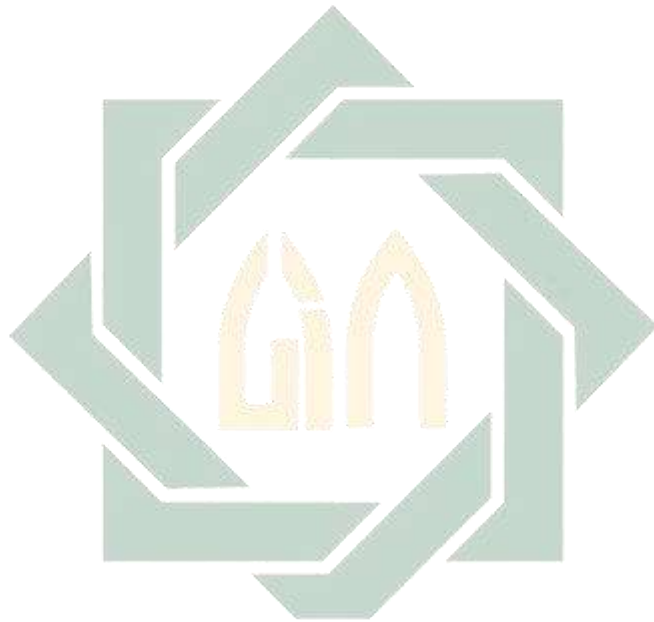
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya yang Relevan	55
Tabel 3. 1 Data Sampel Peserta Didik Kelas IV	64
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Pretest dan Posttest Siswa	69
Tabel 3. 3 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa	71
Tabel 3. 4 Lembar Dokumentasi	73
Tabel 3. 5 Penggolongan Kategori Koefisien Korelasi Validitas	76
Tabel 3. 6 Hasil Validitas Tiap Item Soal	76
Tabel 3. 7 Penggolongan Kategori Reliabilitas.....	79
Tabel 3. 8 Penggolongan Kategori Kesukaran Tiap Item Soal	80
Tabel 3. 9 Hasil Kesukaran Tiap Item Soal.....	81
Tabel 3. 10 Kategori Indeks Daya Pembeda Tiap Soal	83
Tabel 3. 11 Hasil Daya Pembeda Tiap Item Soal	83
Tabel 4. 1 Data Hasil Pretest-Posttest Kelas Kontrol.....	89
Tabel 4. 2 Data Hasil Pretest-Posttest pada Kelas Eksperimen	90
Tabel 4. 3 Hasil Data Analisis Deskriptif Pretest dan Posttest.....	91
Tabel 4. 4 Data Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk	92
Tabel 4. 5 Hasil Data Uji Homogenitas Levene Test	94
Tabel 4. 6 Hasil Data Uji Independent Sample T-test	95
Tabel 4. 7 Hasil Data Perhitungan N-Gain Kelas Kontrol	96
Tabel 4. 8 Hasil Data Perhitungan N-Gain Kelas Eksperimen	97

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

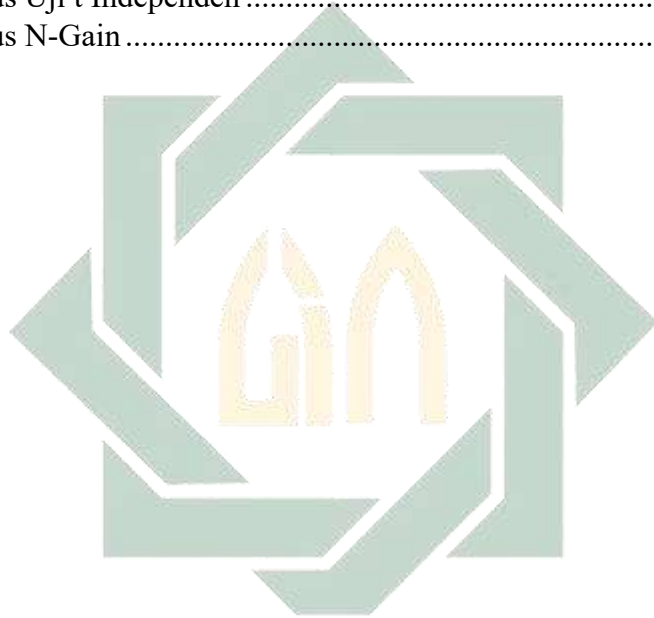
Gambar 2. 1 Tampilan Awal Media Clash Of Culture	30
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	58
Gambar 3. 1 Desain Penelitian Quasi Eksperimen	61
Gambar 3. 2 Hasil Reliabilitas Instrumen Tes.....	78
Gambar 4. 3 Diagram Rerata Nilai N-Gain	98



