



Perbandingan Hasil Belajar antara Siswa yang Menggunakan Media Digital dan Metode Ceramah di Kelas VIII E dan VIII F SMPN 1 Telagasari

Adinda Zahrah^{1*}, Agnia Rahma Farhillah², Aulia Fitriani Ramadhan³, Deliana Putri⁴,
Ahmad Aisy Zaki⁵

¹⁻⁵ Fakultas Agama Islam, Pendidikan Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

*2210631110072@student.unsika.ac.id¹, 2210631110076@student.unsika.ac.id²,
2210631110094@student.unsika.ac.id³, 2210631110099@student.unsika.ac.id⁴,
2210631110077@student.unsika.ac.id⁵

Alamat Kampus: Jl. HS. Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat, 41361

Korespondensi penulis: 2210631110072@student.unsika.ac.id

Abstract. *This study aims to compare student learning outcomes between digital media-based learning and conventional methods. The research subjects consisted of two classes: Class VIII E as the control class, which learned through lectures, dictation, and summarizing, and Class VIII F as the experimental class, which used PowerPoint, the Kahoot application, and instructional videos. The study was conducted over four meetings within four weeks. Pretests and posttests were used to measure learning improvement and analyzed using the n-gain formula. The results showed that the average n-gain score of the control class was higher than that of the experimental class. This indicates that although the experimental class used interactive digital media, the control class demonstrated better comprehension of the material, most likely due to the summarizing activity that helped students focus and internalize the content more deeply. These findings suggest that conventional methods involving active student engagement through note-taking and summarizing still have high effectiveness in learning, and the implications may serve as a consideration in designing instructional strategies suited to students' learning characteristics.*

Keywords: *Learning outcomes, Digital media, Conventional method, Experimental class, Control class*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan hasil belajar siswa antara pembelajaran menggunakan media digital dan metode konvensional. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VIII E sebagai kelas kontrol yang belajar menggunakan metode ceramah, dikte, dan rangkuman, serta kelas VIII F sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media PowerPoint, aplikasi Kahoot, dan video pembelajaran. Penelitian dilaksanakan selama empat pertemuan dalam kurun waktu empat minggu. Instrumen yang digunakan berupa pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar, kemudian dianalisis menggunakan perhitungan n-gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata n-gain kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan dengan kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun kelas eksperimen menggunakan media digital yang interaktif, kelas kontrol menunjukkan pemahaman materi yang lebih baik, yang kemungkinan besar disebabkan oleh aktivitas merangkum yang membantu siswa lebih fokus dan mendalami isi pelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa metode konvensional yang melibatkan keterlibatan aktif dalam mencatat dan merangkum masih memiliki efektivitas tinggi dalam pembelajaran, dan implikasinya dapat menjadi bahan pertimbangan dalam merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Kata kunci: Hasil belajar, Media digital, Metode konvensional, Kelas eksperimen, Kelas kontrol

1. LATAR BELAKANG

Dalam dunia pendidikan di Indonesia, salah satu permasalahan utama yang dihadapi adalah rendahnya capaian belajar siswa. Hal ini sering kali disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang optimal serta minimnya partisipasi aktif dari siswa dalam kegiatan belajar. Kondisi ini tercermin dari hasil evaluasi nasional yang menunjukkan bahwa banyak siswa belum mampu memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan. Untuk mengatasi tantangan tersebut, pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadi salah satu solusi guna meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

Teori pembelajaran konstruktivisme, sebagaimana dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, menyoroti peran penting keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya (Suryana, Aprina, & Harto, 2022). Dalam pandangan ini, teknologi memiliki potensi besar untuk memperkaya proses pembelajaran dengan menyediakan akses ke beragam informasi dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif serta disesuaikan dengan kebutuhan individu. Contohnya, pemanfaatan aplikasi seperti Kahoot dapat meningkatkan partisipasi siswa melalui permainan kuis yang menarik dan mendorong keterlibatan secara langsung (Irwan, Luthfi, & Waldi, 2019).

Topik ini menarik untuk diteliti karena meskipun pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan semakin meluas, masih terdapat ketimpangan dalam penerapannya yang optimal. Tidak sedikit institusi pendidikan yang belum mampu mengintegrasikan teknologi secara maksimal untuk mendukung proses pembelajaran yang berkualitas. Selain itu, studi yang membahas dampak penggunaan teknologi terhadap pencapaian belajar siswa, khususnya di lingkungan pendidikan Indonesia, masih tergolong minim sehingga perlu diperluas dan diperdalam.

Dalam proses pembelajaran di sekolah, terdapat sejumlah persoalan yang menjadi dasar dari pelaksanaan penelitian ini. Salah satu isu utama adalah masih banyaknya siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran, yang kemungkinan dipengaruhi oleh kurang tepatnya metode pengajaran yang diterapkan. Selain itu, rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar juga menjadi tantangan tersendiri, sehingga hasil belajar yang dicapai belum optimal. Di sisi lain, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran terpantau masih terbatas, padahal peran teknologi sangat potensial dalam mendukung pemahaman siswa terhadap materi ajar.

