

Pengaruh LKPD Berbasis Teka Teki Silang terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Materi Interaksi dalam Ekosistem di SMP Negeri 20 Kota Bengkulu

Elsanti¹, Adisel², Wiji Aziz Hari Mukti³
^{1,2,3}UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, Bengkulu, Indonesia
[1elsantiaja@gmail.com](mailto:elsantiaja@gmail.com)
[2adisel@iainbengkulu.ac.id](mailto:adisel@iainbengkulu.ac.id)
[3wiji.aziiz.hari.mukti@gmail.com](mailto:wiji.aziiz.hari.mukti@gmail.com)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh LKPD berbasis teka teki silang terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas VII. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 20 Kota Bengkulu. Metode penelitian yang digunakan adalah *Eksperimen* dengan desain penelitian *Prettest-Posttest Control Group*. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari kelas VII H sebagai kelas eksperimen berjumlah 29 siswa dan kelas VII H sebagai kelas kontrol berjumlah 29 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling*. Data penelitian ini diperoleh melalui hasil *Prettest* dan *Posttest* berupa soal pilihan ganda berjumlah 20 soal. Analisis data kedua kelas menggunakan uji-t (*Independent Samples Test*) dengan bantuan program *SPSS Versi 26,0*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar kognitif siswa kelas VII yang menggunakan LKPD berbasis teka teki silang lebih tinggi dibanding dengan nilai rata-rata hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan model konvensional atau metode ceramah yaitu $82,93 > 77,24$. Selain itu berdasarkan perhitungan uji-t (*Independent Samples Test*) dengan taraf signifikansi 5% diperoleh nilai *Sig.(2-tailed) < 0,05* atau $0,039 < 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan LKPD berbasis teka teki silang terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi interaksi dalam ekosistem di SMP Negeri 20 Kota Bengkulu.

Kata Kunci: LKPD Berbasis Teka Teki Silang, Hasil Belajar Siswa



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Penulis Korespondensi:

Elsanti
UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
Jl. Raden Fatah, Kel. Pagar Dewa, Kec. Selebar, Kota Bengkulu
elsantiaja@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal pokok yang akan menopang kemajuan suatu bangsa. Kemajuansuatu bangsa dapat diukur dari kualitas dan sistem pendidikan yang ada. Tanpa pendidikan, suatu negara akan jauh tertinggal dari negara lain. Pendidikan juga merupakan satu hal yang paling penting dalam kehidupan manusia. Setiap manusia berhak mendapatkan pendidikan yang layak dan juga merata. Namun, yang terjadi di Indonesia adalah ketidakmerataannya pendidikan bagi seluruh warga negara Indonesia. Selain itu, akhir-akhir ini yang menjadi pembicaraan adalah sistem pendidikan yang berlaku di Indonesia yang dinilai kaku dan juga tidak efektif. Hal tersebut dapat kita lihat dari tertinggalnya kualitas pendidikan di Indonesia dengan negara-negara lainnya. Pendidikan adalah sarana atau jembatan untuk manusia agar dapat mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang di dapat (Fadia & Fitri, 2021). Pendidikan mempunyai pengaruh yang luar biasa dalam kehidupan manusia. Seseorang yang berpendidikan mendapatkan derajat yang lebih tinggi dari pada yang tidak berpendidikan (Sudarto, 2015).

Pembelajaran merupakan usaha kesadaran antara pendidik dan peserta didik supaya peserta didik belajar, sehingga terjadi perubahan sikap dalam diri peserta didik yang belajar, pada perubahan ini peserta didik memiliki keahlian baru pada waktu yang relative lama dalam pembelajaran yang berlaku (Fauhah, 2021).

Hasil belajar merupakan kemampuan siswa yang didapatkan sesudah selesai mengikuti proses dalam pembelajaran yang dapat setelah menyelesaikan latihan-latihan dalam pembelajaran yang bisa berupa angka

dan nilai. Hal ini termasuk kepada perubahan siswa yang berasal dari diri siswa secara aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Anggita et al., 2021).

LKPD ialah berisikan panduan yang sebagai fasilitator peserta didik yang dikembangkan terdapat lembaran-lembaran berisikan materi, petunjuk dan ringkasan yang dikerjakan oleh peserta didik sehingga dapat menambah kemampuan di aspek kognitif sebagai informasi yang diberikan oleh peserta didik (Rahmawati, 2020) LKPD sebelumnya juga dikenal sebagai LKS (Lembar Kerja Siswa).

