

PENGARUH MEDIA KARTU *TRUTH OR DARE* TERHADAP PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI NORMA KELAS IV SD NEGERI 3 NAMANG

Dea Wulan Dari¹, Erika Fitri Wardani², Fandi Nugroho³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung

¹deawulandarii1808@gmail.com, ²erika.fitriwardani@stkipmbb.ac.id,

³fandinugroho88@stkipmbb.ac.id

ABSTRACT

This study was done in response to the finding that fourth-grade students experienced difficulties in understanding the topic of local norms and customs, particularly in achieving the learning indicator of providing relevant examples. In addition, innovative instructional media had not been incorporated into the learning process. These issues were identified through interviews with the Grade IV homeroom teacher. Therefore, this study was conducted to determine the effect of the Truth or Dare card game on students' understanding of norms in local customs as part of the Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) curriculum at SD Negeri 3 Namang. This research used a quantitative approach with a quasi-experimental method and a nonequivalent control group design. The participants were 43 fourth-grade students, consisting of 21 students in the experimental class and 22 students in the control class. Data were obtained through a written test consisting of 10 essay questions. The data analysis included the Shapiro-Wilk test for normality, Levene's test for homogeneity, and the independent samples t-test for hypothesis testing. The findings indicated that the experimental class achieved an average posttest score of 80.35, whereas the control class obtained an average score of 68.63. The hypothesis test resulted in a Sig. (2-tailed) value of 0.000, which was lower than 0.05. Thus, H_0 was rejected and H_1 was accepted. These findings indicate that the use of the Truth or Dare card activity had an effect on students' understanding of local customs and traditions among fourth-grade students at SD Negeri 3 Namang.

Keywords: *Truth or Dare Cards, Student understanding, Norms in My Local Customs.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh siswa kesulitan memahami materi norma dan adat istiadat daerahku pada indikator pemahaman seperti mencontohkan, serta belum dimanfaatkan media pembelajaran inovatif, hal ini ditunjukkan berdasarkan wawancara wali kelas IV. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media kartu *Truth or Dare* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran IPAS materi norma dalam adat istiadat daerahku kelas IV SD Negeri 3 Namang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Experiment* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian berjumlah 43 siswa yang terdiri atas 21 siswa kelas eksperimen dan 22 siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes tertulis berupa 10 soal essay. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas Levene, dan uji hipotesis *Independent Sample t-Test*. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 80,35, sedangkan kelas kontrol sebesar 68,63.

Hasil uji hipotesis memperoleh nilai Sig. (*2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa media kartu *Truth or Dare* berpengaruh terhadap pemahaman siswa pada materi norma dalam adat istiadat daerahku kelas IV SD Negeri 3 Namang.

Kata Kunci: Kartu *Truth or Dare*, Pemahaman Siswa, Norma dalam Adat Istiadat

A. Pendahuluan

Pendidikan dianggap sebagai salah satu aspek yang memiliki peran penting dalam membentuk individu yang berkualitas sehingga mampu beradaptasi. Melalui pendidikan, siswa dapat mengembangkan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Wardani *et al.*, 2024: 342). Dalam pembelajaran IPAS, kemampuan tersebut memiliki peran penting karena materi yang dipelajari berkaitan dengan kehidupan sosial dan lingkungan siswa. Hal ini sejalan dengan Astuti *et al.*, (2020: 349) yang menyatakan bahwa pemahaman materi menggambarkan sejauh mana siswa mampu mengolah informasi, menemukan makna, serta mengaitkannya dengan situasi nyata.

Pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Media merupakan salah satu unsur yang dapat membantu mendukung proses pembelajaran. Menurut Fadilah *et al.*,

(2023: 5828) guru juga perlu berupaya meningkatkan efektivitas dalam penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media sebagai sarana pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih jelas dan mampu menarik perhatian siswa (Ahmad Rijal Sabili *et al.*, 2024: 106). Dengan demikian, proses pembelajaran perlu dirancang agar peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang mendorong mereka untuk aktif memahami materi, bukan hanya sekadar menghafalnya.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SD Negeri 3 Namang, proses pembelajaran masih cenderung berlangsung satu arah dengan penggunaan metode ceramah dan buku paket sebagai sumber utama. Siswa terlihat kurang aktif selama proses pembelajaran, terutama pada materi norma dan adat istiadat daerahku. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam membedakan norma dan adat istiadat serta menghubungkannya dengan

kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menyebabkan pemahaman siswa masih terbatas pada hafalan dan belum mampu mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Permasalahan tersebut juga dapat dilihat dari hasil nilai ulangan harian. Dari 21 siswa, hanya 8 siswa yang mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70, sedangkan 13 siswa lainnya belum mencapai KKTP. Selain itu, guru juga belum menggunakan media pembelajaran karena keterbatasan waktu dalam mempersiapkan serta fasilitas yang belum sepenuhnya mendukung. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Akibatnya, hal tersebut memengaruhi pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi kondisi tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran, yaitu media kartu *Truth or Dare*. Media kartu *Truth or Dare* merupakan permainan yang dapat dilakukan secara berkelompok, di mana kartu *Truth* berisi pertanyaan yang harus dijawab dengan jujur, sedangkan

kartu *Dare* berisi tantangan yang harus dilakukan dengan berani (Sitohang et al., 2023: 4531).

Penggunaan kartu *Truth or Dare* dalam penelitian ini dikombinasikan dengan kegiatan permainan kelompok yang dilakukan secara terstruktur. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen, kemudian menentukan jenis kartu menggunakan *spin wheel*. Sejalan dengan penelitian dari Hastiani et al., (2024: 259) yang menunjukkan bahwa media kartu *Truth or Dare* dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa, baik dalam pembelajaran mandiri maupun secara berkelompok. Dengan demikian, penggunaan media kartu *Truth or Dare* dapat membantu proses pembelajaran berlangsung secara optimal dan memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media kartu *Truth or Dare* memberikan pengaruh positif dan dapat diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran. A'inul Haq (2021) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan siswa setelah menggunakan permainan *Truth or Dare*. Meskipun demikian, penelitian

tersebut belum secara khusus mengkaji penggunaan media kartu *Truth or Dare* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media kartu *Truth or Dare* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran IPAS materi norma kelas IV SD Negeri 3 Namang. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Experimental* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang diberikan *pretest* dan *posttest*. Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 di SD Negeri 3 Namang, Desa Jelutung 1, Kecamatan Namang, Kabupaten Bangka Tengah pada 18 Mei–3 Juni 2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV dengan jumlah sampel sebanyak 43 siswa yang

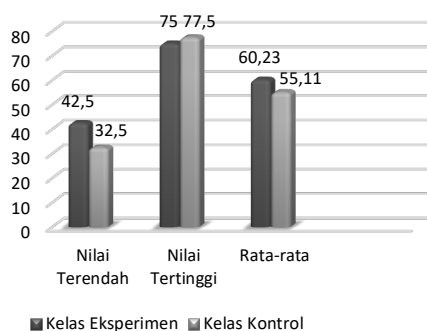
menggunakan teknik sampel jenuh, terdiri dari 21 siswa kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan 22 siswa kelas IVB sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media kartu *Truth or Dare*, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional melalui metode ceramah dan tanya jawab.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes tertulis berupa 10 soal essay yang telah disusun berdasarkan indikator pemahaman. Instrumen tersebut diuji coba pada 26 siswa kelas V SD Negeri 3 Namang yang menunjukkan bahwa seluruh butir soal dinyatakan valid dan reliabel. Analisis data dilakukan melalui uji prasyarat yang meliputi uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas *Levene*, dan uji hipotesis *Independent Sample t-Test* dengan bantuan program IBM SPSS 20 *Statistics for Windows*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

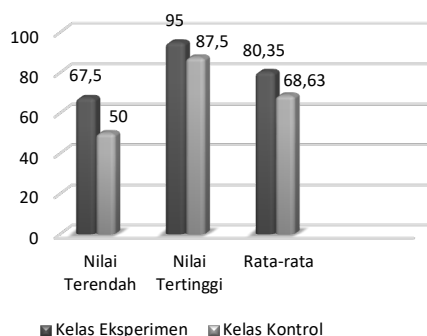
Hasil penelitian diperoleh melalui pelaksanaan *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pretest* diberikan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *posttest* dilakukan untuk

mengetahui pemahaman peserta didik setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media kartu *Truth or Dare*. Perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas disajikan pada Grafik 1 dan Grafik 2.



