



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TIGA DIMENSI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V SD NEGERI 091273 KARANG BANGUN

Bintang Delvina Simanjuntak¹, Canni Loren Sianturi², Lisbet Novianti Sihombing³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

e-mail correspondence: bintangdelvina@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 24-11-2025

Disetujui : 30-11-2025

Kata Kunci :

Media Pembelajaran; Tiga Dimensi; Hasil Belajar.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran tiga dimensi terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 091273 Karang Bangun. Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian kuantitatif dengan "Pre-Experimental Design" bentuk one grup pretest post-test yang dilaksanakan di SD Negeri 091273 Karang Bangun pada siswa kelas V dengan jumlah populasi 29 siswa dan sampel sebanyak 29 siswa. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan test sebanyak 2 kali yaitu pretest-posttest. Data diolah menggunakan teknik analisis statistik, dari hasil analisis data diperoleh taraf signifikan $0,01 < \text{probabilitas } (0,05)$ dan $t_{hitung} = 8,940 > t_{tabel} = 1,724$ maka disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti "Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran tiga dimensi terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 091273 Karang Bangun.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : 24-11-2025

Accepted : 30-11-2025

Keywords:

Learning Media; Three Dimensions; Learning Outcomes.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the use of three-dimensional learning media on the learning outcomes of fifth-grade students of SD Negeri 091273 Karang Bangun. This study uses a quantitative research method with a "Pre-Experimental Design" in the form of one group pretest post-test which was carried out at SD Negeri 091273 Karang Bangun on fifth-grade students with a population of 29 students and a sample of 29 students. The data collection technique for this study used 2 tests, namely pretest-posttest. The data were processed using statistical analysis techniques, from the results of the data analysis obtained a significance level of $0.01 < \text{probability } (0.05)$ and $t \text{ count} = 8.940 > t \text{ table} = 1.724$, it was concluded that H_0 was rejected and H_a was accepted, which means "There is an effect of the use of three-dimensional learning media on the learning outcomes of fifth-grade students of SD Negeri 091273 Karang Bangun.



PENDAHULUAN

Mengapa pendidikan sangat berperan penting dalam memajukan suatu Negara? Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam memajukan suatu negara dalam berbagai aspek, seperti aspek kehidupan baik bagi individu maupun masyarakat. Pendidikan memberikan pengetahuan, keterampilan, dan pembentukan karakter yang menjadi dasar untuk meraih kesuksesan dan membangun masa depan yang lebih baik. Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar oleh seorang pendidik dan direncanakan sebaik mungkin dengan tujuan yang sudah ditetapkan. Tambunan (2016: 27) mengungkapkan pendidikan merupakan suatu kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia karena dimana dan kapan pun di dunia ini terdapat upaya pendidikan, dan pendidikan pada hakekatnya suatu upaya manusia untuk memanusiakan manusia itu sendiri. Pristiwanti dkk (2022) menyatakan bahwa pendidikan adalah bentuk upaya yang dilakukan secara sadar dan terancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang memudahkan untuk peserta didik agar secara aktif meningkatkan kemampuan dirinya untuk memperoleh kekuatan spiritual, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak yang tinggi, dan keterampilan yang diperlukan diri sendiri dan warga Negara. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Sihombing, dkk, 2021). Wibowo, Ocberti, and Gandasari (2021) mengemukakan bahwa guru berperan penting dalam pembelajaran sebagai fasilitator guru merancang media pembelajaran sesuai materi yang diajarkan, menyediakan sumber belajar seperti buku Lks, buku paket cetak, menyiapkan materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menggunakan komunikasi yang baik saat menjelaskan materi pembelajaran. Guru juga berperan menyiapkan beberapa perangkat pembelajaran yang digunakan seperti modul, silabus, lembar kegiatan siswa (LKS), prota (program tahunan), prosem (program semester), dan media pembelajaran. Penggunaan media atau alat bantu yang disadari oleh banyak praktisi pendidikan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama membantu peningkatan prestasi belajar siswa. Namun dalam implementasinya, tidak banyak guru yang memanfaatkannya, bahkan penggunaan metode ceramah (*lecture method*) masih sangat populer dan masih sangat banyak digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Guru kurang kreatif dan menyenangkan dalam menggunakan media. Pada kenyataannya masih banyak guru yang sering atau tidak menggunakan media sebagai alat dalam membantu menjelaskan dan memberikan materi kepada peserta didik.

Pembelajaran yang kurang menarik dan kurang menyenangkan akan membuat peserta didik merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran dapat mengakibatkan pembelajaran tersebut kurang efektif dan peserta didik kehilangan motivasi dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru. Sehingga dapat menjadi dampak kurangnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Sardiman (2020) menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar. Menurut Winkel sebagaimana dikutip oleh Haftinia (2022:2) Motivasi belajar adalah energi penggerak pada diri siswa yang mana melangsungkan adanya peningkatan akan kegiatan belajar dan juga pengarahan akan proses kegiatan belajar. Dalam



kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan karena individu yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Seberapa kuat motivasi yang dimiliki individu akan banyak menentukan kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik itu dalam konteks belajar, bekerja maupun dalam kehidupan lain. Sehingga pemilihan media perlu kita lakukan agar kita dapat menentukan media yang terbaik, tepat dan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi sasaran peserta didik. Untuk itu, pemilihan jenis media harus dilakukan dengan prosedur yang benar, karena begitu banyak jenis media dengan berbagai kelebihan dan kelemahan masing-masing. Pemilihan media adalah proses menentukan media terbaik untuk menyampaikan pesan kepada target atau peserta didik.

