

## Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Tiga Misi Rahasia Mencari Ide Pokok Kelas III Sekolah Dasar

Arum Ulandari<sup>1\*</sup>, Dwi Kameluh Agustina<sup>2</sup>, Desy Anindia Rosyida<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Balitar, Indonesia

\*Corresponding author: [ulandariarum@gmail.com](mailto:ulandariarum@gmail.com)

**Abstract:** Based on the results of the preliminary study conducted by the researcher, it shows that students have difficulty spelling the main idea questions, which, on average, the initial score of class III A was 29.6, while in class III B, it was 26.6. This is because students' interest in reading is less and students' ability to understand reading texts. With these findings, the researcher hopes that using the learning media Three Secret Missions of Finding Main Ideas can make it easier for students to understand the main ideas. The research method was carried out using quantitative research with a quasi-experimental type of design in the form of the pretest-posttest control design group. The approach taken by the researcher aims to determine the effectiveness of using the learning media of the Three Secret Missions of Finding Main Ideas in the main idea material in elementary schools. The research procedure is carried out through three stages, namely (1) the Preparation stage, (2) the Implementation stage, and (3) Reporting stage. The instruments used by the researcher include observation, interviews, questionnaires (questionnaires), pretest-posttest questions, and documentation. Based on the results of research and data processing, an increase in value of 23.85% was obtained in the experimental class, where the value increased from an average score of 29.65 to 53.5. The increase in scores in the experimental class showed that the media succeeded in improving students' understanding but was still ineffective because it had not reached the Minimum Achievement Criteria score.

**Keywords:** effectiveness; main idea; Indonesian;

**Abstrak:** Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa siswa kesulitan mengeja soal ide pokok yang rata-rata pada skor awal kelas III A memperoleh nilai 29,6 sementara pada kelas III B 26,6. Hal ini dikarenakan minat membaca siswa kurang dan kemampuan siswa dalam memahami teks bacaan. Dengan temuan tersebut peneliti berharap dengan menggunakan media pembelajaran Tiga Misi Rahasia Mencari Ide Pokok dapat memudahkan siswa dalam memahami ide pokok. Metode penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis *quasi eksperimental desain* dalam bentuk *pretest-posttest control grup desain*. Pendekatan yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mengetahui keefektifitasan menggunakan media pembelajaran Tiga Misi Rahasia Mencari Ide Pokok dalam materi ide pokok di Sekolah Dasar. Prosedur penelitian yang dilakukan melalui tiga tahapan yaitu (1) Tahap persiapan, (2) Tahap pelaksanaan, (3) Tahap pelaporan. Instrumen yang digunakan peneliti meliputi, observasi, wawancara, kuisioner (angket), soal pretest-posttes, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data diperoleh peningkatan nilai sebesar 23,85% pada kelas eksperimen dimana nilai meningkat dari nilai rata-rata 29,65 menjadi 53,5. Peningkatan nilai yang terjadi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa media tersebut berhasil meningkatkan pemahaman siswa tetapi masih belum efektif karena belum mencapai memenuhi nilai KKM (Kriteria Ketercapaian Minimum).

**Kata kunci:** efektivitas; ide pokok; bahasa Indonesia;

## PENDAHULUAN

Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003, sistem pendidikan nasional dimaksudkan untuk mengembangkan seluruh potensi manusia agar dapat memberikan manfaat dan perubahan positif bagi bangsa, negara, dan agama (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003). Dikatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Agar pembelajaran pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan meningkatkan hasil belajar maka guru harus bisa memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran. Hasil observasi yang dilakukan di SDN Kanigoro 03 diperoleh data siswa mengalami kesulitan memahami materi ide pokok pada pembelajaran Bahasa Indonesia dikarenakan guru menggunakan sumber belajar yang terbatas. Berdasarkan angket awal diperoleh bahwa siswa menjadi tidak paham karena guru hanya menggunakan metode konvensional (ceramah) selama proses pembelajaran. Berdasarkan *pretest* di kelas III A diperoleh 15% siswa dari 20 siswa yang mampu mengerjakan soal ide pokok, sedangkan di kelas III B diperoleh 20% siswa yang bisa mengerjakan soal ide pokok dari 20 siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menawarkan solusi yaitu peneliti menggunakan media pembelajaran Tiga Misi Rahasia Mencari Ide Pokok untuk mempermudah pemahaman siswa dalam materi ide pokok. Karena dalam media buku pengayaan ini dijelaskan menggunakan contoh langsung sehingga memudahkan siswa untuk lebih memahami isi materi. Hal tersebut didukung dengan tiga penelitian yang relevan. Penelitian pertama dari Tsalits (2019b) yang berjudul Pengembangan Media Buku Saku untuk Menemukan Ide Pokok Paragraf Menggunakan Model *Scramble* Siswa Kelas IV B Puduk Payung 1 Kota Serang. Penelitian tersebut diperoleh hasil nilai sebelum *pretest* diperoleh 68,54 dan rata-rata sesudah *posttest* 85,44. Penelitian kedua dari Wardani et al. (2022) yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Animasi Materi Ide Pokok (ADEK) untuk Siswa Sekolah Dasar. Penelitian tersebut diperoleh hasil sebesar 96% untuk keterbacaan guru dan 96 % keterbacaan siswa. Penelitian ketiga dari Seso et al. (2022) yang berjudul Pengaruh Media Kartu Cerita Terhadap Kemampuan Menemukan Ide Pokok Paragraf Siswa Kelas IV SD Inpres 5 Doom. Hal ini ditunjukkan

oleh nilai  $t$  hitung = 3.712 sedangkan  $t$  tabel 1.717 karena  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel maka hipotesis diterima.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis *quasi experimental design* dalam bentuk *pretest-posttest control group desain*. Peneliti menggunakan metode ini untuk menentukan seberapa efektif penggunaan media pembelajaran Tiga Misi Rahasia Mencari Ide Pokok dalam materi ide pokok. Tempat penelitian dilakukan di SDN Kanigoro 3 pada kelas III A dengan jumlah 27 siswa dan kelas III B berjumlah 26 siswa pada tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu, *pretest*, *treatment* (perlakuan) dan *posttest*. Tujuan dalam penelitian ini ada dua yaitu untuk mengetahui bagaimana penerapan media pembelajaran Tiga Misi Rahasia Mencari Ide Pokok. Dan untuk mengetahui seberapa efektifnya media pembelajaran Tiga Misi Rahasia Mencari Ide Pokok dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi ide pokok di kelas III Sekolah Dasar.