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR RUMUS

Rumus 3. 1 Rumus Korelasi Pearson Product Moment.....	75
Rumus 3. 2 Rumus Alpha Cronbach.....	78
Rumus 3. 3 Rumus Uji Tingkat Kesukaran.....	80
Rumus 3. 4 Rumus Uji Daya Beda	82
Rumus 3. 5 Rumus Uji Shapiro-Wilk	84
Rumus 3. 6 Rumus Levene Test.....	86
Rumus 3. 7 Rumus Uji t Independen	87
Rumus 3. 8 Rumus N-Gain	88



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Bimbingan Skripsi.....	117
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	118
Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian	119
Lampiran 4 Lembar Validasi Media Pembelajaran.....	120
Lampiran 5 Lembar Validasi Modul Ajar	122
Lampiran 6 Lembar Validasi Pretest dan Posttest.....	124
Lampiran 7 Soal Uji Coba.....	126
Lampiran 8 Kunci Jawaban dan Penskoran	130
Lampiran 9 Lembar Pretest dan Posttest.....	131
Lampiran 10 Kunci Jawaban dan Penskoran Pretest dan Posttest	135
Lampiran 11 Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	136
Lampiran 12 Media Pembelajaran Kelas Eksperimen	141
Lampiran 13 Modul Ajar Kelas Kontrol	142
Lampiran 14 Media Pembelajaran Kelas Kontrol.....	148
Lampiran 15 Uji Validitas	148
Lampiran 16 Uji Reliabilitas.....	149
Lampiran 17 Tingkat Kesukaran Soal.....	149
Lampiran 18 Daya Pembeda	149
Lampiran 19 Dokumentasi Penelitian.....	150

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, Khairul, Syibrans Mulasi, and Syarifah Rohana. "Efektifitas Penggunaan Media Digital Dalam Proses Belajar Mengajar." *Genderang Asa: Journal of Primary Education* 2, no. 2 (2021): 76–87.
- Anam, Syaiful, Zaharah, Taufik Abdillah Syukur, Ahmad Saefulloh, Yusriani, Najamuddin Petta Solong, Herwinsyah, et al. *Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami*, 2023. www.globaleksekutifteknologi.co.id.
- Angmulya, Evelyn Jolyn, Agustina, and William Victorio. "Peranan Kualitas Tidur Terhadap Kecenderungan Perilaku Agresivitas Pada Dewasa Awal." *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi* 5, no. 2 (2025): 474–481.
- Arib, M. Farhan, Meiliza Suci Rahayu, Rusdy A Sidorj, and M Win Afgani. "Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 1 (2024): 5497–5511. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8468>.
- Arief, Muhammad Miftah. "Media Pembelajaran IPA Di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, Dan Jenis Media Pembelajaran)." *Jurnal Tarbiyah Darussalam* 5, no. 8 (2021): 13–28.
- Asela, Saas, Unik Hanifah Salsabila, Nurul Hidayah Puji Lestari, Alfi Sihati, and Amalia Ririh Pertiwi. "Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 7 (2020): 1297–1304.
- Auliya, Annisa Fitri, Eneng Fitriyani, Mutia Nurunnisa, and Arita Marini. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2, no. 8 (2023): 953–968.
- Darmawan, D, K. M Eliasari, Koeswanti. H. D, and A Winanto. "Pengaruh Media SWORDS Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Dengan Menggunakan Model Pembelajaran ONCE." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, no. 1 (2025): 872–881. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/23324>.
- Dhiya Rahma, Nada Nupus Ihwani, and Nadila Sofia Hidayat. "Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya* 4, no. 2 (2024): 12–21.
- Dina, Risma, Mardiani, Nur Jannah, and Praja Winata. "Prinsip Dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran." *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2025): 1–10.
- Febrianti, Cinta Sabrina, and Nurwita. "Pengaruh Inflasi Dan Current Ratio