LKPD yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu LKPD berbasis teka teki silang (TTS), yang mana tentang pembelajaran IPA SMP pada materi interaksi dalam ekosistem membentuk suatu pola. Pembelajaran IPA adalah pelajaran yang wajib di pelajari di tingkat sekolah dasar dan SMP (Sunami, 2021). Pembelajaran IPA sangat penting dalam meningkatkan atau mengubah pikiran dan kepintaran siswa. Sedangkan pemikiran akal yang tinggi adalah salah satu indikator dalam meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berperilaku sopan dan baik.

Berdasarkan wawancara dengan guru, rendahnya hasil belajar siswa disebabkan karena siswa kurang menguasai materi yang sudah diajarkan sehingga dalam mengerjakan tugas-tugas kurang maksimal hasilnya. Dari wawancara dengan siswa, Guru mengajar menggunakan metode ceramah dan juga memberikan LKPD yang sudah ada dibuku cetak atau di buku LKS, menjadikan peserta didik bosan dalam mengerjakan soal yang berbentuk essay atau pilihan ganda saja. Dari permasalahan-permasalahan yang didapatkan oleh peneliti yang bertempat di SMPN 20 Kota Bengkulu dengan mengangkat judul “Pengaruh LKPD berbasis teka teki silang terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi interaksi dalam ekosistem di SMP Negeri 20 Kota Bengkulu”.

2. PEMBAHASAN

2.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah proses dalam mendapatkan ilmu pengetahuan, juga untuk mengubah tingkah laku dari semua pengalaman yang sudah terjadi, belajar bukan sekedar menjadikan orang pintar dalam ilmu pengetahuan tetapi belajar bisa mengubah pemikiran dan perilaku seorang peserta didik. Belajar dapat diartikan juga sebagai proses usaha yang dilakukan seseorang dalam keadaan sadar pada keinginan mengubah perilaku diri. Belajar adalah proses seseorang yang tidak mengetahui apa-apa menjadi mengetahuinya, karenanya seseorang bisa belajar dari pengalamannya yang dialami (Nurlita, 2018).

Pembelajaran adalah dari imbuhan pe dan an pada kata belajar, hal ini memiliki arti bahwa pembelajaran yaitu suatu pengetahuan yang meningkat, teknik mengingat, dan teknik memperoleh kenyataan-kenyataan atau menguasai ilmu yang diperoleh dalam belajar, serta digunakan secukupnya untuk memenuhi kebutuhan (Fatimah, 2018). Pembelajaran adalah dari imbuhan pe dan an pada kata belajar, hal ini memiliki arti bahwa pembelajaran yaitu suatu pengetahuan yang meningkat, teknik mengingat, dan teknik memperoleh kenyataan-kenyataan atau menguasai ilmu yang diperoleh dalam belajar.

2.2 Lembar Kerja Peserta Didik

LKPD merupakan bahan ajar yang dapat digunakan sebagai pedoman belajar yang menuntut peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Selain sebagai pedoman, LKPD yang dibuat tentulah memiliki fungsi tertentu. Trianto mengemukakan lembar kerja siswa berfungsi sebagai panduan untuk latihan pengembangan aspek kognitif maupun semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan percobaan atau demonstrasi. Tujuan penyusunan LKPD menurut Andi Prastowo antara lain sebagai berikut: (1) Menyajikan bahan ajar yang memudahkan siswa untuk memahami materi yang diberikan, (2) Menyajikan tugas-tugas guna penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan, (3) Melatih kemandirian belajar, (4) Memudahkan pendidik dalam memberikan tugas. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa LKPD memiliki fungsi dan tujuan utama yaitu sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memaksimalkan proses pembelajaran dalam rangka menyampaikan tujuan pembelajaran di kelas. Dengan adanya LKPD ini, peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan serta dapat lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan bantuan lembaran-lembaran tugas yang ada pada LKPD.

2.3 Teka Teki Silang (TTS)

TTS merupakan permainan bahasa dengan cara mengisi kotak-kotak dengan huruf-huruf, sehingga membentuk kata yang dapat dibaca, baik secara vertikal maupun horizontal. Strategi teka-teki silang adalah salah satu strategi yang berasal dari strategi pembelajaran aktif (active learning). Pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki siswa, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Disamping itu, pembelajaran aktif juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa agar tetap tertuju pada proses pembelajaran.