Media memiliki berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas penyampaian pesan, meningkatkan pemahaman siswa, dan memotivasi siswa dalam belajar. Fungsi utama dalam media adalah sebagai perantara antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran, membantu menyampaikan informasi dan konsep dengan lebih efektif dan menarik. Penguasaan media yang tepat akan dapat meningkatkan efektifitas dan keaktifan siswa dalam pembelajaran, dapat meningkatkan interaksi antara guru, siswa, dan sesama siswa, mendukung pembelajaran kolaboratif, serta mempermudah evaluasi dengan umpan balik yang cepat melalui kuis. Media pembelajaran adalah suatu alat fisik yang dirancang dengan terencana yang mampu menyampaikan informasi dan dapat dijadikan perantara dalam rangka proses interaksi antara guru dan siswa dengan catatan bahwa media tersebut dapat mempermudah atau mengefektifkan proses pembelajaran. Alat fisik dalam media pembelajaran adalah perangkat atau objek nyata yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar agar lebih efektif dan menarik. Alat ini biasanya dapat dilihat, di sentuh, dan digunakan secara langsung oleh guru maupun peserta didik. Alat fisik yang dimaksud seperti media 3D, boneka atau miniatur, papan *flanel* (*flannel board*), *flashcard* atau kartu bergambar, *overhead projector* (*OHP*), *LCD proyektor* + layar *proyeksi*, *pointer laser* atau tongkat tunjuk. Menurut Hamka sebagaimana dikutip oleh Nurfadhillah (2021) media pembelajaran merupakan perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih menarik dan cakap. Salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran yaitu media tiga dimensi (3D). Media ini dapat diartikan sebagai alat bantu pembelajaran yang memiliki bentuk fisik nyata dan bisa dilihat dari berbagai arah, sehingga memberikan kesan nyata kepada siswa. Media ini sering digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu siswa lebih mudah memahami konsep atau objek yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata. Sifat media tiga dimensi media ini mengatasi keterbatasan spasial dan temporal, sehingga mudah dibawa ke dalam kelas. Selain itu, media tiga dimensi bersifat konkrit dan berfungsi sebagai sumber belajar siswa, menarik perhatian karena representasi realistiknya (Yelvita, 2022). Selain itu, ini membantu siswa dalam mengingat materi dari buku teks dan memfasilitasi bahasa, seni, dan ekspresi kreatif. Intinya, gambar tiga dimensi memperluas pengetahuan dan pengalaman siswa sehingga membuat proses pembelajaran lebih berkesan (Utami, 2020).

Tiga dimensi adalah konsep media pembelajaran yang merujuk pada ruang yang memiliki tiga dimensi seperti panjang, lebar, dan tinggi. Dunia fisik yang kita alami sehari-hari adalah contoh nyata dari tiga dimensi, yang dimana objek memiliki ruang dan dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Media tiga dimensi sudah banyak digunakan oleh guru-guru tetapi dalam pembuatan media masih kurang menarik. Sehingga menjadi dasar yang kuat dalam penelitian ini untuk mengatasi permasalahan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi pengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya. Dengan menggunakan media



tiga dimensi dapat membantu siswa agar lebih aktif dan dapat mempermudah siswa memahami dan mengetahui materi atau penjelasan yang diberikan oleh guru. Dengan itu peneliti berharap agar media pembelajaran tiga dimensi ini bisa efektif digunakan dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar dan minat siswa terutama dalam mata pelajaran IPAS. Media tiga dimensi diartikan sebagai media yang mengandalkan indra pengelihatan, media visual ini ada yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film strip (film rangkai), foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Fungsi media pembelajaran dapat ditekan ke dalam beberapa hal yaitu, sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif, sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan, mempercepat proses belajar, dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Untuk melihat berhasil atau tidaknya pembelajaran yang dilakukan dapat dilihat dari hasil belajar siswa ketika guru memberikan beberapa pertanyaan. Hasil belajar secara umum dapat di definisikan bahwa hasil belajar merupakan penilaian dari siswa, dan perubahan yang dapat diamati, dibuktikan dan terukur dalam kemampuan atau prestasi yang dialami oleh siswa sebagai hasil pengalaman belajar. Yuliananingsih (2020) mengemukakan bahwa media tiga dimensi adalah alat bantu berbentuk asli atau tiruan yang digunakan guru dalam memberikan pengalaman langsung kepada siswa sehingga akan membawa hasil belajar yang baik dalam proses pembelajaran. Alat bantu pembelajaran adalah alat-alat yang digunakan oleh seorang pendidik dalam menyampaikan materi atau bahan pembelajaran. Dalam praktiknya alat bantu ini lebih sering disebut sebagai alat peraga karena berfungsi untuk membantu di dalam proses pembelajaran. Dengan adanya alat bantu pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam memenuhi KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) serta menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Selain itu peserta didik juga akan merasa lebih fokus, bertambah semangat dan merasa tertantang dalam pembelajaran apabila terdapat alat bantu yang memadai.

Di sekolah dasar terdapat mata pelajaran wajib salah satunya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), mata pelajaran IPAS adalah salah satu mata pelajaran wajib di Sekolah Dasar, pada hakikatnya , IPAS dapat dipandang dalam segi produk, proses, dan dari segi pengembangan sikap. Artinya, belajar IPAS memiliki dimensi proses, dimensi hasil (produk), dan dimensi pengembangan sikap ilmiah. Ketiga dimensi itu bersifat terkait. Ini berarti bahwa proses belajar mengajar IPAS harusnya mengandung ketiga dimensi tersebut. Pada observasi yang dilakukan oleh peneliti pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SD Negeri 091273 Karang Bangun. Pada saat melakukan proses belajar mengajar masih banyak siswa yang tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran dan hanya ada beberapa siswa yang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kesulitan dalam memahami pembelajaran yang kurang menyenangkan dan efektif yang dimana membuat siswa menjadi merasa bosan dan kurang memperhatikan guru, sehingga kemampuan siswa rendah dalam menyerap pelajaran dan kurangnya interaksi antara guru dan siswa. Ini dirasakan siswa kelas V SD Negeri 091273 Karang Bangun yang kurang dalam pembelajaran seperti hanya mendengarkan guru dalam menjelaskan pembelajaran tanpa bertanya tentang materi yang diberikan oleh guru. Sehingga dibutuhkan kondisi yang baik yang dapat membantu siswa agar pembelajaran IPAS lebih menyenangkan. Berikut tabel hasil ujian siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V pada SD Negeri 091273 Karang Bangun.