Penelitian ini bertujuan untuk menilai pengaruh penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar terhadap hasil belajar siswa. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif melalui desain quasi-eksperimen, dengan membandingkan dua kelompok siswa, yaitu kelompok yang menggunakan teknologi dalam pembelajaran dan kelompok yang tidak. Data dikumpulkan melalui berbagai teknik seperti tes sebelum dan sesudah pembelajaran, pengamatan langsung terhadap aktivitas belajar, dokumentasi visual kegiatan, serta studi kepustakaan yang relevan. Dengan metode ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas penggunaan teknologi dalam meningkatkan hasil belajar.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Bagi siswa, teknologi diyakini dapat menjadi sarana untuk memperkuat pemahaman dan daya ingat mereka terhadap materi. Sementara itu, bagi guru, temuan ini diharapkan menjadi acuan dalam menerapkan strategi pembelajaran yang lebih dinamis dan mampu mendorong partisipasi aktif siswa. Pihak sekolah juga dapat menjadikan hasil penelitian sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan kebijakan kurikulum yang lebih inovatif. Selain itu, bagi kalangan akademik dan peneliti, studi ini menambah wawasan baru dalam literatur pendidikan, khususnya terkait integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar.

2. KAJIAN TEORITIS

Teori Hasil Belajar

Teori hasil belajar merupakan fondasi penting dalam memahami bagaimana peserta didik memperoleh, mengolah, dan mempertahankan pengetahuan serta keterampilan dari proses pembelajaran. Salah satu pendekatan yang relevan adalah teori belajar konstruktivisme, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh peserta didik secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar yang bermakna. Dalam penelitian oleh Lathifah et al. (2024), penerapan teori konstruktivisme terbukti mampu meningkatkan keaktifan siswa di kelas serta mendorong mereka untuk membangun pemahaman sendiri melalui diskusi, eksperimen, dan refleksi, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar mereka (Lathifah, Hardaningtyas, Pratama, & Moewardi, 2024).

Di samping itu, teori belajar humanistik juga berperan besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menempatkan kebutuhan, motivasi, dan potensi individu sebagai pusat proses pembelajaran. Sela Saputri (2022) mengungkapkan bahwa pendekatan humanistik menekankan pencapaian aktualisasi diri dan pembelajaran yang bersifat personal, yang

mendorong peserta didik untuk belajar secara lebih bermakna dan menyeluruh (Saputri, 2022).

Sementara itu, pendekatan behavioristik dalam teori belajar memberikan fokus pada aspek penguatan (reinforcement) dan pengulangan (drill) untuk membentuk perilaku belajar yang diinginkan. Menurut Huda, Fawaid, dan Slamet (2023), teori behavioristik sangat efektif untuk membentuk keterampilan dasar dan kebiasaan belajar tertentu melalui stimulus-respons yang konsisten (Huda, Fawaid, & Slamet, 2023). Selain itu, seperti yang dijelaskan oleh Nurhayani dan Salistina (2022) dalam bukunya *Teori Belajar dan Pembelajaran*, keberhasilan belajar juga bergantung pada kombinasi pendekatan yang tepat sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa (Nurhayani & Salistina, 2023). Oleh karena itu, pemahaman terhadap berbagai teori belajar memungkinkan guru untuk merancang pembelajaran yang adaptif dan efektif, sehingga mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal.

Media Pembelajaran Berbasis Digital

Penggunaan media pembelajaran digital seperti aplikasi Kahoot!, PowerPoint, dan video pembelajaran telah menjadi alternatif yang efektif dalam menunjang proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Media pembelajaran berbasis digital memungkinkan guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik, terutama di era digital saat ini yang menuntut integrasi teknologi dalam pendidikan. Asari et al. (2023) dalam bukunya *Media Pembelajaran Era Digital* menekankan bahwa media digital memperkaya pengalaman belajar siswa melalui penyajian visual dan audio yang mampu meningkatkan perhatian serta daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan (Asari, et al., 2023). Penggunaan PowerPoint dan video pembelajaran, misalnya, memungkinkan visualisasi konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret, sementara aplikasi seperti Kahoot! dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa melalui kuis interaktif.

Lebih lanjut, media pembelajaran digital bukan hanya alat bantu, tetapi juga sarana untuk menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan kompetitif. Sitepu (2022) menyatakan bahwa media berbasis digital memberikan fleksibilitas dalam penyampaian materi, baik secara sinkron maupun asinkron, serta mampu menyesuaikan gaya belajar masing-masing siswa. Salah satu inovasi yang menonjol adalah pemanfaatan Kahoot! sebagai media evaluasi pembelajaran yang menyenangkan (Sitepu, 2022). Irwan (2019) menunjukkan bahwa implementasi Kahoot! dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat suasana kelas menjadi lebih hidup (Irwan, 2019). Dengan

demikian, integrasi berbagai media pembelajaran digital menjadi strategi penting dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa dan merespons perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

Metode Ceramah Dalam Pembelajaran

Metode ceramah merupakan salah satu pendekatan klasik dalam pembelajaran yang masih banyak digunakan hingga saat ini, terutama karena kemampuannya dalam menyampaikan informasi secara sistematis kepada peserta didik dalam waktu yang relatif singkat. Ridwan Wirabumi (2020) menjelaskan bahwa metode ceramah memiliki keunggulan dalam efisiensi waktu dan kemudahan guru dalam mengontrol alur pembelajaran, terutama pada materi yang bersifat teoritis (Wirabumi, 2020). Namun, untuk meningkatkan efektivitasnya, diperlukan inovasi dalam pelaksanaannya.

Salah satu bentuk inovatifnya adalah metode ceramah interaktif, sebagaimana dikemukakan oleh Rikawati dan Sitinjak yang menekankan pentingnya melibatkan siswa secara aktif melalui tanya jawab, diskusi singkat, atau pemberian tanggapan selama proses ceramah berlangsung. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan fokus belajar siswa, menjadikan mereka tidak hanya sebagai pendengar pasif tetapi juga partisipan aktif dalam pembelajaran (Rikawati & Sitinjak, 2020). Dengan demikian, metode ceramah tetap relevan jika dikombinasikan dengan strategi yang memfasilitasi keterlibatan peserta didik.