- Terhadap Pertumbuhan Laba Pada PT Ultrajaya Milk Industry (Tranding Company.Tbk) Periode 2014-2023.” *Jurnal Rumpun Manajemen dan Ekonomi* 2, no. 5 (2025): 75–89.
- Fitri, Amalia, Aldilla Kusumawardhani, Kristianti Fatimah, Nur Ilmi Setianingsih, Kinkin Karimah Nursya'bani, and Anggayudha Ananda Rasa. *Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*, 2023.
- Handayani, Eka Selvi, H Ahmad Yani, Yasir Arafat, Euis Kusumarini, Bayu Purbha Sakti, Universitas Widya, Gama Mahakam, Stai Kharisma Sukabumi, Universitas Widya, and Dharma Klaten. “Urgensi Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pendidikan Tingkat Sekolah Dsar Di Era Cybernetics.” *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 4, no. 5 (2024): 8522–8530.
- Harefa, Noveri Amal Jaya, and Eti Hayati. *Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Dan Teknologi Informasi. IKIP Gunungsitoli*, 2021. <http://eprints.unpam.ac.id/id/eprint/8800>.
- Hasanah, Agist, Childina Rifka Amelia, Hanifah Salsabila, Ranti Dwi Agustin, Rini Cahyani Setyawati, Leonardo Elifas, and Arita Marini. “Pengintegrasian Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Ipas: Upaya Memaksimalkan Pemahaman Siswa Tentang Budaya Lokal.” *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 3, no. 1 (2023): 33–44. <http://www.nber.org/papers/w16019>.
- Hay, Yubelina Oktofina, Firman, and Dian Nitari Ribanor Sabarudin. “Pengembangan Media Pembelajaran Sosial Emosional (PSE) Berbentuk Doratoon Pada Kelas V SD Negeri 27 Salafen Kabupaten Raja Ampat.” *Bridge: Jurnal Publikasi Sistem Informasi dan Telekomunikasi* 3, no. 3 (2025): 154–174.
- Indrawan, Irjus, Hadion Wijoyo, I Made Arsa Wiguna, and Edi Wardani. *Media Pembelajaran. Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 2, 2020.
- Jauhari, Moh. Irmawan. “Peran Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam.” *JURNAL PIWULANG* 1, no. 1 (2018): 54–67.
- Jingga Pramesti Pujianingsih, Khusnul Khotimah, Rahma Putri Wibowot, and Seillamitha Octaviona Lorenza. “Gamification: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 3, no. 1 (2024): 69–76.
- Komariyah, Muasrul Hasan, Arofatul Chumaidah, Nuril Huda, and Sri Utami. “Inovasi Tekhnologi Dalam Pendidikan Islam (Menggali Dampak Media Bebas Gamifikasi Dalam Menumbuhkan Kreativitas Belajar Siswa Sekolah Dasar).” *MAHAROT: Journal of Islamic Education* 8, no. 1 (2024): 14–28.
- Kurniati, Amalda Septya, and Ketut Suastika. “Upaya Meningkatkan Keaktifan

- Peserta Didik Kelas IV SDN Madyopuro 1 Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Clash Of Champion Dari Platform Ruang Guru.” *Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama* 1, no. 2 (2024): 1250–1258. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>.
- Kurniawan Dimas Afif. “Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi.” *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 3, no. 1 (2020): 10–15. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>.
- Lampropoulos, Georgios, Boishakhi Ghosh Mukta, and Theofylaktos Anastasiadis. “Gamification in Learning Management Systems : A Systematic Literature Review” (2025): 1–23.
- Limbong, Masdar, Firmansyah, Fauzi Fahmi, and Rabiatal Khairiah. “DECODE : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi.” *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 2, no. 1 (2023): 27–35. <http://journal.umkendari.ac.id/index.php/decode>.
- Magdalena, Ina, Alif Fatakhatus Shodikoh, Anis Rachma Pebrianti, Azzahra Wardatul Jannah, and Iis Susilawati. “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi.” *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* 3, no. 2 (2021): 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.
- Mahmubi, M., and Homaidi. “Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Al-Absor: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2025): 1–9.
- Malik Saif Ababil, Abdul, Zainal Abidin, Saifuddin, and Agus Fawait. “Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa.” *IJoEd: Indonesian Journal on Education* 1, no. 4 (2025): 316–322.
- Mardhiyah Mardhiyah, Nur Afni Dinilhaq, Yona Amelia, Adelia Arini, Rully Hidayatullah, and Harmonedi Harmonedi. “Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian Pendidikan: Memahami Perbedaan, Implikasi, Dan Strategi Pemilihan Yang Tepat.” *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika* 2, no. 2 (2025): 208–218.
- Mardiah. “Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah.” *Jurnal Mitra PGMI* 1, no. 1 (2020): 61–77.
- Marta, Muhammad Afif, Dimas Purnomo, and Gusmameli. “Konsep Taksonomi Bloom Dalam Desain Pembelajaran.” *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2025): 227–246.
- Moh Pudali Arodani, Misriyani, Fardan Firdausy, and Mas odi. “Pendidikan Sekolah Dasar 2024; Menyiapkan Generasi Emas Dengan Keterampilan Abad 21.” *Jurnal Ilmiah Research Student* 2, no. 1 (2025): 145–154.
- Mulyani F, and Haliza N. “Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan

- Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)* 3, no. 1 (2021): 101–109.
- Muslimah, Maziyyatul, and Amila Widiyanti. “Analisis Daya Beda Tes Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa SMA Mamba ’ UI Hikmah Paron Ngawi” 3, no. 2 (2023): 67–77.
- Mustaqim, Ilmawan. “Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 13, no. 2 (2016): 174–183.
- Nasron, Nurhasanah, N Suranda, and M Khadafi. “Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia.” *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 4, no. 4 (2024): 1403–14057. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/14744>.
- Nasution, Mariam. “Konsep Pembelajaran Matematika Dalam Mencapai Hasil Belajar Menurut Teori Gagne.” *Logaritma: Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains* 6, no. 02 (2018): 112–126.
- Ndiung, Sabina, and Mariana Jediut. “Pengembangan Instrumen Tes Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar Berorientasi Pada Berpikir Tingkat Tinggi.” *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 10, no. 1 (2020): 94–111.
- Nurhalimah, Sri, Yunin Hidayati, Irsad Rosidi, and Wiwin Puspita Hadi. “Hubungan Antara Validitas Item Dengan Daya Pembeda Dan Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda PAS.” *Jurnal Natural Science Educational Research* 4, no. 3 (2022): 249–257.
- Nursamsiyah, Putri, Desy Safitri, and Sujarwo Sujarwo. “Pengaruh Model Pembelajaran Integrasi TGT Dengan Game Clash Of Champions Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII Di SMPN 16.” *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 4, no. 3 (2025): 10–17.
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, and M. Budiantara. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, 2017.
- Paputungan, Frezy, and Evandri Paputungan. “Pengembangan Teknologi Pendidikan Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Development of Educational Technology in Use of Learning Media.” *Journal of Education and Culture (JEaC)* 2, no. 1 (2023).
- Pradana, Dimas Bagus Panca, and Rina Harimurti. “Pengaruh Penerapan Tools Google Classroom Pada Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal IT-Edu* 2, no. 1 (2017): 59–67.
- Pratama Putra, Rizky. “Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik).” *Edu Global : Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2024): 18–26.