Tabel 1. Data Nilai Ujian Ulangan Harian Siswa Kelas VSD Negeri 091273 Karang Bangun

KKTP	Nilai	Banyak Siswa	presentase	Ketuntasan
-------------	--------------	---------------------	-------------------	-------------------



75	≥ 75	11	34,37%	Tuntas
	≤ 75	18	65,63%	Tidak Tuntas
Jumlah		29	100%	

Berdasarkan table di atas menunjukkan bahwa masih banyak yang memiliki nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Rendahnya hasil belajar tersebut dapat dilihat dari beberapa faktor, seperti siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dan kurangnya penggunaan media dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada saat guru tidak menggunakan media pada pembelajaran akan membuat dampak dimana siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, siswa menjadi mudah cepat bosan dan kurangnya motivasi dalam belajar. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan topik pembelajaran dan peserta didik juga dapat lebih mudah dalam menangkap dan memahami pelajaran, dan akan membangun motivasi siswa dalam belajar. Pentingnya penggunaan media pembelajaran bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai agar dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa, sehingga hasil belajar mereka dapat lebih optimal.

Dengan demikian peneliti merancang suatu media visual yaitu media tiga dimensi (3D). Media tiga dimensi (3D) yaitu alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang tampilannya dapat dilihat dari berbagai sudut pandang, media ini juga memiliki bentuk seperti ruang, yang memiliki panjang, lebar serta tinggi. Media tiga dimensi dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mewakili benda asli yang sulit untuk disajikan di dalam kelas. Media ini digunakan untuk membantu proses belajar agar lebih menarik dan memudahkan pemahaman konsep, terutama yang bersifat abstrak atau kompleks. Media ini sangat efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret. Peneliti berharap dengan menggunakan media tiga dimensi ini dapat menaikkan tingkat pemahaman dan kertertarikan terhadap mata pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik. Dengan menggunakan media tiga dimensi pada mata pelajaran IPAS kelas V tentang materi pengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya. Pengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya terbagi atas tiga yaitu, *herbivora*, *karnivora* dan *omnivora*. Siswa dapat melihat beberapa gambar dan membedakan hewan berdasarkan pengelompokkan makanannya. Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 091273 Karang Bangun”.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 091273 Karang Bangun . Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment tertentu (perlakuan) dalam kondisi yang terkontrol (Sugiyono, 2015:11). Penelitian eksperimen adalah salah satu jenis penelitian yang masuk dalam metode penelitian kuantitatif. Penelitian eksperimen dilaksanakan dengan melakukan percobaan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment*/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam situasi yang terkontrol. Pengendalian suatu kondisi berguna supaya tidak ada variabel lain (selain variabel treatment) yang mempengaruhi variabel dependen. Sehingga dalam penelitian eksperimen menggunakan kelompok kontrol untuk mengendalikan situasi. Jenis penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Experimental. Adapun alasan



peneliti menggunakan penelitian kuantitatif karena penelitian kuantitatif memungkinkan pengukuran yang objektif dan terukur terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Hal ini dikarenakan data yang diambil adalah nilai ujian akhir semester ganjil berupa angka yang dapat dianalisis secara statistik untuk membuktikan ada atau tidak adanya Pengaruh Media Pembelajaran Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 091273 Karang Bangun. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan berganda yang dimana banyak soal berjumlah 20 butir, dimana soal tersebut dapat berbentuk soal pretest dan posttest. Menurut Arikunto (2005), tes pilihan ganda merupakan salah satu bentuk tes objektif dimana tiap butir soal dapat mencakup banyak materi yang terdiri atas bagian kemungkinan jawaban atau alternatif. Data dikatakan absah apabila alat pengumpul data atau instrumen yang digunakan benar-benar valid atau layak sebagai alat ukur. Uji coba instrumen diberikan terlebih dahulu kepada siswa kelas V SD Negeri 124401 Pematangsiantar. Uji validitas yang akan dilaksanakan pada penelitian uji coba sebanyak 20 butir soal pilihan berganda kepada 29 siswa kelas V SD Negeri 124401 Pematangsiantar. Alasan peneliti memilih sekolah tersebut karena sekolah tersebut memiliki karakteristik yang sama dengan tempat penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dimana baik dalam kurikulum maupun fasilitas pada sekolah tersebut. Setiap item soal diuji validitasnya dengan menggunakan rumus koefisien korelasi product moment dari Karl Pearson, yang dirumuskan sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Dalam pengujian reliabilitas dapat digunakan rumus:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Sumber : Arikunto (2013)

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, dapat dilakukan dengan cara:

1. Tes

Bentuk tes yang digunakan adalah tes tertulis yaitu siswa yang ditugasi menjawab soal mengenai pembelajaran IPAS pada konsep pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya. Adapun langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

Tes awal (*pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum diberikannya perlakuan, pretest dilakukan untuk melihat atau mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS sebelum digunakan media gambar tiga dimensi.

Tes akhir (*posttest*)

Tes akhir (*posttest*) adalah langkah yang dilakukan untuk mengetahui hasil belajar pada siswa kelas V pada pembelajaran IPAS di SD Negeri 091273 Karang Bangun setelah menggunakan media tiga dimensi.