Perbandingan Media Digital Dan Ceramah

Penggunaan media digital dalam pembelajaran telah menjadi bagian dari inovasi pendidikan modern yang bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa melalui pendekatan yang interaktif dan berbasis teknologi. Aplikasi seperti Kahoot!, video pembelajaran, dan PowerPoint dinilai mampu menarik perhatian siswa dan memfasilitasi pembelajaran mandiri maupun kolaboratif. Menurut Irwan et al. (2019) dalam jurnal PEDAGOGIA, penggunaan Kahoot! terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui kuis interaktif yang memotivasi dan melibatkan siswa secara aktif. Namun demikian, efektivitas media digital sangat bergantung pada kesiapan guru, sarana pendukung, dan tingkat literasi digital siswa (Irwan, 2019). Dalam konteks tertentu, terutama di lingkungan yang belum terbiasa dengan teknologi atau kurang sarana, media digital justru bisa menjadi hambatan dalam pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal (Sitepu, 2022).

Sebaliknya, metode ceramah sebagai bentuk pembelajaran konvensional masih menunjukkan efektivitas yang tinggi dalam menyampaikan materi, terutama pada kelas yang memiliki kedisiplinan tinggi dan karakter siswa yang lebih responsif terhadap arahan langsung

dari guru. Ceramah memungkinkan penyampaian materi secara sistematis, padat, dan terfokus, yang menjadikan siswa lebih mudah memahami inti pelajaran. Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa kelas yang menggunakan metode ceramah lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan media digital. Hal ini selaras dengan pendapat Wirabumi (2020) yang menyatakan bahwa metode ceramah tetap relevan dan efektif untuk materi yang bersifat teoritis dan membutuhkan pemahaman langsung dari penjelasan guru (Wirabumi, 2020). Selain itu, Rikawati dan Sitinjak (2020) menegaskan bahwa penggunaan metode ceramah interaktif dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar (Rikawati & Sitinjak, 2020).

Mengapresiasi Peradaban Daulah Usmaniyah

A. Sejarah Lahirnya Daulah Usmaniyah

Asal-usul Daulah Usmaniyah bermula dari Suku Kayi yang merupakan bagian dari bangsa Turki Oghuz. Mereka melarikan diri dari serangan Jenghis Khan dan menetap di wilayah Asia Kecil. Di bawah kepemimpinan Sulaiman, mereka berpindah ke Transoxania, kemudian ke Kurdistan, Azerbaijan, dan akhirnya menetap di Anatolia (Asia Kecil). Daulah Usmaniyah mengalami beberapa kali pemindahan ibu kota, yaitu:

- Sogut (1299–1335 M)
- Bursa (1335–1413 M)
- Adrianopel/Edirne (1413–1453 M)
- Konstantinopel (1453–1922 M)

B. Masa Awal Berdiri Daulah Usmaniyah

1) Usman I (699–726 H / 1299–1326 M)

Pendiri Daulah Usmaniyah yang dikenal sebagai al-Ghazi (ksatria). Berhasil mempertahankan wilayah dari serangan Mongol, serta memperluas kekuasaan hingga ke wilayah Byzantium. Bursa berhasil direbut dan menjadi pusat kekuatan baru.

- 2) Orkhan (726–761 H / 1326–1361 M)
Putra Usman I yang melanjutkan ekspansi, menetapkan Bursa sebagai ibu kota, membentuk pasukan elite Inkisyariyah (Janissari), serta menaklukkan beberapa wilayah seperti Nicaea dan Nicomedia.
- 3) Murad I (761–791 H / 1360–1388 M)
Pemimpin yang gagah berani, memperluas wilayah hingga ke Eropa, dan menjadikan Adrianopel sebagai ibu kota. Gugur sebagai syuhada dan digantikan oleh putranya, Bayazid I.
- 4) Bayazid I (791–805 H / 1389–1402 M)
Dikenal sebagai “Yildirim” (kilat) karena kecepatan ekspansinya. Berhasil menaklukkan wilayah Kristen Anatolia dalam waktu singkat.

C. Masa Kebangkitan dan Kejayaan Daulah Usmaniyah

- 1) Muhammad I (817–824 H / 1403–1421 M)
Memulihkan kekuatan setelah masa kekacauan, menjalin diplomasi dengan Byzantium dan Venesia, serta memperkuat struktur pemerintahan.
- 2) Murad II (824–855 H / 1421–1451 M)
Melanjutkan ekspansi ke Eropa dan Asia Kecil, serta menghadapi Perang Salib kedua.
- 3) Muhammad II / Al-Fatih (855–884 H / 1451–1481 M)
Menaklukkan Konstantinopel pada 29 Mei 1453 M, menjadikannya ibu kota, dan menyatukan dunia Islam dan Eropa Timur. Mahir strategi, sains, dan multibahasa
- 4) Bayazid II (884–918 H / 1481–1512 M)
Pemimpin yang cenderung lemah dan menghadapi banyak perselisihan.
- 5) Salim I (918–926 H / 1512–1520 M)
Pemimpin tangguh yang memperkuat fondasi Daulah Usmaniyah menjelang masa keemasan.
- 6) Sulaiman I / Al-Qanuni (927–974 H / 1520–1566 M)
Puncak kejayaan Daulah Usmaniyah. Menyusun hukum-hukum negara secara sistematis, diberi julukan The Magnificent dan Al-Qanuni (pembuat undang-undang).