2.4 Pengertian Hasil Belajar

Pada penyelenggaraan proses pembelajaran bisa dilihat perubahan yang terjadi di harapkan sesuai dengan tujuan yang telah di rumuskan atau ditetapkan. Tujuan yang di maksud dari hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan berbagai perubahan yang terjadi di diri peserta didik, yang sesuai aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dari hasil kegiatan belajar yang sudah dilakukan. Hasil belajar siswa merupakan hasil kegiatan dari belajar dalam bentuk pengetahuan sebagai akibat dari perlakuan atau pembelajaran yang dilakukan oleh siswa. Dengan kata lain, hasil belajar siswa merupakan apa yang diperoleh siswa dari proses belajar (Malasari, 2019).

2.5 Interaksi MakhluK Hidup

Interaksi dalam ekosistem membentuk suatu pola adalah pembelajaran IPA di bab 2 yang mana dipelajari oleh siswa kelas VII pada semester genap atau semester 2.

2.5.1 Interaksi Antara MakhluK Hidup dengan MakhluK Hidup yang Lain.

Interaksi antara makhluk hidup dengan makhluk hidup yang lain dapat terjadi melalui rangkaian peristiwa makan dan dimakan. Seperti rantai makanan, jaringjaring makanan, dan piramida makanan. Selain itu, melalui bentuk hidup bersama, yaitu simbiosis.

2.5.2 Macam-macam Simbiosis

Simbiosis merupakan bentuk hidup bersama antara dua individu yang berbeda jenis. Ada tiga (3) macam simbiosis, yaitu simbiosis mutualisme, simbiosis komensalisme, dan simbiosis parasitisme. merupakan suatu hubungan dua jenis individu yang saling memberikan keuntungan satu sama lain. adalah hubungan interaksi dua jenis individu yang memberikan keuntungan kepada salah satu pihak, tetapi pihak lain tidak mendapatkan kerugian. merupakan hubungan dua jenis individu yang memberikan keuntungan kepada salah satu pihak dan kerugian pada pihak yang lain. Simbiosis mutualisme adalah antara jamur dan akar pohon pinus. Jamur mendapatkan makanan dari pohon pinus, sedangkan pohon pinus mendapatkan garam mineral dan air lebih banyak jika bersimbiosis dengan jamur.

2.5.3 Peran Organisme Berdasarkan Peran Menyusun Makanan

Berdasarkan kemampuan menyusun makanan, peran organisme berdasarkan jenis menjadi dibagi 2 (dua), yaitu autotrof dan heterotrof. Organisme heterotrof, berdasarkan jenis makanannya dibagi lagi menjadi 3 (tiga), yaitu herbivora , karnivora dan omnivore (Widodo, 2017)

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian percobaan atau eksperimen, yang mana peneliti memanipulasi kondisi sebagian peserta penelitian dan sebagian lainnya tidak, kemudian membandingkan tanggapan dua kelompok mbagian peserta untuk melihat perbedaan setelah melakukan manipulasi (Abdul dan Riris, 2022).

Menggunakan pendekatan kuantitatif pada penelitian ini yaitu, metode eksperimen adalah pendekatan yang dilakukan untuk mencari tahu pengaruh atau hubungan antar variabel terkait kondisi yang telah disesuaikan. Kondisi yang telah disesuaikan ini ditetapkan dengan tujuan supaya tidak ada variabel lain yang ikut campur (Ja, I Made Laut Mertha, 2020). Desain penelitian ini yaitu *pretest-posttest control group design*. Dengan menggunakan desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol memiliki karakteristik yang sama, karena diambil secara acak (random) dari populasi yang homogen pula. Dalam desain ini kedua kelompok terlebih dahulu diberi tes awal (pre-test) dengan tes yang sama.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di SMP Negeri 20 Kota Bengkulu yang terdiri dari atas 8 (delapan) kelas berjumlah 243 orang. Sedangkan sampel pada penelitian ini dilakukan sampel diambil dari 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas VII G dengan jumlah peserta didik 29 anak sebagai kelas kontrol dan VII H dengan jumlah peserta didiknya 29 anak sebagai kelas eksperimen. Pada penelitian ini, teknik yang dipakai adalah Random Sampling, yaitu pengambilan sampling secara random atau tanpa pandang bulu.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

4.1.1 Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Pengujian instrumen penelitian bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen yang akan digunakan dalam penelitian bersifat valid. Pengujian ini menggunakan program SPSS Versi 26.0. Berdasarkan hasil uji validitas instrumen kepada 30 siswa dengan 20 butir soal yang diuji coba, maka didapatkan hasil dimana r hitung $>$ r tabel dan nilai Sig. (2-tailed) $<$ 0,05. Adapun 17 butir soal yang dinyatakan valid dan terdapat 3 butir soal yang dinyatakan tidak valid. Soal tidak valid dikarenakan r hitung $<$ r tabel dan nilai Sig. (2-tailed) $>$ 0,05.