2. Dokumentasi



Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang mendukung penelitian. Menurut Sudaryono (2019:229) bahwa dokumentasi yaitu ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian yang meliputi, buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film documenter, dan data-data penelitian yang relevan. Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan dokumentasi berupa foto-foto pada saat dilakukannya pembelajaran menggunakan media tiga dimensi dan hasil dari tes pretes dan posttest akan dilampirkan di dalam dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menilai dan mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dilakukan melalui analisis gain-ternormalisasi. Normalized gain atau *N-gain score* bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan (*treatment*) tertentu dalam penelitian. Uji *N gain score* dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai pretest dan nilai posttest. Dengan menghitung selisih antara nilai pretest dan posttest atau *gain score* tersebut, kita dapat mengetahui apakah penggunaan atau penerapan suatu metode tertentu dapat dikatakan efektif atau tidak. Menghitung *gain skor* ternormalisasi dengan rumus:

$$N - Gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Uji *t* digunakan untuk menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel independen secara individual dalam menerangkan variabel dependen (Ghozali, 2018). Pada penelitian ini uji *t* dicari dengan bantuan *IMB SPSS Statistics 26 for windows*. Uji *t* dilakukan untuk menguji signifikansi konstanta dari setiap variabel independen akan berpengaruh terhadap variabel dependen. thitung kemudian dibandingkan dengan ttabel dengan taraf kesalahan 5% dengan uji 2 pihak dan derajat kebebasan (dk) yang besarnya adalah $n-2$. Kriteria uji *t* adalah sebagai berikut: Bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya berpengaruh signifikan. Sebaliknya bila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak artinya tidak berpengaruh signifikan. Dengan menggunakan rumus :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{s^2 \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Pada hasil analisis data dalam penelitian ini, dapat dilihat dari perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa setelah diterapkan media pembelajaran tiga dimensi. Ini dapat dilihat dari hasil pada nilai rata-rata posttest yang lebih tinggi dari hasil rata-rata pretest. Dapat dilihat pada uji hipotesis yang menunjukkan nilai $t_{hitung} = 8,940$ lebih besar daripada $t_{tabel} = 1,729$ pada taraf signifikan 5% (0,05). Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dapat dilihat bahwa penggunaan media



tiga dimensi memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 09173 Karang Bangun. Dimana media tiga dimensi mampu meningkatkan pemahaman siswa pada konsep, dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Penerapan media pembelajaran tiga dimensi tidak hanya membantu siswa mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), media pembelajaran tiga dimensi juga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan konkret, serta membantu membentuk pemahaman yang lebih utuh tentang objek-objek yang sulit diakses atau dipelajari di kelas. Pembelajaran dengan menggunakan media tiga dimensi juga. Pada penelitian ini peneliti menggunakan tes pilihan berganda sebagai pengujian suatu instrumen. Peneliti menggunakan 30 butir soal pilihan berganda yang diujikan terlebih dahulu kepada 29 siswa kelas v di UPTD SD SD Negeri 124401 Pematangsiantar Tahun Ajaran 2025/2026. Uji instrumen dilaksanakan pada tanggal 27 Agustus 2025. Uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui kelayakan instrumen sebagai alat ukur untuk hasil belajar siswa. Uji coba instrumen ini mencakup analisis validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal. Hasil uji instrumen menunjukkan bahwa tes hasil belajar pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan 30 butir soal pilihan berganda yang memiliki kualitas baik. Adapun hasil dari uji instrumen yang dilakukan pada uji coba ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

Hasil Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana butir soal yang disusun benar-benar dapat mengukur kemampuan siswa sesuai dengan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan kata lain, uji validitas bertujuan memastikan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat ketepatan (validity) dalam mengukur objek yang ingin diteliti. Pada penelitian ini, validitas instrumen diuji dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 26 melalui analisis korelasi Product Moment Pearson. Kriteria yang digunakan adalah apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir soal dinyatakan valid. Sebaliknya, apabila nilai $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka butir soal dinyatakan tidak valid. Adapun nilai r_{tabel} ditentukan berdasarkan jumlah responden ($N = 26$, $df = N - 2 = 24$) pada taraf signifikansi 5%, yaitu sebesar 0,367. Jadi pada hasil analisis menunjukkan bahwa dari 30 butir soal yang telah diuji, terdapat 20 butir soal yang valid dan 10 butir soal yang tidak valid, karena koefisien korelasinya lebih kecil dari nilai r_{tabel} pada taraf signifikan 5%.

Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi suatu instrumen apabila digunakan dalam kondisi yang berbeda. Dengan kata lain, reliabilitas menunjukkan sejauh mana suatu instrumen dapat dipercaya dan memberikan hasil yang tetap konsisten apabila diujikan kembali pada subjek yang sama dalam waktu yang berbeda. Hasil reliabilitas 0,821 menunjukkan bahwa instrumen ini memiliki konsistensi internal yang sangat baik, sehingga hasil pengukuran dapat dipercaya. Pada pengujian reliabilitas dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan program SPSS 26 melalui analisis Cronbach's Alpha. Menurut Sugiyono (2019), suatu instrumen dikatakan reliabel apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha $> 0,60$ dan jika *Cronbach's Alpha* $< 0,60$ maka dinyatakan tidak reliabel. Semakin tinggi nilai Cronbach's Alpha, semakin tinggi pula tingkat reliabilitas instrumen. Berdasarkan pengolahan data, diketahui nilai Cronbach's Alpha memiliki nilai 0,821 dengan r_{tabel} sebesar 0,367 dan diperoleh bahwa sebesar $0,821 > r_{tabel}$ sebesar 0,367.



Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini bersifat reliabel dengan kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut dapat dipercaya dan konsisten jika digunakan dalam pengukuran yang serupa di waktu yang berbeda.

Hasil Belajar Siswa Setelah diberi Perlakuan (*Posttest*)

Sebagai tahap akhir dalam proses penelitian, *posttest* diberikan kepada siswa kelas V SD Negeri 091273 Karang Bangun pada tanggal 29 Agustus 2025. *Posttest* ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa setelah diberikan perlakuan berupa penerapan media pembelajaran tiga dimensi. Hasil jawaban siswa kemudian diperiksa dan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Data Hasil *Posttest* Siswa Kelas V

No	Nama	Nilai <i>Posttest</i>	Keterangan
1	IU	95	Tuntas
2	NA	95	Tuntas
3	OZ	85	Tuntas
4	AY	90	Tuntas
5	RS	90	Tuntas
6	AB	80	Tuntas
7	SL	85	Tuntas
8	YK	85	Tuntas
9	RH	90	Tuntas
10	NL	85	Tuntas
11	RV	90	Tuntas
12	AR	75	Tuntas
13	NY	80	Tuntas
14	NZ	95	Tuntas
15	IM	90	Tuntas
16	AI	85	Tuntas
17	ZB	85	Tuntas
18	ZD	95	Tuntas
19	AZ	90	Tuntas
20	KH	90	Tuntas
21	AQ	90	Tuntas
22	RN	75	Tuntas
23	AK	90	Tuntas
24	AL	90	Tuntas
25	AF	75	Tuntas
26	IB	80	Tuntas
27	KS	85	Tuntas
28	ST	95	Tuntas
29	ZH	75	Tuntas
Jumlah		2.510	
Rata-rata		86,55	

Berdasarkan hasil *posttest* yang diberikan kepada 29 siswa, dapat dilihat bahwa 95 adalah nilai yang paling tinggi dan 75 adalah nilai yang paling rendah. Jadi jumlah nilai *posttest* dari seluruh siswa sebesar 2.510 dengan rata-rata 86,55. dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 75. Jika dibandingkan dengan pretest, terjadi peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKTP dari 27,6% (8 siswa) pada saat pretest menjadi 100% (29 siswa) pada saat *posttest*. Hasil ini menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media tiga dimensi, seluruh siswa mampu memahami materi dengan baik. Peningkatan persentase ketercapaian KKTP sebesar 72,4% menegaskan bahwa media



pembelajaran tiga dimensi efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V.

Hasil Uji N-gain

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran tiga dimensi dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan menggunakan SPSS 26. Uji ini membandingkan nilai pretest (kemampuan awal) dengan nilai posttest (kemampuan setelah pembelajaran). Menurut Hake (1999), skor N-Gain digunakan untuk mengukur besarnya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Tujuan uji N-Gain adalah untuk melihat seberapa besar peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dan menilai kategori efektivitas media pembelajaran yang digunakan untuk menentukan kategori peningkatan, apakah termasuk rendah, sedang, atau tinggi. Prosedur analisis N-Gain dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data nilai pretest dan posttest siswa, menghitung skor N-Gain tiap siswa dengan menggunakan rumus di atas, mengklasifikasikan hasil perhitungan N-Gain ke dalam kategori tinggi, sedang dan rendah, menghitung rata-rata skor N-Gain seluruh siswa untuk menilai efektivitas media pembelajaran tiga dimensi. Hasil perhitungan N-Gain dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain

No	Nama Siswa	Nilai		N-Gain Skor	N-Gain Skor Persen	Kategori
		Pretest	Posttest			
1	IU	90	95	0,50	50.00	Sedang
2	NA	90	95	0,50	50.00	Sedang
3	OZ	40	85	0,75	75.00	Tinggi
4	AY	60	90	0,75	75.00	Tinggi
5	RS	50	90	0,80	80.00	Tinggi
6	AB	65	80	0,43	42.86	Sedang
7	SL	60	85	0,63	62.50	Sedang
8	YK	55	85	0,67	66.67	Sedang
9	RH	80	90	0,50	50.00	Sedang
10	NL	75	85	0,40	40.00	Sedang
11	RV	80	90	0,50	50.00	Sedang
12	AR	30	75	0,64	64.29	Sedang
13	NY	60	80	0,50	50.00	Sedang
14	NZ	60	95	0,88	87.50	Tinggi
15	IM	60	90	0,75	75.00	Tinggi
16	AI	55	85	0,67	66.67	Sedang
17	ZB	65	85	0,57	57.14	Sedang
18	ZD	70	95	0,83	83.33	Tinggi
19	AZ	55	90	0,78	77.78	Tinggi
20	KH	40	90	0,83	83.33	Tinggi
21	AQ	85	90	0,33	33.33	Sedang
22	RN	20	75	0,69	68.75	Sedang
23	AK	85	90	0,33	33.33	Sedang
24	AL	30	90	0,86	85.71	Tinggi
25	AF	25	75	0,67	66.67	Sedang
26	IB	40	80	0,67	66.67	Sedang
27	KS	80	85	0,25	25.00	Rendah
28	ST	50	95	0,90	90.00	Tinggi
29	ZH	45	75	0,55	54.55	Sedang