D. Masa Kemunduran Daulah Usmaniyah

Setelah wafatnya Sulaiman Al-Qanuni, Daulah Usmaniyah mulai melemah karena:

- Krisis kepemimpinan
- Pemberontakan internal
- Kerugian dalam peperangan
- Kelemahan ekonomi dan administrasi

Beberapa sultan pada masa ini:

- Salim II (1566–1574 M): Lemah dan boros.
- Murad III (1574–1595 M): Beberapa keberhasilan militer namun krisis ekonomi dan moralitas merajalela.
- Muhammad III (1595–1603 M): Perebutan kekuasaan yang intens.
- Ahmet I (1603–1617 M): Meninggalkan warisan berupa Blue Mosque (Masjid Biru).
- Mustafa I (1617–1618 M): Awal dari kekuasaan non-putra mahkota

E. Masa Keruntuhan Daulah Usmaniyah

Daulah Usmaniyah memasuki fase keruntuhan akibat:

- Kelemahan politik
- Keteringgalan teknologi
- Tekanan dari kekuatan Eropa
- Nasionalisme dalam negeri

Sultan Abdul Hamid II adalah sultan terakhir yang mencoba mereformasi sistem, namun gagal membendung keruntuhan. Tahun 1924 M, Daulah Usmaniyah resmi berakhir dan digantikan oleh Republik Turki yang dipimpin Mustafa Kemal Atatürk.

F. Keteladanan dari Sejarah Daulah Usmaniyah

1) Bekerja Keras Menetapkan Sistem Hukum

Usmaniyah memiliki sistem hukum yang adil bagi semua golongan. Ada pengadilan untuk Muslim, non-Muslim, dan urusan perdagangan. Prinsip hukum berlandaskan syariat dan adat lokal.

2) Bekerja Keras dalam Penguatan Militer

Angkatan Darat dan Laut Usmaniyah menjadi kekuatan termaju. Mereka bahkan memiliki sekolah penerbangan pada awal abad ke-20.

3) Bekerja Keras Membangun Ekonomi

Ekonomi Usmaniyah bertumpu pada pertanian, peternakan, perdagangan, dan jalur rempah. Profesionalisme dan kejujuran menjadi pilar pengelolaan ekonomi.

4) Bekerja Keras Mewujudkan Toleransi

Meskipun mayoritas penduduknya Muslim, Daulah Usmaniyah menjamin kebebasan beragama bagi umat Kristen dan Yahudi, menciptakan keharmonisan antar umat beragama.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi-experimental) untuk mengetahui efektivitas suatu perlakuan dalam proses pembelajaran (Amaliya & Anas, 2024). Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan langsung di lingkungan sekolah selama empat kali pertemuan, yang melibatkan dua kelas berbeda: kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh perlakuan khusus berupa penerapan metode pembelajaran berbasis teknologi, sementara kelas kontrol menjalani pembelajaran tanpa perlakuan tersebut. Desain ini memungkinkan peneliti untuk membandingkan dan mengevaluasi perbedaan hasil belajar antar kedua kelas guna menilai pengaruh penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan melalui berbagai metode, seperti pemberian tes untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan (pre-test dan post-test), observasi terhadap aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, serta dokumentasi dalam bentuk foto dan video kegiatan. Selain itu, studi literatur juga digunakan untuk memperkuat dasar teori dalam analisis hasil penelitian. Seluruh informasi yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui metode pembelajaran mana yang memberikan hasil belajar paling optimal antara kelas yang menggunakan teknologi (kelas eksperimen) dan kelas yang tidak menggunakan teknologi (kelas kontrol).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Identitas Sekolah

Tabel 1. Identitas Sekolah

NO.	IDENTITAS SEKOLAH	
1	NAMA SEKOLAH	SMP NEGERI 1 TELAGASARI
2	N.S.S	2010221110032
3	PROVINSI	JAWA BARAT
4	KABUPATEN	KARAWANG
5	KECAMATAN	TELAGASARI
6	DESA/KELURAHAN	TALAGAMULYA
7	JALAN DAN NOMOR	JL. RAYA SYECH QURO TELAGASARI
8	KODE POS	41381
9	TELEPON	(0267) 8622432
10	STATUS SEKOLAH	NEGERI
11	TAHUN BERDIRI	1968
12	LUAS BANGUNAN	5328,8 M ²

B. Hasil Pre-Tes Dan Post-Test Kelas Kontrol Di Smpn 1 Telagasari Kelas Viii E

Tabel 2. Nilai Kelas Control

No	Nama Murid	Nilai Kelas Kontrol			
		Pre-Test	Post-Test	N-Gain	%
1	ABIEZA YUDA PRATAMA	50	80	0,60	60%
2	ADITIA CAHYA NINGRAT	30	75	0,64	64%
3	ANDIEN THREE OKTAVIANI	50	80	0,60	60%
4	ANINDYA PUTRI MAULIDAH	35	100	1,00	100%
5	ASNA QURROTA AINI	45	100	1,00	100%
6	CINDY AMELIA	35	90	0,84	84%
7	DELIA WAHYUNI	65	90	0,71	71%
8	DIAN CAHYA PRAMITA	65	85	0,57	57%
9	ELSA SUSANTI RAHMADANI	35	85	0,76	76%
10	FADYA NAYLA RAMADHANI	40	80	0,66	66%
11	FAISAL ABDUL MANAN	75	80	0,60	60%
12	FIKRI ADRIAN MAULANA	60	80	0,50	50%
13	HARI SURYA NUSWANTORO	45	85	0,72	72%
14	HAWIYAH	35	85	0,76	76%
15	INDAH PRATIWI	70	90	0,66	66%
16	INTAN SUGIH HARTATI	50	85	0,70	70%
17	JIHAN SALSA RAHMADANI	35	85	0,76	76%
18	KHAERUL FAHKRI ZAELANI	40	100	1,00	100%