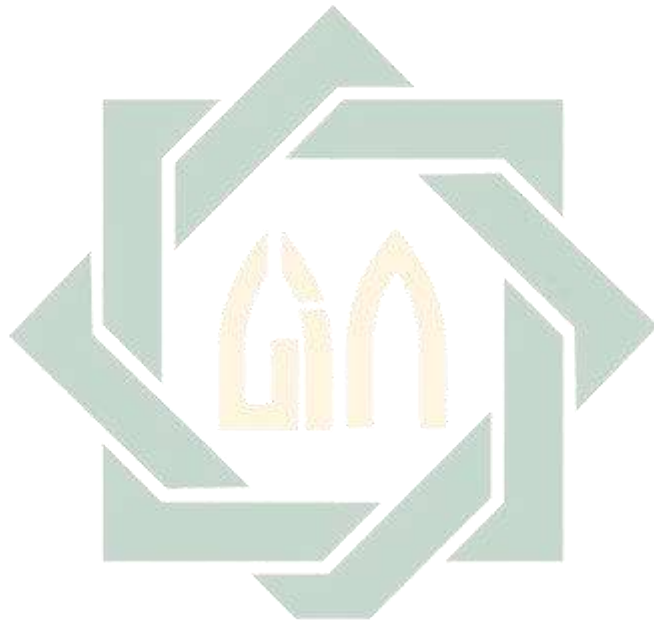
- Purnamasari, Iin. "Belajar IPS Asyik Untuk Kelas V SD." PGRI JATENG PRESS, 2022.
- Purwanza, Sena Wahyu, Aditya Wardhana, Ainul Mufidah, Yuniarti Reny Renggo, Adrianus Kabubu Hudang, Jan Setiawan, Darwin, et al. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi*, 2022.
- Putri, Joanica Gifita Devanya, Aryo Pinandito, and Dwi Cahya Astriya Nugraha. "Analisis Pengaruh Program Clash of Champions Terhadap Minat Memilih Bimbingan Belajar Ruangguru." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 9, no. 4 (2025): 1–10. <http://j-ptiik.ub.ac.id>.
- Rahim, Bulkia. *Media Pendidikan*. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers, 2023.
- Rasyid, Abdul. "Pengaruh Kompetensi Guru Dan Self Directed Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Pada Siswa Kelas VIII MTsN 17 Jakarta Tahun Pelajaran 2018/2019." *Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 6, no. 2 (2019): 89–99.
- Ridha, Nikmatur. "Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian." *Jurnal Hikmah* 14, no. 1 (2017): 62–70.
- Riyadi, Imam, Edo Arya Prabowo, and Dzikril Hakim. "Peran Bhinneka Tunggal Ika Dalam Keberagaman Adat Budaya Di Indonesia." *Jaksa: Jurnal Kajian Ilmu Hukum dan Politik* 2, no. 3 (2024): 34–49. <https://doi.org/10.51903/jaksa.v2i3.1870>.
- Rohima, Najwa. "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa." *Publikasi Pembelajaran* 1, no. 1 (2023): 1–12.
- Rukminingsih, Gunawan Adnan, and Mohammad Adnan Latief. *Metode Penelitian Pendidikan*, 2020.
- Saparuddin, Muhiddin P., Ismail, and Dian Dwi Putra Ulan Sari P. "Optimalisasi Quizizz Sebagai Gamifikasi Pembelajaran Untuk Mendukung Adaptasi Teknologi Bagi Guru Di Smp Negeri 21 Bulukumba." *Jurnal Abdimas Indonesia* 2, no. 2 (2022): 223–236.
- Sapitri, Serli, and Ari Suriani. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD." *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan* 3, no. 3 (2025): 282–292.
- Sari, Fitri Lintang, and Fatma Ulfatun Najicha. "Nilai-Nilai Sila Persatuan Indonesia Dalam Keberagaman Kebudayaan Indonesia." *Jurnal Global Citizen : Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan* 11, no. 1 (2022): 79–85.
- Sari, Suci Perwita, Sazkia Aprilia, and Khalifatussadiyah. "Penggunaan Metode Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD." *EJoES (Educational Journal of Elementary School)* 1, no. 1 (2020): 19–24.

- Sastafiana, Fina, Maharani Eka Saputri, and Luk Luk Nur Mufidah. "Klasifikasi Dan Penggunaan Media Pembelajaran: Analisis Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran." *The Elementary Journal* 2, no. 2 (2024): 20–29.
- Sihombing, Yenni, Bongguk Haloho, and Ulung Napitu. "Problematisasi Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran" 8, no. 2 (2023): 710–718.
- Simaremare, Ruth Laurencia, Anggun Tiur Ida Sinaga, and Anton Luvi Siahaan. "Pengaruh Efikasi Diri Dan Lingkungan Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Pematang Siantar Tahun Ajaran 2022 / 2023." *Jurnal Sains Student Research* 1, no. 2 (2023): 402–414.
- Siswani, Sudirman, and Prayogi Dwina Angga. "Pelaksanaan Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Kelas IV SDN Embung Karung." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 4 (2024): 2556–2563.
- Subhaktiyasa, Putu Gede. "Evaluasi Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif: Sebuah Studi Pustaka." *Journal of Education Research* 5, no. 4 (2024): 5599–5609.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, 2019.
- . *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.
- Suparlan. "Peran Media Pembelajaran Di SD/MI." *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 1, no. 2 (2019): 180–193.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.
- Suraya, and Asma Amir. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Vii Mt'S Mallari Kabupaten Bone." *BEGIBUNG: Jurnal Penelitian Multidisiplin* 2, no. 3 (2024): 127–138.
- Susanto, Slamet. "Pengembangan Alat Dan Teknik Evaluasi Tes Dalam Pendidikan." *Jurnal Tarbiyah Jamiat Kheir* 1, no. 1 (2023): 51–60.
- Susilo, Reza Dermawan, and Yesica Yuliane. "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif." *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya* 2, no. 3 (2020): 215–225. <http://mulok.library.um.ac.id/index3.php/49281.html>.
- Sutrisno, Wardah, Mislaina Panjaitan, Siti Marlina, Ade Karunia Rizky Manurung, Mawaddah Sinaga, Widya Firdausi Lasty, Eka Lestari, Wulan Sari, and Zainal Abidin. *Media Pembelajaran : Konsep Dan Aplikasi*, 2023.
- Syahroni, Muhammad Irfan. "Prosedur Penelitian Kuantitatif." *Jurnal Al-Mustafa* 2, no. 3 (2010): 43–56.
- Syamsul Bahri. "Konsep Pembelajaran PAI Di Era Society 5.0." *Edupedia* 6, no. 2 (2022): 133–145.
- Tambunan, Hamonangan, Hani Subakti, Astrid Chandra Sari Huzaima Mas'ud,