Setelah mengamati hasil *N-Gain Score* dan *N-Gain Percent* dari masing masing siswa, langkah berikutnya adalah menghitung rata-rata dari keseluruhan peserta dengan



menggunakan bantuan software *SPSS 26*. Tabel di bawah ini menyajikan nilai rata-rata untuk melihat keefektifan media pembelajaran yang telah dilakukan. Pada tabel diatas diperoleh nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,62 atau 62,45%. Nilai tersebut berada dalam kategori Sedang–Tinggi, yang berarti terdapat peningkatan pemahaman siswa setelah diberikan pembelajaran dengan media tiga dimensi. Pada tabel diperoleh informasi sebagai jumlah sampel (N) = 29 siswa, artinya seluruh siswa yang mengikuti pretest dan posttest terlibat dalam perhitungan *N-Gain*. Minimum = 0,25 atau 25%, menunjukkan bahwa nilai peningkatan terendah yang dicapai siswa setelah pembelajaran adalah 25%, yang tergolong dalam kategori rendah. Maximum = 0,90 atau 90%, menunjukkan bahwa nilai peningkatan tertinggi yang dicapai siswa adalah 90%, yang termasuk dalam kategori tinggi. Mean = 0,6245 atau 62,45%, yang menggambarkan rata-rata peningkatan hasil belajar siswa setelah perlakuan. Berdasarkan kriteria Hake (1999), nilai ini berada pada kategori sedang–tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media tiga dimensi cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Standard Deviation (Std. Deviation) = 0,17709, menunjukkan adanya variasi atau penyebaran nilai *N-Gain* antar siswa. Nilai simpangan baku ini mengindikasikan bahwa meskipun sebagian besar siswa mengalami peningkatan yang cukup tinggi, terdapat perbedaan tingkat peningkatan antar individu. Secara keseluruhan, hasil uji *N-Gain* menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran tiga dimensi memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Mayoritas siswa mengalami peningkatan yang signifikan dari hasil pretest ke posttest, dengan rata-rata peningkatan berada pada kategori efektif. Kriteria interpretasi *N Gain* dari nilai tersebut tergolong dalam kategori “Efektif”. Persentase tersebut mencerminkan bahwa Media Pembelajaran Tiga Dimensi memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 091273 Karang Bangun.

Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk melihat apakah penggunaan media pembelajaran tiga dimensi (3D) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 091273 Karang Bangun. Langkah yang dilakukan peneliti adalah membuat hipotesis sebelum mengujinya. Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
	Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std.Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	27.931	16.825	3.124	34.331	21.531	8.940	28	.000

Berdasarkan tabel dapat diperoleh hasil, Mean = 27,931, menunjukkan rata-rata peningkatan skor hasil belajar siswa antara pretest dan posttest adalah sebesar 27,93 poin. Artinya, setelah pembelajaran dengan media tiga dimensi, nilai siswa meningkat hampir 28 poin dibandingkan sebelum pembelajaran. Std. Deviation = 16,825, mengindikasikan adanya variasi atau penyebaran nilai peningkatan antar siswa. Meskipun rata-rata peningkatan cukup tinggi, tidak semua siswa mengalami peningkatan yang sama besar. Std. Error Mean = 3,124, menunjukkan kesalahan standar dari rata-rata perbedaan skor, yang relatif kecil sehingga hasil analisis dapat dianggap cukup akurat. 95% Confidence Interval of the Difference = 21,531 – 34,331, yang berarti peneliti dapat meyakini dengan tingkat kepercayaan 95% bahwa rata-rata



peningkatan hasil belajar siswa setelah pembelajaran dengan media tiga dimensi berada pada rentang 21,53 sampai 34,33 poin. Nilai thitung = 8,940 dengan $df = 28$, sedangkan $t_{tabel} = 1,729$ pada taraf signifikansi 5%. Karena $t_{hitung} (8,940) > t_{tabel} (1,729)$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, yang semakin memperkuat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran tiga dimensi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 091273 Karang Bangun.

Pembahasan

Bagian ini berisikan uraian tentang hasil dari penelitian. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, terlihat bahwa penerapan media pembelajaran tiga dimensi pada materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 091273 Karang Bangun. Sebelum perlakuan diberikan, hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dari 29 siswa, hanya 8 orang (27,6%) yang tuntas, sedangkan 21 siswa (72,4%) lainnya belum mencapai ketuntasan. Rata-rata nilai pretest sebesar 58,62 menandakan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi masih rendah. Setelah diberikan pembelajaran dengan media tiga dimensi, terjadi peningkatan yang signifikan. Hasil posttest menunjukkan bahwa seluruh siswa (100%) mencapai ketuntasan dengan rata-rata nilai sebesar 86,55. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa media tiga dimensi mampu membantu siswa memahami konsep pengelompokan hewan dengan lebih konkret, karena siswa dapat melihat bentuk nyata objek pembelajaran, bukan hanya melalui penjelasan verbal. Hasil uji N-Gain menunjukkan rata-rata sebesar 0,62 (62,45%) yang termasuk kategori sedang menuju tinggi. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media tiga dimensi efektif meningkatkan pemahaman siswa. Sebagian besar siswa memperoleh kategori peningkatan sedang (62,1%), sedangkan 34,5% siswa mengalami peningkatan tinggi, dan hanya 3,4% siswa yang berada pada kategori rendah. Selanjutnya, hasil uji hipotesis melalui uji t berpasangan (paired sample t-test) memperoleh nilai $t_{hitung} = 8,940 > t_{tabel} = 1,729$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran tiga dimensi terhadap hasil belajar siswa. Hasil pada penelitian ini sejalan dengan teori bahwa media visual tiga dimensi dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa dengan membuat pembelajaran lebih nyata dan memicu keterlibatan aktif siswa. Hasil belajar mencerminkan perubahan tingkah laku kognitif, afektif, dan psikomotorik yang merupakan indikator keberhasilan pembelajaran (Sulastri dkk., 2015). Dalam penelitian ini, penggunaan media tiga dimensi dapat meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya. Penelitian ini juga sejalan dengan pendapat Daryanto (2015) yang menyatakan bahwa media tiga dimensi dapat memberikan pengalaman belajar langsung, menyajikan informasi secara konkret, serta menampilkan objek secara menyeluruh. Dengan demikian, siswa lebih mudah memahami materi karena dapat menghubungkan konsep abstrak dengan objek nyata yang mereka lihat. Selain itu, hasil penelitian ini juga memperkuat teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar yang bermakna. Media tiga dimensi membantu siswa membangun pemahaman secara mandiri melalui keterlibatan aktif dalam proses