19	MAYANG SOLEHA	60	90	0,75	75%
20	MEGA SILVIA	50	90	0,80	80%
21	MUHAMAD FAWWAZ NIZZAM	45	95	0,90	90%
22	MUHAMMAD DIRHAM MAULANA	25	85	0,80	80%
23	MUHAMMAD HAFIDZU DAFFA	25	95	0,93	93%
24	MUHAMMAD RIZKI	45	75	0,54	54%
25	NAYLALHUSNA INAYAH	30	90	0,85	85%
26	NILA APRILIA SRI SUKMA	60	90	0,75	75%
27	NURKHALIFAH RAMDHIANI	45	90	0,81	81%
28	PUTRI KARIMA NURASYIFA	30	80	0,71	71%
29	RAKHA DITYA PUTRA WIBAWA	35	85	0,76	76%
30	RIAN ARDIANSYAH	35	75	0,61	61%
31	RIZKI ARDIANSYAH	40	70	0,50	50%
32	SATRIA ADITIYA PUTRA	30	70	0,57	57%
33	TEGAS DWI PUTRA PERKASA	35	75	0,61	61%
34	TIYAN ERI MUHAMMAD	25	70	0,60	60%
35	YUDHA HUSADA	15	95	0,94	94%

Hasil analisis data pre-test dan post-test pada kelas kontrol menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan pada sebagian besar siswa. Dari 35 siswa, hampir seluruhnya mengalami kenaikan nilai dari pre-test ke post-test, yang mengindikasikan bahwa pembelajaran yang dilakukan memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar. Misalnya, siswa atas nama Anindya Putri Maulidah dan Asna Qurrota Aini mengalami peningkatan dari nilai awal 35 dan 45 menjadi 100 pada post-test, masing-masing dengan nilai N-Gain 1,00 atau setara dengan 100%. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun menggunakan metode ceramah yang sederhana, pembelajaran tetap mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Nilai N-Gain merupakan ukuran yang menunjukkan seberapa besar peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran, dengan memperhitungkan nilai maksimum yang mungkin dicapai. Dalam data ini, sebagian besar siswa memperoleh nilai N-Gain dalam kategori sedang hingga tinggi. Misalnya, Yudha Husada yang hanya memperoleh nilai pre-test sebesar 15, berhasil meraih nilai post-test sebesar 95, menghasilkan N-Gain sebesar 0,94 atau 94%. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun kemampuan awal siswa rendah, mereka tetap memiliki potensi untuk berkembang secara signifikan dengan pembelajaran yang tepat.

Namun demikian, terdapat beberapa siswa yang menunjukkan peningkatan yang kurang optimal. Misalnya, Rizki Ardiansyah dan Fikri Adrian Maulana hanya memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,50 atau 50%, dan ini tergolong dalam kategori rendah-sedang. Faktor-faktor seperti motivasi belajar, konsentrasi selama pembelajaran, serta gaya belajar individu dapat memengaruhi pencapaian siswa. Dengan demikian, meskipun metode ceramah efektif untuk mayoritas siswa, perlu adanya pendekatan individual bagi siswa yang membutuhkan bimbingan lebih.

Jika dibandingkan dengan kelas eksperimen yang menggunakan media digital, kelas kontrol dengan metode ceramah tetap menunjukkan hasil yang cukup kompetitif. Bahkan, ada beberapa siswa di kelas kontrol yang memperoleh nilai N-Gain lebih tinggi dari siswa di kelas eksperimen. Hal ini memperkuat temuan bahwa metode ceramah, jika dikemas secara menarik dan interaktif, masih sangat relevan dan mampu memfasilitasi pemahaman siswa dengan baik. Keberhasilan ini bisa ditingkatkan lagi dengan menggabungkan ceramah dengan metode interaktif seperti diskusi atau tanya jawab.

Secara keseluruhan, data pada tabel menunjukkan bahwa kelas kontrol mengalami peningkatan hasil belajar yang positif. Meskipun tidak menggunakan teknologi digital sebagai media pembelajaran utama, metode ceramah tetap terbukti mampu meningkatkan nilai siswa secara signifikan. Ini menunjukkan pentingnya keterampilan guru dalam menyampaikan materi secara komunikatif dan terstruktur, serta memberikan penguatan selama proses belajar. Hasil ini juga menegaskan bahwa efektivitas suatu metode sangat bergantung pada bagaimana metode tersebut diterapkan, bukan hanya pada kecanggihan alat yang digunakan.

C. Hasil Pre-Test Dan Post-Test Kelas Eksperimen Di Smpn 1 Telagasari Kelas Viii F

Tabel 3. Nilai Kelas Eksperimen

No	Nama Murid	Nilai Kelas Eksperimen			
		Pre-Test	Post-Test	N-Gain	%
1	AHZA NAUFAL ILHAM	30	80	0,71	71%
2	ALI NURDIN	5	80	0,78	78%
3	ALIANSYAH ALFA RIZKY PUTRA SUJANA	40	85	0,75	75%
4	AMBAR NYAK ALLATHIF	30	95	0,92	92%
5	ANANDA APRIYANA	35	80	0,69	69%
6	ARDI MAULANA	35	75	0,61	61%
7	DENI SASMITA	20	75	0,68	68%
8	DEVIKA NUR SAHARA	45	80	0,63	63%
9	DIAN	35	70	0,53	53%