Grafik 1. Perbandingan Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan Grafik 1, perbandingan nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 60,23, sedangkan kelas kontrol sebesar 55,11. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, kemampuan awal peserta didik pada kelas eksperimen cenderung lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.



Grafik 2. Perbandingan Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan Grafik 2, setelah diberikan perlakuan diketahui bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 80,35, sedangkan kelas kontrol sebesar 68,63. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perbedaan pemahaman siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, rata-rata nilai meningkat dari 60,23 pada *pretest* menjadi 80,11. Sedangkan pada kelas kontrol, rata-rata nilai meningkat dari 55,11 menjadi 66,81. Hal tersebut menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan, terjadi peningkatan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Namun, kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak (Riyanto *et al.*, 2018: 81). Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk* berbantuan program SPSS 20, dengan ketentuan apabila nilai signifikansi (Sig) > 0,5, maka data berdistribusi normal, sedangkan

apabila nilai signifikansi (Sig) < 0,5, maka data berdistribusi tidak normal. Hasil pengujian normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Tests of Normality			
<i>Shapiro-Wilk</i>			
	Statistic	df	Sig.
Pretest (Kontrol)	0.972	22	0.763
Posttest (Kontrol)	0.966	22	0.625

Berdasarkan Tabel 1, hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* diperoleh nilai signifikansi *pretest* kelas kontrol sebesar $0,763 > 0,05$ dan nilai signifikansi *posttest* kelas kontrol sebesar $0,625 > 0,05$. Maka dapat dinyatakan bahwa seluruh data instrumen *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Tests of Normality			
<i>Shapiro-Wilk</i>			
	Statistic	df	Sig.
Pretest (Eksperimen)	0.963	21	0.569
Posttest (Eksperimen)	0.951	21	0.422

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* diperoleh nilai signifikansi *pretest* kelas eksperimen sebesar $0,569 > 0,05$ dan nilai signifikansi *posttest*

kelas eksperimen sebesar $0,422 > 0,05$. Maka dapat dinyatakan bahwa seluruh data instrumen *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen berdistribusi normal. Dengan demikian, berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*, data instrumen *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari dua varians atau lebih berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Uji yang digunakan yaitu uji *Levene* dengan ketentuan data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi (Sig) > 0,05. Hasil pengujian homogenitas menggunakan *Levene's Test* disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Nilai *Pretest* Kelas Kontrol dan Eksperimen

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest Kelas Kontrol dan Eksperimen	Based on Mean	2.496	1	41	0.122
	Based on Median	2.150	1	41	0.150
	Based on Median and with adjusted df	2.150	1	35.933	0.151
	Based on trimmed mean	2.461	1	41	0.124

Berdasarkan Tabel 3, menunjukkan bahwa nilai signifikansi

pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar $0,122 > 0,05$, sehingga dapat dinyatakan bahwa data instrumen *pretest* dari kedua kelompok tersebut bersifat homogen.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Nilai *Posttest* Kelas Kontrol dan Eksperimen

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen	Based on Mean	2.421	1	41	0.127
	Based on Median	1.776	1	41	0.190
	Based on Median and with adjusted df	1.776	1	37.427	0.191
	Based on trimmed mean	1.427	1	41	0.127

Berdasarkan Tabel 4, menunjukkan bahwa nilai signifikansi *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar $0,127 > 0,05$. Dengan demikian, setelah dilakukan uji homogenitas, data instrumen *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dinyatakan homogen. Sehingga asumsi uji homogenitas dalam *Levene Test* terpenuhi.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat bukti yang cukup dari data sampel untuk menolak hipotesis nol (H_0). Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan *Independent Sample t-*

Test. Hipotesis penelitian diterima apabila nilai signifikansi Sig. (*2-tailed*) $< 0,05$. Hasil pengujian hipotesis disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis Independent *Sample t-Test*

Independent Samples Test						
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil	Equal variances assumed	2.421	0.127	4.333	41	0.000
	Equal variances not assumed			4.366	38.243	0.000

Berdasarkan Tabel 5, hasil uji hipotesis menggunakan SPSS 20 dengan uji *Independent Sample t-Test* menunjukkan nilai Sig. (*2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat dinyatakan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti terdapat pengaruh media kartu *Truth or Dare* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran IPAS materi norma dalam adat istiadat daerahku di SD Negeri 3 Namang.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu *Truth or Dare* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran IPAS materi norma dalam adat istiadat daerahku kelas IV SD Negeri 3 Namang. Hal ini dibuktikan melalui uji *Independent*