Media memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan sebagai suatu saran atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunitas dan komunikan (Arsyad, 2019). Banyak ahli organisasi telah memberikan banyak batasan terhadap pengertian media, diantaranya yaitu sebagai berikut: (1) Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memotivasi untuk belajar (Sapriyah, 2019); (2) Media sebagai saluran untuk komunikasi yang berasal dari bahasa Latin yang berarti antara yang digunakan untuk menyalurkan informasi antara pengirim dan penerima (Ramli, 2013); (3) Karena media memainkan peran yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran dipakai dalam berbagai cabang ilmu sesuai dengan kebutuhan masing-masing ilmu. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan guru kepada siswa (Arief, 2009).

Dari paparan ketiga ahli tentang media pembelajaran, maka pengertian media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran) untuk menarik perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa selama kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Untuk memenuhi kebutuhan siswa, pemilihan media harus dipertimbangkan karena meskipun siswa menggunakan media dengan benar, pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik jika situasinya tidak sesuai. Meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi belajar-mengajar, kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya juga perlu dipertimbangkan (Arsyad, 2019).

Siswa dapat memahami materi dengan mudah karena menarik untuk dipelajari melalui media, dan guru mudah dalam mengajarkan materi sehingga proses pembelajaran baik dalam arti baik siswa maupun guru. Guru bekerja keras dan mudah. mencapai tujuan pembelajaran. Dari berbagai sudut pandang dapat disimpulkan bahwa media mempunyai fungsi perhatian, fungsi emosional, fungsi intelektual, dan fungsi psikologis sehingga penting bagi siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Arsyad (2019) manfaat penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar antara lain: Media pembelajaran memperjelas isi pesan dan informasi sehingga mempermudah komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar, Media pembelajaran meningkatkan perhatian dan mengarahkan siswa sehingga memicu semangat siswa dalam belajar, Media pembelajaran menangani keterbatasan ruang, waktu, dan indera, Media pembelajaran dapat memberikan pengetahuan langsung kepada siswa yang sebanding dengan kasus yang terjadi di lingkungan mereka.

Manfaat media dalam proses pembelajaran menurut Batubara (2021) yaitu: Pembelajaran dapat lebih interaktif dan terjadi dalam dua arah, Proses belajar - mengajar menjadi efektif, Proses pembelajaran menjadi lebih menarik, Proses pembelajaran dapat terjadi tak terbatas oleh ruang dan waktu, Tugas guru lebih banyak sebagai fasilitator.

Berdasarkan pendapat dari para ahli tersebut terdapat beberapa manfaat media pembelajaran antara lain memperjelas pesan yang ingin disampaikan guru, mengatasi keterbatasan waktu, ruang, tenaga, dan daya indra. Proses pembelajaran menarik dapat memicu semangat belajar serta menimbulkan persepsi dan *stimulus* yang sama. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu: Media visual, yaitu media yang cara penyampaian pesannya hanya dapat dilihat melalui indra penglihatan, seperti buku pelajaran, modul, gambar, lukisan, peta, grafik dan lain sebagainya, Media audio, yaitu media yang memberikan pesan melalui indra pendengaran atau hanya dapat didengarkan, seperti siaran radio, telepon dan sebagainya, Media audio-

visual, yaitu gabungan media visual dan audio dimana pesan yang disampaikan dapat diterima oleh indra penglihatan dan pendengar, seperti televisi, video dan lain-lain.

Pembelajaran merupakan suatu proses untuk membantu siswa supaya dapat belajar dengan baik. Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah Kumpulan Tindakan yang diambil oleh guru untuk mengajar siswa, pembelajaran Bahasa Indonesia adalah serangkaian proses yang dilakukan guru agar siswa belajar (Umamah, 2024). Dari sudut pandang siswa, pembelajaran Bahasa Indonesia dianggap sebagai proses yang terdiri dari berbagai aktivitas yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan belajar, arahan, dan motivasi dari seorang guru. Ini sejalan dengan pendapat Magdalena et al. (2020) yang mengatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia adalah proses penyajian informasi dan aktivitas-aktivitas yang dirancang oleh guru untuk membantu siswa mencapai tujuan belajar mereka. Untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, standar kompetensi didefinisikan sebagai kualifikasi minimal siswa yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, kemampuan berkomunikasi yang baik, serta sikap positif terhadap sastra dan bahasa Indonesia.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa standar kompetensi mata Pelajaran Bahasa Indonesia bersumber pada hakikat pembelajaran bahasa, yaitu belajar bahasa sama dengan belajar berbicara, dan belajar sastra sama dengan belajar menghargai karya manusia. Standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia adalah syarat minimal siswa yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Paragraf utama memiliki ide pokok, yang merupakan pokok bahasa paragraf tersebut. Bisa juga disebut subjek atau materi pelajaran. Selain itu, ada kalimat penjelas, yang berfungsi untuk memberikan penjelasan tentang gagasan utama. Ide utama adalah memberikan penjelasan singkat tentang isi paragraf sehingga pembaca dapat memahaminya dengan mudah. Pokok paragraf dapat ditemukan di awal atau akhir paragraf.

Ide pokok paragraf mempunyai sifat tertentu. Paragraf karya ilmiah yang baik memiliki ide utama yang jelas dan dapat digunakan. Paragraf harus jelas menyampaikan ide utama (Ahdar & Wardana, 2019). Kalimat penjelas harus digunakan untuk menjelaskan ide utama dalam kalimat utama. Selain itu, konsep dasar tidak boleh disalahgunakan. Maksudnya, konsep dasar tidak boleh terlalu terbatas atau terlalu luas untuk pembaca dapat menafsirkan dengan baik.