Berdasarkan hasil dari uji reliabilitas menggunakan uji *Cronbach's Alpha* didapatkan hasil nilai reliabilitas sebesar 0,755. Nilai tersebut dikategorikan tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa instrumen soal layak untuk digunakan. Dapat disimpulkan juga dari pengujian reliabilitas instrumen penelitian jika instrumen penelitian

dinyatakan *reliabel* jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60 yaitu nilai *Cronbach's Alpha* yang didapatkan adalah 0,755 > 0,60. Maka instrument penelitian tersebut *reliabel*.

4.1.2 Hasil Analisis Deskriptif Variabel

4.1.2.1 Kelas Eksperimen (Teka Teki Silang)

Diketahui hasil Pretest dan Posttest pada kelas eksperimen dengan siswa berjumlah 29 orang memiliki hasil nilai minimum *Pre-Test* yaitu 30, nilai maximum *Pre-Test* yaitu 90, dan nilai minimum *Post-Test* yaitu 70, nilai maximum *Post-Test* yaitu 100. Dengan nilai mean *Pre-Test* sebesar 60,52 dan nilai mean *Post-Test* sebesar 82,93. Selain itu, untuk standar deviasi *Pre-Test* sebesar 14,598 dan standar deviasi *Post-Test* sebesar 9,403.

4.1.2.2 Kelas Kontrol (Metode Ceramah)

Diketahui hasil Pretest dan Posttest pada kelas kontrol dengan siswa berjumlah 29 orang memiliki hasil nilai minimum *Pre-Test* yaitu 30, nilai maximum *Pre-Test* yaitu 85, dan nilai minimum *Post-Test* yaitu 60, nilai maximum *Post-Test* yaitu 95. Dengan nilai mean *Pre-Test* sebesar 62,59 dan nilai mean *Post-Test* sebesar 77,24. Selain itu, untuk standar deviasi *Pre-Test* sebesar 13,668 dan standar deviasi *Post-Test* sebesar 11,067.

4.1.3 Uji Prasyarat

4.1.3.1 Uji Normalitas

Berdasarkan hasil Pretest dan Posttest eksperimen dengan signifikansi uji Kolmogorov Smirnov diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,070 dan 0,121. Begitu juga dengan hasil Pretest dan Posttest kontrol diperoleh nilai signifikansi uji Kolmogorov-Smirnov diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,098 dan 0,093. Maka dapat diketahui bahwa hasil Pretest dan Posttest baik dari kelas eksperimen maupun kontrol menunjukkan bahwa data berdistribusi normal karena nilai signifikansinya > 0,05.

4.1.3.2 Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada nilai mean (rata-rata) atau signifikansi sebesar 0,157 serta nilai median data sebesar 0,193. Maka dapat diketahui bahwa hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* baik dari kelas eksperimen maupun kontrol menunjukkan bahwa data homogen karena dilihat dari nilai signifikansinya > 0,05.

4.1.4 Uji Hipotesis

Dari hasil uji normalitas dan homogenitas, didapatkan data yang berdistribusi normal dan homogen. Maka, pengujian selanjutnya menggunakan uji Parametrik dengan bantuan program SPSS 26.0.

4.1.4.1 Uji-t *Pretest*

Berdasarkan hasil *Pre-Test* pada kelas eksperimen dan kontrol pada taraf signifikansi 0,05, memenuhi kriteria *Sig.(2 tailed)* > 0,05 yaitu 0,580 > 0,05 maka dapat dikatakan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Rata-rata pada nilai kelas eksperimen tidak jauh berbeda dengan rata-rata pada nilai kelas kontrol. Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil *Pre-Test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

4.1.4.2 Uji-t *Posttest*

Berdasarkan hasil *Post-Test* pada kelas eksperimen dan kontrol pada nilai t_{hitung} adalah 2,110. Adapun pada taraf signifikansi 5% (0,05) memenuhi kriteria *Sig.(2 tailed)* < 0,05 yaitu 0,039 < 0,05. Maka dari hasil perhitungan pada *Sig.(2-tailed)* < 0,05 dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari hasil *Post-Test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jadi dapat disimpulkan juga bahwa model LKPD berbasis teka teki silang memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