pembelajaran. Sehingga dikatakan bahwa media pembelajaran tiga dimensi dikatakan sebagai media efektif pada tingkat sekolah dasar dalam pembelajaran IPAS. Hasil ini sesuai dengan penelitian Sindi Rolita (2022) dengan judul, “Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sd Negeri 52 Seluma”. Diperoleh hasil perhitungan uji hipotesis apabila dikonsultasikan dengan nilai ttabel dengan nilai df 19 dan taraf signifikansi 5%, maka diperoleh nilai ttabel sebesar 1,729. Dengan nilai thitung = 6,917 dan nilai ttabel = 1,729 maka dapat disimpulkan bahwa thitung > ttabel yang berarti H_0 dalam penelitian ini ditolak dan H_a diterima, sehingga diperoleh kesimpulan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media tiga dimensi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 52 Seluma. Berdasarkan penjelasan di atas dapat dilihat bahwa hasil penelitian ini mendukung teori-teori dan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media pembelajaran tiga dimensi sangat efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dimana melalui penggunaan media pembelajaran tiga dimensi siswa dimungkinkan mengalami pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu penggunaan media tiga dimensi ini juga memungkinkan siswa memahami konsep atau objek yang sulit diakses secara nyata.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa perhitungan uji hipotesis apabila dikonsultasikan dengan nilai ttabel dengan nilai df 28 dan taraf signifikansi 5%, maka diperoleh nilai ttabel sebesar 1,581. Dengan nilai thitung = 8,490 dan nilai ttabel = 1,581 maka dapat disimpulkan bahwa thitung > ttabel yang berarti H_0 dalam penelitian ini ditolak dan H_a diterima, sehingga diperoleh kesimpulan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media tiga dimensi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 091273 Karang Bangun.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, Guru-Guru dan staf pegawai SD Negeri 091273 Karang Bangun yang telah berkontribusi terhadap terlaksananya kegiatan penelitian ini dengan baik.

REFERENSI

- Arsyad. (2021), ‘Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru dan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi dengan Motivasi Belajar sebagai Variabel Intervening’. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(12), 13712–13725. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i12.6354>
- Asyhar, (2020) ‘Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Blog Bagi Mahasiswa’, *Jurnal Literasiologi*, 8.2, pp. 32–39, doi:10.47783/literasiologi.v8i2.366
- Asrotun, (2014), ‘Pengembangan Media 3 Dimensi Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas Iv Sd Negeri Rejosari 1,2,3’, pp. 397–406
- Asyhar, (2012), ‘Konsep Produksi Media Sederhana Tiga Dimensi’, pp. 1–40
- Aisyah nurhikma, dkk, (2023) ‘Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Blog Bagi Mahasiswa’, *Jurnal Literasiologi*, 8.2, pp. 32–39, doi:10.47783/literasiologi.v8i2.366
- Asyhar. (2011). *Konsep Produksi Media Sederhana Tiga Dimensi*. 1–43.
- Andi, Kristanto (2016). *Media Pembelajaran*. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Azizah. (2019). *Implementasi Pembelajaran IPAS Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar*



- pada Siswa Kelas V. *Journal on Education*, 06(03), 16314–16321.
- BK, Purwanto (Sitti Nuralan et al. Hamna &, 'Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli', *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 01.01, pp. 1–17
- BSNP, Suhelayanti dkk,(2023), 'Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Di Kelas V SD Negeri 133 / III Pondok Siguang', 3, pp. 325–31
- Daryanto,(2015) 'Pengembangan Media Pembelajaran 3 Dimensi Menggunakan Bahan Daur Ulang (Kapas) pada Pembelajaran IPA', *Ayan*, 15.1, pp. 37–48
- Fikri, Madona (2018), 'Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Mata Pelajaran Tematik Tema Perkembangan Teknologi di Kelas III Sekolah Dasar'. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 02, 352–359. <https://www.jurnal-lp2m.um naw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/2124>
- Hamdan dan Khader (Hamna & Windar, (2022) 'Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli', *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 01.01, pp. 1–17
- Hasan,Dkk, (2021) 'Upaya Guru Mengoptimalkan Penggunaan Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Seni Budaya (Tari) Kelas VII C SMPN 35 Kerinci', 2.
- Hasan, D. (2021), "*Upaya Guru Mengoptimalkan Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Seni Budaya (Tari) Kelas VII C SMPN 35 Kerinci*". 2.
- Hasan, D. (2021), " Peningkatan Keterampilan Menyimak Peserta Didik dengan Menggunakan Model Discovery Learning pada Tingkat Sekolah Dasar". *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 01–19.
<https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i3.790>
- Hamalik, (2014) 'Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi', *EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2.4, pp. 422–27
- Hamdani, (2023), "Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru dan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi dengan Motivasi Belajar sebagai Variabel Intervening". *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(12), 13712–13725.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v7i12.6354>
- Kelana, J. B., & Pratama, D. F. (2019). Bahan Ajar IPA Berbasis Literasi Sains.
- Kelana. (2021). Meningkatkan Aktivitas Dan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Balogo Pada Muatan Matematika Kelas IV Di SDN Sungai Gula 1. *Jurnal Ilmu Sosial, Humaniora Dan Seni*, 2(4), 427–437.
<https://doi.org/10.62379/jishs.v2i4.1727>
- Kurniawan. (2022). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengrtahan Sosial Kelas VII di SMPN Maesan Tahun Pelajaran 2021/2022. *Skripsi, November*, 9–9.
- Mashuri, Sufri, (2019) 'Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Blog Bagi Mahasiswa', *Jurnal Literasiologi*, 8.2, pp. 32–39, doi:10.47783/literasiologi.v8i2.366
- Madona, F. dan. (2018). "Kebutuhan Media Pembelajaran Siswa Sekolah Menengah Kejuruan". *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(4), 4335–4343.
<https://proceeding.isas.or.id/index.php/sentrinov/article/view/555/234>