Setiap bab dalam buku ini memiliki referensi topik inti. Buku ini secara keseluruhan membahas konsep-konsep yang luas, disusul konsep-konsep yang lebih rinci pada setiap babnya. Umamah (2024) menyatakan bahwa ada cara lain untuk menafsirkan premis sentral, seperti: (1) Membaca dengan cepat, memahami gagasan, dan membaca lebih cepat agar tidak kehilangan pemahaman; (2) Bacalah dengan cepat, pahami idenya, dan lanjutkan ke bagian berikutnya; (3) Tidak bersenjata untuk dengan cepat mengidentifikasi ide-ide utama dan dengan terampil menanggapi subjek esai; (4) Ingatlah bahwa fleksibilitas memungkinkan perlambatan membaca sesekali; (5) Rasakan bahwa kita membaca lebih cepat dari biasanya Dapat menyelesaikan membaca tanpa membuang waktu; (6) Cepat pahami gagasan penulis, tetapi jangan terburu-buru, karena dapat menimbulkan ketegangan; (7) Perlu berkonsentrasi dengan cepat dan tepat, serta terlibat penuh dalam konsep.

Menurut Shaffat (2016) ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk menemukan ide pokok dari setiap alenia saat membaca cepat antara lain yaitu: a) Bacalah paragraf pembuka setiap bab atau paragraf, yang sering kali memperkenalkan bab tersebut atau membahas topik paragraf. Penulis biasanya membahas pokok bahasan keseluruhan bab di paragraf pertama, jadi yang terbaik adalah membacanya dari awal sampai akhir; b) Setelah membaca alenia pertama, dapat kita dapat memahami seluruh bab. Namun, alinea terakhir dari bab memberikan simpulan bab. Alenia terakhir menggabungkan gagasan dari alinea sebelumnya; c) Baca sekilas paragraf tersebut, berikan perhatian khusus pada kalimat pertama dan terakhir. Seringkali, ide pendukung dan ilustrasi ditemukan dalam paragraf yang berada di antara kalimat, bukan di ide utama. Verifikasi kata-kata yang diberi tanda unik, seperti yang dicetak miring, bergaris bawah, dan sebagainya.

Untuk menemukan ide pokok suatu paragraf, terdapat beberapa langkah yang dapat dilakukan. Pertama, periksa paragraf pembuka dalam setiap bab atau bagian, karena ide utama sering kali dinyatakan dalam kalimat awal. Jika masih ragu, kita dapat menguji hipotesis dengan memilih kalimat yang diperkirakan mengandung ide utama, lalu membandingkannya dengan kalimat lain dalam paragraf. Jika kalimat tersebut dapat dirangkai menjadi satu pemikiran yang koheren, maka pilihan kita tepat. Jika tidak, langkah selanjutnya adalah memeriksa kalimat terakhir dalam paragraf, karena sering kali mengandung penjelasan tentang tema keseluruhan. Selain itu, memperhatikan setiap fakta dalam paragraf juga penting, karena sering kali ada rincian yang mendukung konsep

utama meskipun tidak dinyatakan secara eksplisit. Oleh karena itu, membaca paragraf secara keseluruhan menjadi cara yang efektif untuk mengidentifikasi ide pokok, sehingga seseorang dapat memahami inti pesan yang ingin disampaikan (Sumayow et al., 2023).

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis *quasi experimental desain* dalam bentuk *pretest-posttest control group desain*. Metode pemecahan masalah kuantitatif digunakan secara terencana dan cermat dengan desain yang ketat, pengumpulan data dilakukan secara sistematis, terkontrol, dan tertuju pada penyusunan teori yang disimpulkan secara induktif dalam kerangka pembuktian hipotesis empiris (Sugiyono, 2019a). Peneliti menggunakan metode ini untuk menentukan seberapa efektif penggunaan media pembelajaran Tiga Misi Rahasia Mencari Ide Pokok dalam materi ide pokok kelas III Sekolah Dasar.

Penelitian dilakukan dengan menggunakan tes awal sebelum siswa menggunakan media pembelajaran Tiga Misi Rahasia Mencari Ide Pokok (*pretest*) pada seluruh siswa kelas III. Kemudian diambil sampel masing-masing kelas sebanyak 20 siswa, dimana kelas III A sebagai kelas eksperimen dan kelas III B sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan untuk menggunakan media pembelajaran Tiga Misi Rahasia Mencari Ide Pokok sementara kelas kontrol tidak menggunakan media pembelajaran tersebut dalam pembelajaran. Setelah dipastikan kedua kelas menerima materi pembelajaran ide pokok selanjutnya menjawab soal posttest sebagai bahan perbandingan untuk mengetahui keberhasilan dan keefektifan penggunaan media pembelajaran Tiga Misi Rahasia Mencari Ide Pokok.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Aspek penilaian menulis ide pokok dalam penelitian ini meliputi ketepatan penggunaan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD), keterkaitan antar kalimat dan Bahasa yang mudah dipahami. Dari ketiga aspek yang dinilai, aspek penggunaan EYD merupakan kendala yang paling banyak ditemukan dalam penelitian ini. Hasil tes awal maupun tes akhir kedua kelompok menunjukkan bahwa siswa memiliki banyak kesalahan ejaan, tulisan tidak terbaca dan tidak menguasai aturan penulisan yang berdampak pada hasil akhir siswa.

### **Hasil Penerapan Media Tiga Misi Rahasia Mencari Ide Pokok**

Kegiatan awal pembelajaran menggunakan media pembelajaran Tiga Misi Rahasia Menemukan Ide Pokok di kelas eksperimen dimulai dengan menyiapkan pembelajaran sebagaimana biasanya. Guru melakukan apersepsi kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan tersebut. Guru meminta siswa untuk membaca teks bacaan yang terdapat pada Media Tiga Misi Rahasia Mencari Ide Pokok. Setelah siswa selesai membaca teks tersebut guru menanyakan kepada siswa informasi apa yang telah diperoleh dari teks bacaan tersebut. Setelah siswa menjawab pertanyaan yang diberikan kemudian guru menjelaskan isi materi dan membagi siswa menjadi enam kelompok. Siswa mendengarkan arahan guru dan menyelesaikan tugas yang akan diberikan. Setelah siswa berdiskusi dan menyelesaikan tugas dan guru menunjuk salah satu kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi dari kelompoknya, hal ini dilakukan untuk agar seluruh anggota kelompok siap dan memahami isi materi pembelajaran. Setelah siswa menjawab pertanyaan guru, guru memberikan penilaian. Di akhir pembelajaran guru memberikan tes akhir untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami pembelajaran. Siswa menyimpulkan pembelajaran dan guru memberikan penguatan. Berikut dokumentasi di kelas III A ketika menggunakan media pembelajaran Tiga Misi Rahasia Mencari Ide Pokok.