10	DINDA VIRNA	45	80	0,63	63%
11	GIZA AULIA	45	90	0,81	81%
12	HASNA MUTHI'AH	35	75	0,61	61%
13	HASRI AINUN HADIANSYAH	30	80	0,71	71%
14	IMAM SAIFUL	30	70	0,57	57%
15	IVA ILFLYANA	30	85	0,78	78%
16	JAHIRA AMANAH	45	80	0,63	63%
17	JIBRIL ZAIN	20	70	0,62	62%
18	KAMILA ZASKIA	65	85	0,57	57%
19	LARAS MEYLATI	25	80	0,73	73%
20	LIVYA TRIA NANDA	30	90	0,85	85%
21	MAHESA ARYA JUNIAR	45	75	0,54	54%
22	MUHAMAD ALFIAN BAYU PRATAMA	55	90	0,77	77%
23	MUHAMAD CAHYA AENU RAHMAN	35	70	0,53	53%
24	MUHAMAD FERI	25	70	0,60	60%
25	MUHAMAD RADHITIA NURROHMAN	35	90	0,84	84%
26	MUHAMMAD AZRIEL	50	80	0,60	60%
27	NABIL ATHA SULAEMAN	30	70	0,57	57%
28	NYIMAS AYU JATISARIPAH	35	80	0,69	69%
29	PANDU ABIZAR	40	90	0,83	83%
30	RANGGA	55	75	0,44	44%
31	RIZKY MUHAMMAD RIYAN	30	75	0,57	57%
32	RUMSI SARI INDAH	40	90	0,83	83%
33	SYIFA SAKILA	35	70	0,53	53%
34	TIARA FITRIYANI	25	80	0,73	73%
35	ZAMI MULTAKIN	35	75	0,61	61%

Pada tabel di atas ditampilkan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran dengan media digital seperti aplikasi Kahoot!, video pembelajaran, dan PowerPoint, serta diselingi dengan kegiatan ice breaking. Data menunjukkan adanya peningkatan nilai dari pre-test ke post-test hampir di seluruh siswa. Nilai pre-test yang diberikan sebelum pembelajaran dimulai menunjukkan rata-rata kemampuan awal siswa masih rendah, dengan nilai yang banyak berada di kisaran 20–45. Hal ini mencerminkan bahwa sebelum diberikan intervensi media pembelajaran digital, pemahaman siswa terhadap materi belum maksimal.

Setelah proses pembelajaran selesai dan post-test dilakukan, hampir semua siswa mengalami peningkatan nilai yang signifikan. Terlihat banyak siswa yang mendapatkan nilai

post-test di atas 75, bahkan ada beberapa yang mencapai 90 hingga 95. Misalnya, Ambar Nyak Allathif memperoleh peningkatan dari nilai 30 pada pre-test menjadi 95 pada post-test, menunjukkan peningkatan yang sangat tinggi dengan nilai N-Gain sebesar 0,92 atau 92%. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan dengan media digital mampu meningkatkan pemahaman siswa secara efektif.

Lebih lanjut, perhitungan N-Gain yang merupakan indikator untuk mengukur peningkatan hasil belajar menunjukkan mayoritas siswa berada pada kategori sedang hingga tinggi. Sekitar 60% siswa memiliki N-Gain antara 0,60–0,85, yang mengindikasikan bahwa metode pembelajaran ini cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa. Bahkan, beberapa siswa seperti Giza Aulia, Pandu Abizar, dan Rumsi Sari Indah memiliki N-Gain di atas 0,80 yang termasuk kategori tinggi. Ini menjadi bukti bahwa integrasi media digital dapat mendorong motivasi dan pemahaman siswa secara optimal.

Namun, terdapat juga beberapa siswa yang N-Gain-nya tergolong rendah. Seperti Rangga yang memiliki nilai N-Gain sebesar 0,44, meskipun mengalami peningkatan dari 55 menjadi 75. Hal ini dapat disebabkan oleh tingginya nilai awal pre-test sehingga ruang peningkatannya menjadi lebih sempit, atau mungkin siswa tersebut sudah memiliki pemahaman dasar yang baik namun tidak mengalami perkembangan signifikan setelah pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa meskipun media digital bermanfaat, faktor internal siswa seperti motivasi dan gaya belajar tetap berpengaruh terhadap hasil akhirnya.

Secara keseluruhan, pembelajaran menggunakan media digital yang dilengkapi ice breaking memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Kenaikan nilai yang konsisten dan N-Gain yang mayoritas tergolong sedang hingga tinggi menjadi indikator bahwa pendekatan ini layak diterapkan, terutama di kelas-kelas yang membutuhkan variasi metode untuk meningkatkan semangat belajar. Pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif terbukti lebih efektif dibandingkan metode pasif, khususnya dalam konteks pembelajaran di era digital saat ini.

D. Selisih Pre-Test Dan Post-Test Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen Di Smpn Telagasari 1 Kelas Viii E Dan Kelas Viii F

Tabel 4. Selisih Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

No	Siswa	Nilai Hasil Belajar	
		N-Gain Kontrol	N-Gain Eksperimen
1	Siswa 1	0,60	0,71
2	Siswa 2	0,64	0,78
3	Siswa 3	0,60	0,75
4	Siswa 4	1,00	0,92
5	Siswa 5	1,00	0,69
6	Siswa 6	0,84	0,61
7	Siswa 7	0,71	0,68
8	Siswa 8	0,57	0,63
9	Siswa 9	0,76	0,53
10	Siswa 10	0,66	0,63
11	Siswa 11	0,60	0,81
12	Siswa 12	0,50	0,61
13	Siswa 13	0,72	0,71
14	Siswa 14	0,76	0,57
15	Siswa 15	0,66	0,78
16	Siswa 16	0,70	0,63
17	Siswa 17	0,76	0,62
18	Siswa 18	1,00	0,57
19	Siswa 19	0,75	0,73
20	Siswa 20	0,80	0,85
21	Siswa 21	0,90	0,54
22	Siswa 22	0,80	0,77
23	Siswa 23	0,93	0,53
24	Siswa 24	0,54	0,60
25	Siswa 25	0,85	0,84
26	Siswa 26	0,75	0,60
27	Siswa 27	0,81	0,57
28	Siswa 28	0,71	0,69
29	Siswa 29	0,76	0,83
30	Siswa 30	0,61	0,44
31	Siswa 31	0,50	0,57
32	Siswa 32	0,57	0,83
33	Siswa 33	0,61	0,53
34	Siswa 34	0,60	0,73
35	Siswa 35	0,94	0,61
	RATA-RATA	0,72	0,67