- Mashuri, Sufri, (2019) 'Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Blog Bagi Mahasiswa', *Jurnal Literasiologi*, 8.2, pp. 32–39, doi:10.47783/literasiologi.v8i2.366
- Moedjiono, D. (2015). Inovasi Media Pembelajaran 3 Dimensi Berbasis Teknologi pada Pembelajaran Biologi (Technology-Based 3 Dimensional Learning Media Innovation in Biology Learning). *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 08(04), 139–146. <https://online-journal.unja.ac.id/biodik>
- Munadi, (2013) 'Penggunaan Media Tiga Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar Ari Krisnawati', 01, pp. 1–7
- Muhammad narzi, dkk, (2022) 'Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Blog Bagi Mahasiswa', *Jurnal Literasiologi*, 8.2, pp. 32–39, doi:10.47783/literasiologi.v8i2.366
- Purba, N. A. (2022). Pengaruh media diorama terhadap hasil belajar siswa pada subtema pentingnya makanan sehat bagi tubuh di kelas V SD Negeri 091522 Marubun. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 4784–4793. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9028/6809>
- Purwanto, (2014) 'Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi', *EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2.4, pp. 422–27, doi:10.51878/educator.v2i4.1929
- Purwanto, (2014) 'Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi', *EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2.4, pp. 422–27.
- Pristiwanti Dkk, (2022) 'Pembelajaran Berdiferensiasi Dengan Memanfaatkan Media Magic School Berbasis Artificial Intelligence (AI) Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia', pp. 1746–54.
- Purwanto, Sitti Nuralan, D. (2022). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 01(01), 1–17. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/jtpm/article/view/14>
- Van, Sande, (2014), 'Pengembangan Media Pembelajaran 3 Dimensi Menggunakan Bahan Daur Ulang (kapas) Pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Tata Surya Kelas VI MI Miftahul Ulum 3 Tegaldlimo Banyuwangi', 15(1), 37–48.
- Rivai, S. dan. (2016). 'Pemanfaatan Media Tiga Dimensi Sebagai Sarana Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*', 6(2), 183. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v6i2a9.2019>
- Sammel, A. J. (2014). 'Science as a Human Endeavour : Outlining Scientific Literacy and Rethinking Why We Teach Science. June', 849–857.
- Sadiman. (2020). 'Peran Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Pada Muatan IPS (Studi di SD Negeri 067245 Medan Selayang)'. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dasar, Menengah Dan Tinggi [JMP-DMT]*, 4(2), 150–156. <https://doi.org/10.30596/jmp-dmt.v4i2.14709>
- Sianturi, C. L. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 104312 Pamatang Siantar. : : *Journal Of Social Science Research*, 4(1), 5521–5532. [http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/10503%0Ahttp://repository.uinsu.ac.id/10503/1/SKRIPSI ASLIUMI OK.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/10503%0Ahttp://repository.uinsu.ac.id/10503/1/SKRIPSI%20ASLI%20OK.pdf)
- Sihombing, L. N. (2022). Pengaruh Kreativitas Guru terhadap Prestasi Siswa Tema 1



Subtema 2 di Kelas V SD N 091522 Marubun. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 2249–2259.
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/8534>

- Sudjana, (2011) 'Pemanfaatan Media 3 Dimensi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas VI Mata Pelajaran Matematika Merupakan Salah Satu Mata Pelajaran Yang Dianggap Sulit Oleh Kebanyakan Peserta Didik. Pemahaman Suatu Konsep Matematika', 5.2, pp. 138–48
- Sudjana, Nana, (2011) 'Penggunaan Media Tiga Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar Ari Krisnawati', 01, pp. 1–7
- Sadiman, D. (2010). *Konsep Produksi Media Sederhana Tiga Dimensi*. 1–46
- Sudjana, Utomo, (2017) 'Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli', *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 01.01, pp. 1–17
- Sudjana, Rivai, (2011). *Penggunaan Media Tiga Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar Ari Krisnawati*. 01, 1–7.
- Sugiyono, (2015) 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn 1 Gondosuli', *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 1.2, doi:10.29100/eduproxima.v1i2.1109
- Sugiyono, (2015) 'Penggunaan Metode Pembelajaran Total Physical Response D Alam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Pad a Anak Tunarungu', pp. 32–47 <<https://www.google.com/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0CAIQw7AJahcKEwiI8LDEv->>
- Sugiyono, (2017) 'Pengaruh Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS MAN 2 Pontianak', *Artikel Penelitian*, 5.2, p. 4
- Suhelayanti, Dkk, (2023) 'Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Di Kelas V SD Negeri 133 / III Pondok Siguang', 3, pp. 325–31
- Suryadi. (2022). "Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro Faktor-faktor YANG Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah". *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 99–108.
- Susanto. (2013). *IPAS melalui model e-learning*. 1(4), 76–81.
- Sunendar. (2022). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.
- Syarifuddin, Maduratna dan Setyawan. (2022). Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 99–108.
- Tambunan, J. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Dalam Pembelajaran Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Di Era Pembelajaran Online. *Jurnal Suluh Pendidikan*, 10(1), 13–21. <https://doi.org/10.36655/jsp.v10i1.638>
- Wasliman, Ahmad Susanto, (2016) 'Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Latihan Terbimbing Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SD Negeri 1 Ayong', *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9.22, pp. 1201–11