**Gambar 1.** Siswa menggunakan media pembelajaran Tiga Misi Rahasia Mencari Ide Pokok



**Gambar 2.** Siswa mengerjakan soal latihan yang terdapat dalam media pembelajaran Tiga Misi Rahasia Mencari Ide Pokok

### Hasil belajar menggunakan Media Tiga Misi Rahasia Mencari Ide Pokok

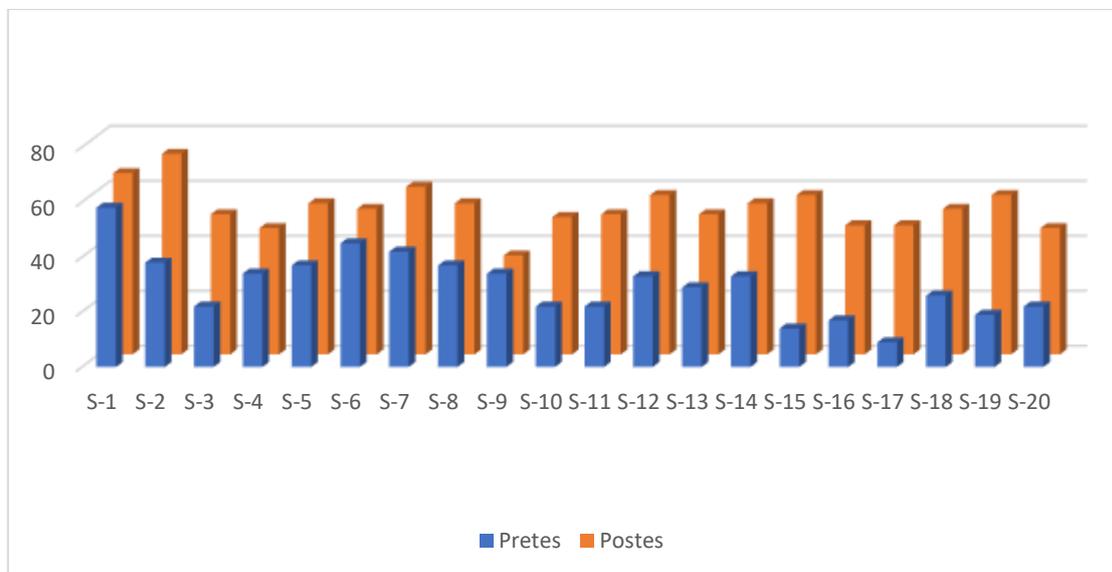
Hanya 3 siswa yang mampu menyelesaikan soal pretest pada tes pertama, dan 17 siswa mendapat nilai rendah. Sembilan adalah nilai terendah dan 58 adalah nilai tertinggi pada tes pertama ini. Mengenai penyelesaian post-test, dua belas siswa memperoleh nilai lebih dari lima puluh, sedangkan delapan siswa memperoleh nilai lebih rendah dari lima puluh. Mengenai tes ini, 36 adalah skor terendah dan 73 adalah skor tertinggi. Statistik menunjukkan bahwa rata-rata tes pertama ( $\bar{x}$ ) adalah 29,65. Alternatifnya, jika  $F$  hitung  $>$   $F$  tabel ( $2,194 > 2,168$ ), maka dapat dikatakan bahwa kedua data tersebut mempunyai variansi yang tidak merata atau data tersebut tidak homogen. Sedangkan rata-rata tes terakhir (*posttest*) adalah = 53,5 dengan nilai  $F$  hitung 2,194,  $F$  tabel 2,168.

Distribusi frekuensi nilai tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1.** Distribusi Frekuensi Nilai Tes (Pretest - Posttest) Kelas Eksperimen

Siswa	Uji Homogenitas IIIA	
	Pre Tes	Post Tes
S-1	58	66
S-2	38	73
S-3	22	51
S-4	34	46
S-5	37	55
S-6	45	53
S-7	42	61
S-8	37	55
S-9	34	36
S-10	22	50
S-11	22	51
S-12	33	58
S-13	29	51
S-14	33	55

S-15	14	58
S-16	17	47
S-17	9	47
S-18	26	53
S-19	19	58
S-20	22	46



**Gambar 3.** Hasil Pretes dan postes kelas III A (Kelas Eksperimen)

Berdasarkan tabel 2 (Distribusi Frekuensi Nilai (Pretest - Postest) Kelas Eksperimen) Dapat Dijelaskan Sebagai Berikut:

**Tabel 2.** Interpretasi Distribusi Frekuensi Nilai (pretes-postest) Kelas Eksperimen

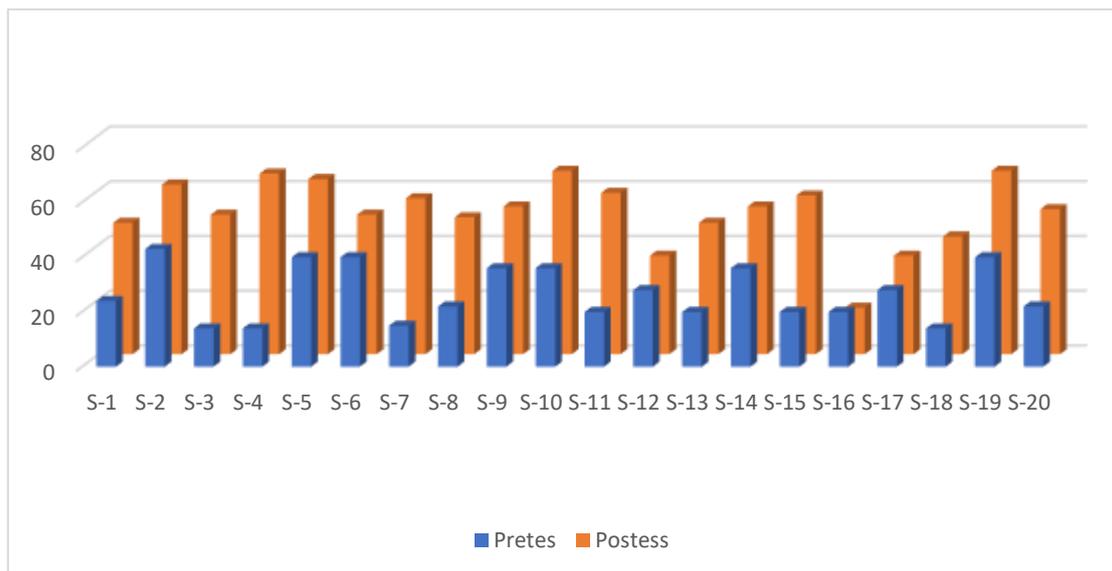
<i>F-Test Two-Sample for Variances</i>		
	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
<i>Mean</i>	29,65	53,5
<i>Variance</i>	138,02	62,89
<i>Observations</i>	20	20
<i>Df</i>	19	19
<i>F</i>	2,194	
<i>P(F&lt;=f) one-tail</i>	0,047	
<i>F Critical one-tail</i>	2,168	

### Hasil belajar menggunakan metode ceramah

Pada tes awal jumlah siswa yang mampu mengerjakan soal pretes sebanyak 4 siswa dan sementara 16 siswa mendapatkan nilai kurang. Nilai tertinggi pada tes awal ini adalah 43 dan nilai terendah adalah 14. Adapun hasil tes akhir yang diadakan setelah pembelajaran, jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas 50 sebanyak 13 siswa, yang mendapatkan nilai di bawah 50 sebanyak 7 siswa. Nilai tertinggi pada tes ini adalah 67 dan terendah adalah 17. Dengan perhitungan statistik diperoleh rata-rata ( $\bar{x}$ ) tes awal adalah 26,6. Sedangkan pada tes akhir (postest) diperoleh rata-rata = 52,26 dengan nilai F hitung 0,669 F tabel 0,0561, jadi jika F hitung > F tabel ( $0,669 > 0,451$ ) dapat disimpulkan bahwa kedua data memiliki varians yang tidak sama atau data tidak homogen. Distribusi frekuensi nilai tes awal (pretest) dan tes akhir (postest) dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3.** Distribusi Frekuensi Nilai Tes awal (Pretes-postes ) Kelas Kontrol

Siswa	Uji Homogenitas IIIB	
	Pre Tes	Post Tes
S-1	24	48
S-2	43	62
S-3	14	51
S-4	14	66
S-5	40	64
S-6	40	51
S-7	15	57
S-8	22	50
S-9	36	54
S-10	36	67
S-11	20	59
S-12	28	36
S-13	20	48
S-14	36	54
S-15	20	58
S-16	20	17
S-17	28	36
S-18	14	43
S-19	40	67
S-20	22	53



**Gambar 4.** Hasil pretes dan postes kelas III B (Kelas Kontrol)

Berdasarkan tabel 4 (Distribusi Frekuensi Nilai (Pretest - Postest) Kelas Eksperimen) dapat dijelaskan sebagai berikut:

**Tabel 4.** Interpretasi Distribusi Frekuensi Nilai (pretes-postest) Kelas Eksperimen

<i>F-Test Two-Sample for Variances</i>		
	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
<i>Mean</i>	26,74	52,26
<i>Variance</i>	105,8	158,2
<i>Observations</i>	19	19
<i>df</i>	18	18
<i>F</i>	0,669	
<i>P(F&lt;=f) one-tail</i>	0,201	
<i>F Critical one-tail</i>	0,451	

### **Uji Normalitas**

Statistik nonparametrik diperlukan jika data tidak normal. Untuk pengujian ini menggunakan rumus Uji Shapiro Wilk (Sugiyono, 2019b). Data kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan untuk uji normalitas ini, yang mencakup hasil tes awal dan akhir dari masing-masing kelompok. Dari perhitungan uji normalitas diperoleh hasil pada tabel berikut.



Jika  $T_3 > T$  tabel maka  $H_0$  diterima dan  $h_a$  ditolak. Yang artinya penerapan media buku pengayaan Tiga Misi Rahasia Mencari Ide Pokok efektif, maka pembelajaran Bahasa Indonesia materi ide pokok di kelas III A Sekolah Dasar berhasil.

**Tabel 7.** Uji Normalitas menggunakan *Shapiro Wilk* (Postest Kelas Eksperimen)

Uji Normalitas menggunakan Shapiro Wilk										
Ratibul Haddad										
No.	$x_i$	$x_i - \bar{x}$	$(x_i - \bar{x})^2$	$i$	$a_i$	$(x_{n-i+1} - x_i)$			$a_i   x_{n-i+1} - x_i  $	
1	47	-11,35	128,823	1	0,4734	76	47	29	2204	
2	47	-11,35	128,823	2	0,3211	73	47	26	1898	
3	51	-7,35	54,023	3	0,2565	73	51	22	1606	
4	51	0,874	0,764	4	0,2085	73	51	22	1606	
5	51	0,874	0,764	5	0,1686	66	51	15	990	
6	53	0,908	0,825	6	0,1334	61	53	8	488	
7	53	0,908	0,825	7	0,1013	58	53	5	290	
8	53	0,908	0,825	8	0,0711	58	53	5	290	
9	55	0,943	0,888	9	0,0422	58	55	3	174	
10	55	0,943	0,888	10	0,0140	55	55	0	0	
11	55	0,943	0,888					$\Sigma i$	9546	
12	58	0,994	0,988							
13	58	0,994	0,988	$\frac{1}{D}$					0,003029713	
14	58	0,994	0,988							
15	61	1,045	1,093							
16	66	1,131	1,279							
17	73	1,251	1,565							
18	73	1,251	1,565							
19	73	1,251	1,565							
20	76	1,302	1,696							
$\Sigma$	58,35	D	330,064							
					$\left[ \sum_{i=1}^k a_i (x_{n-i+1} - x_i) \right]^2$					9,17916E-06
					$T_3$					330,0643003
					Tabel Shapiro Wilk					0,905