Berdasarkan data pada tabel tersebut yang menampilkan selisih nilai hasil belajar antara kelas kontrol (VIII E) dan kelas eksperimen (VIII F) di SMPN 1 Telagasari, dapat dianalisis bahwa rata-rata N-Gain kelas kontrol (0,72) sedikit lebih tinggi dibandingkan rata-rata N-Gain

kelas eksperimen (0,67). Hasil ini cukup menarik, mengingat kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran berbasis digital (seperti Kahoot, PowerPoint, dan video), sedangkan kelas kontrol menggunakan metode ceramah konvensional. Fakta ini menunjukkan bahwa media digital tidak selalu memberikan keunggulan absolut terhadap hasil belajar jika tidak disertai strategi pedagogis yang tepat.

Jika ditinjau lebih mendalam, terdapat beberapa siswa dalam kelas kontrol yang memperoleh N-Gain sempurna (1,00), yaitu siswa ke-4, ke-5, dan ke-18, sedangkan tidak ada siswa di kelas eksperimen yang mencapai skor sempurna tersebut. Ini menunjukkan bahwa metode ceramah yang diterapkan kemungkinan dikombinasikan dengan strategi interaktif atau pendekatan yang efektif, sehingga memberikan dampak signifikan bagi pemahaman siswa. Di sisi lain, pada kelas eksperimen, meskipun rata-rata tidak jauh berbeda, terdapat lebih banyak siswa dengan N-Gain rendah, bahkan lebih rendah dari skor kontrol, seperti siswa ke-30 yang hanya memperoleh N-Gain sebesar 0,44.

Beberapa kemungkinan penyebab nilai N-Gain eksperimen yang lebih rendah dibandingkan kontrol antara lain adalah kurangnya familiaritas siswa dengan media digital yang digunakan, kurang optimalnya pelatihan atau penjelasan awal sebelum menggunakan aplikasi seperti Kahoot, atau bahkan perhatian siswa yang justru teralihkan oleh sisi hiburan dari media digital. Media berbasis teknologi memang memerlukan keterampilan teknis dan kesiapan baik dari guru maupun siswa agar proses belajar berlangsung efektif.

Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pembelajaran bukan hanya tentang nilai akhir, tetapi juga proses dan pengalaman belajar. Meskipun skor N-Gain kelas kontrol sedikit lebih tinggi, media digital dapat memberikan manfaat jangka panjang dalam meningkatkan motivasi, kolaborasi, dan keterampilan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, media digital tetap potensial untuk diterapkan dengan perencanaan yang lebih matang dan pelatihan yang memadai bagi semua pihak.

Jadi, perbandingan antara kelas kontrol dan eksperimen dalam penelitian ini menunjukkan bahwa metode ceramah tidak kalah efektif dibandingkan media digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa, setidaknya dalam konteks pembelajaran yang dilakukan. Kombinasi dari pendekatan konvensional dan digital dapat menjadi solusi terbaik, karena masing-masing metode memiliki kelebihan dan kekurangan yang bisa saling melengkapi untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai perbandingan hasil belajar siswa antara kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah dan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran digital, diperoleh temuan bahwa kelas kontrol memiliki rata-rata N-Gain yang lebih tinggi yaitu sebesar 0,72 dibandingkan dengan kelas eksperimen sebesar 0,67. Hal ini menunjukkan bahwa metode ceramah yang diterapkan dalam kelas kontrol secara efektif mampu meningkatkan hasil belajar siswa, bahkan melebihi penggunaan media digital yang seharusnya dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Fakta ini menunjukkan bahwa efektivitas suatu metode pembelajaran sangat bergantung pada kesiapan guru, karakteristik siswa, serta strategi implementasi di kelas, bukan semata-mata ditentukan oleh modernitas media yang digunakan.

Meskipun media digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, penggunaannya memerlukan pendekatan pedagogis yang tepat agar dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, disarankan bagi guru untuk tidak hanya bergantung pada teknologi, tetapi juga menguasai pendekatan konvensional yang efektif seperti ceramah interaktif. Penelitian ini juga memiliki keterbatasan pada aspek keterampilan awal siswa terhadap teknologi serta kemungkinan perbedaan gaya mengajar guru di masing-masing kelas. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melakukan kontrol lebih ketat terhadap variabel luar serta memperluas sampel dan waktu penelitian guna mendapatkan hasil yang lebih representatif dan dapat digeneralisasikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan segala hormat dan rasa terima kasih yang tulus, kami menyampaikan apresiasi yang mendalam kepada Bapak Dr. Khalid Ramdhani, S.Pd.I., M.Pd., selaku dosen pengampu mata kuliah Teknologi Pendidikan. Bimbingan, pengetahuan, dan arahan yang Bapak berikan selama proses perkuliahan sangat membantu dan memberikan inspirasi dalam perjalanan belajar kami. Dedikasi Bapak dalam mengajar menjadi motivasi tersendiri bagi kami untuk terus berkembang.