- Arif Dwinanto, Sutrisno Sadji Evenddy, Sadrack Luden Pagiling, Janner Simarmata, and Anis Munfarikhatin. *Media Pembelajaran Interaktif*, 2023.
- Teknowijoyo, Felixtian, and Leni Marpelina. "Relevansi Industri 4.0 Dan Society 5.0 Terhadap Pendidikan Di Indonesia." *Educatio* 16, no. 2 (2022): 173–184.
- Titin, Titin, Anisyah Yuniarti, Amalia Putri Shalihat, Dea Amanda, Ineke Laili Ramadhini, and Virga Virnanda. "Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran." *JUTECH: Journal Education and Technology* 4, no. 2 (2023): 111–123.
- Trirezekhi, Kisy Tirza, and Fahmi Wahyuningsih. "Penggunaan Media Pixton Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Siswa Kelas XII SMAN 1 Driyorejo." *E-Journal Laterne* 13, no. 3 (2024): 55–64.
- Ulfah, and Opan Arifudin. "Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Al-Amar (JAA)* 2, no. 1 (2021): 1–9.
- Uno, Hamzah B. *Perencanaan Pembelajaran*. Bumi Aksara, 2023.
- Usmadi. "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)." *Jurnal Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2020): 50–62.
- Wahid, Abdul. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar." *Istiqra': Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam* 5, no. 2 (2018).
- Wanah, Nur, Adelia Amanda Pramita, and M. Suwignyo Prayogo. "Penerapan Strategi Cooperatif Learning Mata Pelajaran IPA Materi Alat Panca Indera Manusia Kelas IV Di SDN Jatisari 02." *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA* 13, no. 1 (2024): 124–129.
- Wardani, Nirmala Wahyu, Widya Kusumaningsih, and Siti Kusniati. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. 1 (2024): 134–140.
- Waruwu, Marinu. "Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan Dan Peran Di Bidang Pendidikan." *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* 5, no. 2 (2024): 198–211.
- Yulianti, Shinta, Achmad Wahidy, and Sonia Anisah Utami. "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning 'Clash of Champions' Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDIT A BA TA TSA LAHAT" 10, no. 2 (2025): 407–421.
- Yusfita Sari, Jihan Salma Pusaka, Farouq Al-Ashil, Rully Hidayatullah, and Hadeli Hadeli. "Telaah Tugas Dan Tanggung Jawab Guru Di Era Society 5.0." *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan* 2, no. 3 (2025): 72–85.
- Zainudin, and Ubabuddin. "Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik." *ILJ: Islamic Learning Journal* 1,

no. 3 (2023): 915–931.

Zaki, Bagus M., Ahmad Fajar Faizal, and Shani Nur Muhammad. “Perancangan User Interface Untuk Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media MENGAJARKAN SALAT UNTUK Mengajarkan Salat Untuk Anak Usia 4-8 Tahun.” *Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental dan Inovatif* 01, no. 01 (2019): 11–20.
<https://journalkreatif.sttbandung.ac.id/index.php/files/article/download/6/6>.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A