Berdasarkan tabel 7 diperoleh nilai rata-rata 58.35. Nilai D diperoleh 330.064. Jumlah data ke-I diperoleh 9546 dan  $\frac{1}{D}$  diperoleh 0,00302, sehingga nilai  $T_3$  adalah 33,064. Jika  $T_3 > T$  tabel maka  $H_0$  diterima dan  $h_a$  ditolak. Yang artinya penerapan media buku pengayaan Tiga Misi Rahasia Mencari Ide Pokok efektif, maka pembelajaran Bahasa Indonesia materi ide pokok di kelas III A Sekolah Dasar berhasil.

**Tabel 8.** Uji Normalitas menggunakan *Shapiro Wilk* (Postest Kelas Kontrol)

Uji Normalitas menggunakan Shapiro Wilk										
Ratibul Haddad										
No.	$x_i$	$x_i - \bar{x}$	$(x_i - \bar{x})^2$	$i$	$a_i$	$(x_{n-i+1} - x_i)$				
1	17	-35,05	1228,503	1	0,4734	67	53	14	938	
2	36	-16,05	257,603	2	0,3211	67	51	16	1072	
3	36	-16,05	257,603	3	0,2565	66	51	15	990	
4	43	0,826	0,682	4	0,2085	64	50	14	896	
5	48	0,922	0,850	5	0,1686	62	48	14	868	
6	48	0,922	0,850	6	0,1334	59	48	11	649	
7	50	0,961	0,923	7	0,1013	58	43	15	870	
8	51	0,980	0,960	8	0,0711	57	36	21	1197	
9	51	0,980	0,960	9	0,0422	54	36	18	972	
10	53	1,018	1,037	10	0,0140	54	17	37	1998	
11	54	1,037	1,076					$\Sigma i$	10450	
12	54	1,037	1,076							
13	57	1,095	1,199	$\frac{1}{D}$					0,00057	
14	58	1,114	1,242							
15	59	1,134	1,285							
16	62	1,191	1,419							
17	64	1,230	1,512							
18	66	1,268	1,608							
19	67	1,287	1,657							
20	67	1,287	1,657							
$\Sigma$	52,05	D	1763,702							
					$\left[ \sum_{i=1}^k a_i (x_{n-i+1} - x_i) \right]^2$					3,2E-07
					$T_3$					1763,7
					Tabel Shapiro Wilk					0,905

Berdasarkan tabel 8 diperoleh nilai rata-rata 52.02. Nilai D diperoleh 1763,702. Jumlah data ke-I diperoleh 10450 dan  $\frac{1}{D}$  diperoleh 0,0057, sehingga nilai  $T_3$  adalah

1763,7. Jika  $T_3 > T$  tabel maka  $H_0$  diterima dan  $h_a$  ditolak. Yang artinya penerapan media buku pengayaan Tiga Misi Rahasia Mencari Ide Pokok efektif, maka pembelajaran Bahasa Indonesia materi ide pokok di kelas III A Sekolah Dasar berhasil.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran *Tiga Misi Rahasia Mencari Ide Pokok* memberikan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi ide pokok dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen dari 29,65 menjadi 53,5, atau mengalami kenaikan sebesar 23,85%. Meskipun peningkatan ini signifikan, media ini masih belum mencapai tingkat efektivitas yang optimal karena nilai yang diperoleh belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

### **Hasil Observasi Siswa Selama Menggunakan Media Pembelajaran**

Berdasarkan lembar observasi siswa selama perlakuan menggunakan media tiga misi menentukan ide pokok diperoleh beberapa hasil pengamatan yaitu:

Dari 20 siswa di kelas eksperimen terdapat 13 siswa yang menyimak tujuan pembelajaran dan 7 siswa tidak menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dari 20 siswa di kelas eksperimen terdapat 9 siswa yang menyimak materi pembelajaran dan 11 siswa tidak menyimak materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dari 20 siswa di kelas eksperimen terdapat 17 siswa yang membaca dengan cermat dan 3 siswa tidak membaca dengan cermat teks yang diberikan oleh guru. Dari 20 siswa di kelas eksperimen terdapat 12 siswa yang menjawab pertanyaan dan 8 siswa tidak menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Dari 20 siswa di kelas eksperimen semua siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Dari 20 siswa di kelas eksperimen terdapat 16 siswa yang melakukan refleksi setelah pembelajaran dan 4 siswa tidak melakukan refleksi setelah pembelajaran. Dari 20 siswa di kelas eksperimen terdapat 20 siswa yang menulis rangkuman yang diberikan oleh guru.

Dari hasil pengamatan selama proses pembelajaran menggunakan buku pengayaan tiga misi rahasia menemukan ide pokok, dapat dijabarkan bahwa siswa dapat merangkum materi, mengerjakan tugas, dan melakukan refleksi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Arsyad (2019) berikut adalah keuntungan praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran: Media pembelajaran dapat mempermudah penyampaian pesan dan informasi sehingga proses dan hasil belajar menjadi lebih mudah, Media

pembelajaran dapat menarik dan mendorong perhatian siswa untuk belajar, Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, Media pembelajaran dapat menyesuaikan pengalaman belajar dengan peristiwa yang terjadi di lingkungan mereka.

Selanjutnya, siswa mengalami kesulitan saat menjawab pertanyaan, karena membaca dengan tidak cermat, tidak menyimak materi dan tujuan pembelajaran. Kendala tersebut disebabkan karena siswa lebih banyak bermain bersama dengan teman sehingga saat guru memberikan perlakuan, siswa tidak memperhatikan penjelasan guru. Hal ini sesuai dengan pendapat Slameto (1988) yang menyatakan bahwa minat merupakan ketika seseorang merasa tertarik dan merasa terikat pada suatu hal atau aktivitas karena keinginan atau inisiatif sendiri.