Kami juga ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah dan guru PAI di SMPN 1 Telagasari yang telah mengizinkan kami untuk melakukan penelitian ini dengan sebaik-baiknya. Ucapan terima kasih juga diajukan kepada seluruh anggota kelompok atas kerja sama yang solid selama penyusunan artikel ini. Tanpa peran aktif, diskusi yang konstruktif, dan kerja keras semua pihak, artikel ini tidak akan tersusun sebagaimana mestinya. Harapan kami, ilmu

dan pengalaman yang diperoleh selama proses penulisan ini dapat memberikan manfaat, baik di lingkungan akademis maupun dalam praktik di dunia nyata.

DAFTAR REFERENSI

- Aisyah, S. A., Kasman, K., & Septrisya, R. (2025). Efektivitas pembelajaran menggunakan platform edukasi digital untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di MAN 1 Mandailing Natal. *Management of Education: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(1), 108–119.
- Amaliya, N. D., & Anas, N. (2024). Pengaruh metode eksperimen terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik usia madrasah ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2040.
<https://mail.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/752/436>
- Amijaya, L. S., Ramdani, A., & Merta, I. W. (2018). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. *Jurnal Pijar MIPA*, 13(2), 94–99.
- Asari, A., Purba, S., Fitri, R., Genua, V., Silvia, E., Wijayanto, P. A., Ma'sum, H., Ndakularak, I. L., Astridewi, S., Sele, Y., Nurmala, I., Mustakim, Waworuntu, A., Sukwika, T., & Darmada, I. M. (2023). *Media pembelajaran era digital*. Yogyakarta: CV Istana Agency.
<https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media%20pembelajaran%20berbasis%20digital.pdf>
- Azwar, K., & Jahro, I. S. (2023). Pengaruh metode reading to learn dan rangkuman terhadap HOTS-literacy sains siswa pada materi kesetimbangan kimia. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(1), 296–305.
- Damayanti, F., Rahayu, D., Adrias, A., & Syam, S. S. (2025). Penggunaan teknologi dalam membantu peserta didik sekolah dasar dengan kesulitan membaca: Literature review. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 3(2), 297–307.
- Huda, M., Fawaid, A., & Slamet, S. (2023). Implementasi teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(4), 64–72.
<https://journal.politeknik-pratama.ac.id/index.php/Pendekar/article/view/291/252>
- Inggriyani, F., & Pujawati, F. (2024). Analisis keterlibatan siswa dalam pembelajaran kimia murni: Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar. *Stoikiometri: Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia dan Kimia Murni*, 1(1), 9–11.
- Irwan, I. (2019). Implementasi Kahoot! sebagai inovasi pembelajaran. *Journal of Civic Education*, 2(1), 126–140.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektivitas penggunaan Kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 96.
<https://pedagogia.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/1432/1605>
- Juliantina, & Rahmadena, S. (2019). The effect of making summary on students' writing achievement of the students of SMA Swasta Melati Binjai. *Jurnal Serunai Bahasa Inggris*, 11(2), 65–69. <https://doi.org/10.37755/jsbi.v11i1.111>
- Kartiani, B. S. (2015). Pengaruh metode pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V Kabupaten Lombok Barat NTB. *Jurnal Pendidikan Dasar UNJ*, 6(2), 212–221.

- Kemdikbud. (2017). *Materi pendukung literasi sains*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lathifah, A. S., Hardaningtyas, K., Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). Penerapan teori belajar konstruktivisme dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 36–42. <https://journal.yp3a.org/index.php/diajar/article/view/2233/978>
- Melani, R. (2012). Pengaruh metode guided discovery learning terhadap sikap ilmiah dan hasil belajar kognitif biologi siswa SMA Negeri 7 Surakarta tahun pelajaran 2011/2012.
- Muthma'innah, M., Amri, F., & Silitonga, F. (2024). Peningkatan efektivitas pembelajaran melalui strategi pembelajaran. *TADRIBUNA: Journal of Islamic Education Management*, 4(2), 79–86.
- Nurhayani, & Salistina, D. (2022). *Teori belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: CV Gerbang Media Aksara. <https://repository.uinsu.ac.id/16088/1/TEORI%20BELAJAR%20DAN%20PEMBELAJARAN%20rev.pdf>
- Pitriani, K., Karja, I. W., & Mawan, I. G. (2024). Efektivitas strategi pembelajaran aktif (active learning) terhadap perilaku belajar siswa di SDN 1 Anturan. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 8(2), 208–216.
- Rahmadani, A., Harahap, F. K. S., Ulkaira, N., Azhari, Y., & Hasibuan, S. (2024). Efektivitas penggunaan strategi pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 060822 Medan. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(1), 54–71.
- Rikawati, K., & Sitingjak, D. (2020). Peningkatan keaktifan belajar siswa dengan penggunaan metode ceramah interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40.
- Saputri, S. (2022). Pentingnya menerapkan teori belajar humanistik dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada jenjang sekolah dasar. *EduBase: Journal of Basic Education*, 3(1), 47–59. <https://jurnal.uibbc.ac.id/index.php/edubase/article/view/677/526>
- Sitepu, E. N. (2022). Media pembelajaran berbasis digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242–248.
- Supriyadi, S., Gunawan, J., & Nurmadiyah, N. (2023). Upaya AMAN Sumbawa dalam peningkatan kesejahteraan masyarakat hukum adat di Sumbawa melalui BUMMA. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1158–1163. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i2.1566>
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori konstruktivistik dan implikasinya dalam pembelajaran. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2073. <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JiIP/article/view/666/621>
- Suwandayani, B. I., & Anggraini, A. I. (2021). Pola implementasi teori konstruktivisme pada pembelajaran tatap muka terbatas di sekolah dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 5(2), 609–618.
- Wirabumi, R. (2020). Metode pembelajaran ceramah. *Annual Conference on Islamic Education and Thought (ACIET)*, 1(1), 105–113. <https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/aciet/article/view/660/569>