Sample T-test yang memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 \leq 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 80,35 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 68,63. Sebelum diberikan perlakuan, rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 60,23 dan kelas kontrol sebesar 55,11. Hasil yang diperoleh pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media yang melibatkan siswa secara langsung dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa, terutama dalam membedakan norma dan adat istiadat serta menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Temuan ini sejalan dengan pendapat Aziz *et al.*, (2024: 342) yang menyatakan bahwa penggunaan media kartu *Truth or Dare* dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Pemahaman siswa pada kelas eksperimen cenderung lebih baik karena pembelajaran dilaksanakan menggunakan sintaks media kartu *Truth or Dare*. Siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen yang terdiri dari 4-5 siswa, kemudian mengikuti permainan yang diawali dengan memutar *spin wheel* dan mengambil

kartu *Truth* maupun kartu *Dare*. Kegiatan tersebut membuat siswa lebih aktif dalam berdiskusi, menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, serta memberikan contoh dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan Muchtar, *et al.*, (2025: 242) berpendapat bahwa penggunaan media kartu *Truth or Dare* sangat penting dalam melibatkan keaktifan siswa pada kegiatan belajar mengajar. Selama pembelajaran, terlihat adanya perkembangan pemahaman siswa. Pada pertemuan awal masih terdapat kelompok yang memberikan jawaban kurang tepat, tetapi pada pertemuan berikutnya siswa sudah mampu menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tantangan dengan lebih baik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurrahma, (2025) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan kognitif siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media kartu *Truth or Dare* mampu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran. Pada penelitian ini, keterlibatan tersebut dilakukan mulai dari memahami

bahan ajar yang diberikan hingga melakukan permainan menggunakan media kartu *Truth or Dare*, sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan kartu *Truth or Dare* pada materi norma dalam adat istiadat daerahku kelas IV SD yang menggabungkan pertanyaan dan tantangan melalui permainan kelompok. Media ini tidak hanya membuat siswa menjawab pertanyaan, tetapi juga mendorong siswa untuk memberikan contoh dan memperagakan penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, kartu *Truth or Dare* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran IPAS yang membuat siswa lebih aktif dan membantu memahami materi dengan cara yang lebih menarik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu *Truth or Dare* memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran IPAS materi norma dalam adat istiadat daerahku kelas IV SD Negeri 3 Namang. Hal tersebut terlihat

dari rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 80,35 yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 68,63. Hasil uji *Independent Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penggunaan media kartu *Truth or Dare* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rijal Sabili, Fenny Ayu Monia, & Zulkifli Zulkifli. (2024). Pengaruh Permainan *Truth Or Dare* Dalam Pembelajaran PAI Di Kelas VII & VIII SMPN 1 Bukittinggi. *IHSANIKA : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 105–112.
- Aziz, Muhajir, M. S. (2024). Penerapan Media Kartu *Truth or Dare* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PPKN Kelas V di SDN 30 Rumaju Kabupaten Luwu. 10 (September), 341–350.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 4.
- Hastiani, E. P., Masfuah, S., Kironoratri, L., Kudus, U. M., &

- Kunci, K. (2024). *Keefektifan Model Group Investigation Berbantuan Media Kartu Truth Or Dare "Inkara" Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SD 3 Wergu Wetan*. 16(02), 255–270.
- Muhammad A'inul Haq. (2021). Pengaruh Permainan Truth or Dare Terhadap Ketrampilan Bicara Bahasa Arab Siswa. *Journal of Education and Religious Studies*, 1(03), 102–107.
- Nurfaida Muchtar, Lukman Ismail, T. G. S. (2025). *Pengaruh Media Kartu Truth or Dare Berbantuan Model Game – Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar Siswa Kelas III SDN Limbung Puteri*. 11(September), 240–251.
- Nurrahma. (2025). *Pengaruh Permainan Kartu Truth or Dare Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Pembelajaran PPKN Kelas V SDN 12 Rejang Lebong*.
- Riyanto, Slamet, A. A. H. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif*. Deepublish.
- Sitohang, C. R., Thesalonika, E., & Sijabat, D. (2023). Pengaruh Media Kartu Truth or Dare Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Kelas Iv Sd Negeri 122357 Pematang Siantar. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(10), 4530–4537.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.
- 