Menurut Setiawan et al. (2022) bahwa sikap seseorang dalam belajar sangat berpengaruh pada hasil yang diperolehnya selama belajar. Berdasarkan hasil observasi, sikap siswa cenderung negative terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Beberapa anak ketika mengikuti pembelajaran karena ada yang melamun hingga tidak membuka buku sesuai dengan halaman materi yang sedang disampaikan.

Menurut Rahman (2022) motivasi belajar yang berasal dari diri siswa perlu diusahakan dengan cara senantiasa optimis bahwa cita-cita dapat dicapai dengan belajar. Siswa yang antusias belajar dan menyelesaikan tugas tepat waktu hanya sedikit. Dari hasil kegiatan observasi terlihat bahwa 5 siswa tidak antusias dalam menyelesaikan tugasnya yang diberikan karena bermain dengan temannya.

Tidak ada siswa dengan masalah sensorik yang mempengaruhi pendengaran atau penglihatan mereka, berdasarkan pengamatan yang dilakukan sepanjang kelas. Baik tulisan di papan tulis maupun suara guru terdengar oleh seluruh siswa di depan kelas. Hanya sedikit siswa yang mampu menanggapi pertanyaan guru karena terlalu sibuk bermain, bercerita, dan tidak memperhatikan apa yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan keyakinan bahwa meskipun anak-anak sering mendengarkan, melihat, dan melihat dalam kehidupan sehari-hari, mendengar dan melihat tidak sama dengan belajar jika siswa tidak memiliki persyaratan, motivasi, dan sikap yang diperlukan untuk mencapai suatu tujuan.

Pokok-pokok paragraf di kelas III A, observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran bahasa Indonesia, dan hasil pretest-posttest siswa kelas III A merupakan sumber data yang menunjukkan faktor-faktor penyebab kesulitan belajar siswa dalam

mengidentifikasi pokok bahasan. Gagasan sebuah paragraf dikelompokkan menjadi dua kategori: faktor yang berasal dari luar siswa (faktor eksternal) dan faktor yang berasal dari dalam diri siswa (faktor internal).

Faktor internal terdiri dari faktor psikologis dan faktor motivasi yang menyebabkan kesulitan siswa dalam menentukan ide pokok paragraf. Hasil tes menunjukkan bahwa siswa tidak dapat membedakan antara paragraf induktif dan deduktif. Mereka juga mengalami kesulitan menentukan ide pokok dan membedakan kalimat utama dan penjelas. Beberapa siswa di lapangan menyatakan bahwa mereka tidak menyukai pelajaran Bahasa Indonesia, terutama yang berkaitan dengan ide-ide pokok. Akibatnya, pikiran negatif muncul dalam diri siswa, yang mengakibatkan mereka bersikap acuh terhadap materi dan memperoleh pemahaman dan hasil yang buruk tentang materi tersebut. Siswa yang menikmati membaca kurang terlihat saat mereka diamati saat mengajar materi ide pokok. Beberapa siswa terlihat acuh dan tidak segan menunjukkan wajah masam saat guru meminta mereka membaca. Selain itu, beberapa siswa menyatakan bahwa mereka jarang berlatih belajar di rumah, dan beberapa di antara mereka menyatakan bahwa mereka dibantu oleh bibi, kakak, dan orang tua saat mereka berlatih.

Isi gagasan pokok di kelas III A diamati, dan faktor-faktor yang bersifat eksternal pada diri siswa ditentukan oleh temuan tersebut. Temuan tersebut menunjukkan betapa buruknya proses pembelajaran di kelas tersebut. Ada cukup teman untuk menemani anak-anak tertentu selama pelajaran karena ruang kelas dapat menampung 27 orang, sehingga menyulitkan guru untuk mengamati setiap siswa secara mendalam dan membuat siswa tertentu tampak tidak mampu memahami apa yang coba diajarkan oleh guru. Instruktur sering kali menggunakan format ceramah untuk menyampaikan konsep-konsep utama, yang mungkin membuat beberapa siswa tidak tertarik dan tidak tertarik serta menghambat kemampuan mereka untuk belajar. Kurangnya perhatian pengajar terhadap penjelasan guru membuat kelas menjadi tidak produktif karena siswa tidak terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, peneliti sampai pada kesimpulan bahwa prakonsepsi negatif siswa sudah mempengaruhi proses belajar mereka ketika membahas materi ini. Selain itu, siswa yang merasa tidak nyaman berada di dalam kelas akan kesulitan untuk fokus pada materi. Selain itu, metode dan teknik guru yang terus berulang-ulang

menyebabkan siswa menjadi apatis dan bosan. Pada akhirnya hal ini menyebabkan hasil belajar di bawah standar.

### **Efektivitas Media Pembelajaran**

Peningkatan pemahaman siswa dalam menentukan ide pokok menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat membantu siswa dalam memahami konsep abstrak lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Tsalits (2019a), yang mengembangkan media buku saku untuk menemukan ide pokok paragraf dan memperoleh hasil peningkatan rata-rata nilai dari 68,54 menjadi 85,44 setelah penggunaan media tersebut. Selain itu, penelitian Wardani et al. (2022) tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis animasi pada materi ide pokok menunjukkan tingkat keterbacaan sebesar 96% baik dari perspektif guru maupun siswa.

Hasil penelitian ini juga mendukung temuan dari Seso et al. (2022) yang meneliti penggunaan media kartu cerita dalam pembelajaran ide pokok paragraf. Studi tersebut menemukan bahwa penggunaan media yang lebih visual dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta pemahaman konsep mereka, yang dibuktikan dengan nilai *t hitung* sebesar 3,712, lebih tinggi dibandingkan *t tabel* sebesar 1,717.

### **Faktor Pendukung dan Penghambat**

Beberapa faktor yang mendukung keberhasilan media pembelajaran ini adalah adanya keterlibatan aktif siswa melalui pembelajaran berbasis kelompok dan aktivitas membaca teks yang lebih menarik. Namun, terdapat pula hambatan seperti rendahnya minat membaca siswa dan kurangnya perhatian selama pembelajaran, yang menyebabkan sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami ide pokok paragraf. Penelitian Setiawan et al. (2022) menunjukkan bahwa minat belajar memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Kurangnya minat dapat menjadi kendala utama dalam pemahaman materi pembelajaran.