4.2 Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 20 Kota Bengkulu menggunakan sampel dua kelas yaitu kelas VII H sebagai kelas eksperimen yang diajarkan dengan menerapkan LKPD berbasis teka teki silang dan VII G sebagai kelas kontrol yang diajarkan dengan pembelajaran metode ceramah. Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SMP Negeri 20 Kota Bengkulu dimana dari wawancara dengan siswa, Guru mengajar menggunakan metode ceramah dan juga memberikan LKPD yang sudah ada dibuku cetak atau di buku LKS, menjadikan peserta didik bosan dalam mengerjakan soal yang berbentuk essay atau pilihan ganda saja. Jadi, kegiatan belajar mengajar masih terfokus pada guru dan buku paket saja. Membuat siswa kurang bersemangat dan kurang aktif mengikuti proses pembelajaran. Sehingga materi yang diajarkan kurang dipahami oleh siswa dan berdampak pada hasil belajar yang rendah. Sedangkan setelah peneliti melakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan LKPD teka teki silang proses pembelajaran menjadi lebih aktif dibandingkan sebelumnya dan hasil belajar siswa pun meningkat.

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan, didapatkan data hasil penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pada penggunaan LKPD berbasis teka teki silang terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas VII pada materi interaksi dalam ekosistem di SMP Negeri 20 Kota Bengkulu, dibanding dengan menggunakan metode ceramah. Hal ini dapat diketahui dari nilai mean *Post-Test* di kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai mean *Post-Test* di kelas kontrol.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen yang diajarkan dengan LKPD teka teki silang memiliki nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70 dengan rata-rata atau mean nilai posttest sebesar 82,93 yaitu kategori baik. Sedangkan hasil belajar kognitif siswa kelas kontrol yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah memiliki nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 60 dengan rata-rata atau mean nilai posttest sebesar 77,24 yaitu kategori cukup. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar kognitif siswa yang diajarkan dengan LKPD teka teki silang lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar kognitif siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional metode ceramah. dapat dilihat juga pada tabel dibawah ini perbandingan nilai mean pre-tast dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol.

5. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa, Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan LKPD berbasis teka teki silang terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi interaksi dalam ekosistem di SMP Negeri 20 Kota Bengkulu. Hal ini terlihat pada hasil uji Independent Sample t Test atau uji-t pada data posttest diperoleh nilai t_{hitung} adalah 2,110. Adapun pada taraf signifikansi 5% (0,05) memenuhi kriteria $Sig.(2\text{-tailed}) < 0,05$ yaitu $0,039 < 0,05$. Maka dari hasil perhitungan pada $Sig.(2\text{-tailed}) < 0,05$ dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari hasil *Post-Test* pada hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Hamid, dan Riris Aishah Presetyowati, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan Eksperimen*, (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022), hal 22
- Anggita, R., Sumarni, W., & Utomo, U. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(5), 3125–3133.
- Fadia, S., & Fitri, N. (2021). *Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia*. 5, 1617–1620.
- Fatimah, R. K. S. (2018). Strategi belajar & pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan bahasa. *Jurnal Pendidikan NBahasa Dan Sastra Indonesia*, 1, 108–113.
- Fauhah, H. (2021). *Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar* 9, 321–334.
- Ja, I Made Laut Mertha, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2020), hal 12.
- Malasari. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gaya Melalui Metode Demonstrasi pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Yaminas Loppe Kabupaten Luwu. *Jurnal of Teaching and Learning Research*, 1(1), 21–32.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Nurlita. (2018). Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online). *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*, 2(11), 1337–1346.
- Pratiwi, S. N., Cari, C., & Aminah, N. S. 2019. Pembelajaran IPA Abad 21 Dengan Literasi Sains Siswa. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika (JMPF)*, 9(1): 34–42.
- Hasan, M., dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Rahmawati, L. H. (2020). *Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Scientific Approach Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Semester Genap Kelas X OTKP di SMK Negeri 1 Jombang Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)* 8, 504–515.
- Sudarto. (2015). *Nilai Ilmu Pengetahuan dan Pendidikan Ditinjau dari Surat AL-Mujadalah Ayat 11*. *Jurnal Al Lubab*, 1(1)(2015):
- Sunami, M. A. (2021). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis zoom terhadap minat dan hasil belajar IPA Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal basicedu*. 5(4), 1940–1945.
- Wahono Widodo, dkk, 2017. *Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Kemendikbut.