### **Implikasi dan Rekomendasi**

Berdasarkan temuan ini, disarankan agar guru dapat mengombinasikan penggunaan media *Tiga Misi Rahasia Mencari Ide Pokok* dengan strategi pembelajaran lainnya, seperti model *Problem-Based Learning* (PBL) atau diskusi kelompok yang lebih intensif. Selain itu, perlu adanya upaya untuk meningkatkan motivasi membaca siswa melalui metode yang lebih menarik, misalnya dengan gamifikasi atau integrasi teknologi dalam

pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan Arsyad (2019) yang menekankan bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran harus didukung dengan metode yang sesuai agar dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Dengan demikian, meskipun media ini telah menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan pemahaman siswa, masih diperlukan perbaikan dalam penerapannya agar lebih optimal dalam membantu siswa mencapai KKM dan meningkatkan hasil belajar mereka secara keseluruhan.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan penelitian efektifitas media pembelajaran buku pengayaan Tiga Misi Rahasia Mencari Ide Pokok kelas III di UPT SDN Kanigoro 03 dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu:

Dua puluh siswa berada di Kelas III A. Setelah mengikuti tes dan dievaluasi oleh peneliti, nilai siswa menunjukkan bahwa empat siswa (20%) mengalami kesulitan memahami gagasan utama sebuah paragraf, sementara enam belas siswa (80%) mengalami kesulitan dalam memahaminya. . Jenis pertama mencakup pemahaman gagasan inti paragraf. Sementara 7 siswa (35%) tidak kesulitan mengidentifikasi kalimat utama dan kalimat penjelas dalam paragraf, 15 siswa (75%) merasa kesulitan untuk memutuskan antara kalimat deskriptif dan kalimat utama. Saat menentukan antara kalimat utama dan kalimat pendukung pada paragraf kedua dan ketiga, siswa jenis kedua ini kesulitan menentukan konsep pokok paragraf. Pemilihan antara kalimat utama dan kalimat pendukung pada paragraf kedua dan ketiga membuat siswa tipe kedua ini kesulitan dalam menentukan gagasan utama paragraf. 16 siswa, atau 80% siswa, mengalami kesulitan memahami perbedaan antara kalimat utama dan kalimat penjelas.

Media pembelajaran Tiga Misi Rahasia Mencari Ide Pokok berhasil diterapkan untuk kelas III. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh kesimpulan bahwa peningkatan sebesar 23,85 signifikan atau terdapat peningkatan secara signifikan pada skor menjawab soal post test dan pre test siswa kelas eksperimen. Peningkatan nilai yang terjadi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa media tersebut berhasil meningkatkan pemahaman siswa tetapi masih belum efektif karena belum mencapai memenuhi nilai KKM (Kriteria Ketercapaian Minimum) dan nilai pada kelas kontrol lebih tinggi daripada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Tiga Misi Rahasia Mencari Ide Pokok.

Sebuah pembelajaran yang efektif didukung oleh faktor yang relevan dengan kriteria keberhasilan belajar yang meliputi keadaan psikologis aktor yang terlibat didalamnya (guru-siswa) atribut yang dimiliki, metode belajar yang dipakai, serta hubungan hal tersebut dengan budaya dan lingkungan di sekitar. Faktor-faktor yang memengaruhi kesulitan belajar siswa dalam menentukan ide pokok paragraf kelas III SDN Kanigoro 03 dapat diklasifikasikan menjadi dua faktor yaitu faktor internal (dalam diri siswa) dan faktor eksternal (dari luar siswa).

#### DAFTAR RUJUKAN

- Ahdar, A., & Wardana, W. (2019). *Belajar dan pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*. CV. Kaaffah Learning Center.
- Arief, S. (2009). *Media pendidikan, pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran Edisi 21*. PT RAJA GRAFINDO PERSADA.
- Batubara, H. H. (2021). *Media pembelajaran digital*. PT Remaja Rosdakarya.
- Idri Shaffat. (2016). *Optimized Learning Strategy*. Prestasi Pustaka. .
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, N., & Amalia, D. A. (2020). Analisis bahan ajar. *Nusantara*, 2(2), 311–326.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Ramli, M. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran. *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 3(2).
- Sapriyah, S. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Seso, Y. M., Solehun, S., & Putra, T. Y. (2022). Pengaruh Media Kartu Cerita terhadap Kemampuan Menentukan Ide Pokok Paragraf Siswa Kelas V SD Inpres 5 Doom. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 74–80.
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>
- Slameto. (1988). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Bina Aksara.

- Sugiyono. (2019a). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (27th ed.). Alfabeta.
- Sugiyono. (2019b). *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif Kombinasi, R dan D, dan Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sumayow, C. G. N., Rorimpandey, W. H. F., & Liando, M. R. (2023). Peningkatan kemampuan menemukan ide pokok paragraf dalam pembelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan model problem based learning siswa kelas v sd gmim i woloan. *EDU PRIMARY JOURNAL*, 4(3), 158–168.
- Tsalits, A. U. (2019a). *Pengembangan Media Buku Saku Untuk Menemukan Ide Pokok Paragraf Menggunakan Model Skrambel Siswa Kelas IV-B SDN Pudakpayung 1 Kota Semarang*. Universitas Negeri Semarang.
- Tsalits, A. U. (2019b). *Pengembangan Media Buku Saku Untuk Menemukan Ide Pokok Paragraf Menggunakan Model Skrambel Siswa Kelas IV-B SDN Pudakpayung 1 Kota Semarang*. Universitas Negeri Semarang. Universitas Negeri Semarang.
- Umamah, A. (2024). *Analisis Kemampuan Membaca Teks Bahasa Arab Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Pondok Pesantren DDI As-Salman Allakuang (Studi Perspektif Psikolinguistik)*. IAIN Parepare.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003).
- Wardani, F. A., Widiastuti, S., & Fauzi, A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Animasi Materi Ide Pokok (ADEK) Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(8), 1102–1110.