



Pengaruh *SUNO AI* terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Pembelajaran Biologi Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Fase E SMA

Rasti Aulia Putri^{1*}, Relsas Yogica²

Program Studi Biologi, Universitas Negeri Padang ^{1,2}

*Alamat Korespondensi: rastiauliaputri54@gmail.com

Artikel info

Accepted : July 29th 2025
Approved : July 30th 2025
Published : July 30th 2025

Kata kunci:

SUNO AI, Media Lagu, Hasil Belajar Kognitif, Klasifikasi Makhluk Hidup

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh penggunaan *SUNO AI* sebagai media pembelajaran berbasis musik terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup. Metode yang digunakan adalah eksperimen semu dengan desain *Randomized Control Group Posttest Only Design* dengan sampel dua kelas X di SMA Negeri 1 Baso, yaitu X E2 sebagai kelas eksperimen dan X E4 sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 soal dengan skor maksimal 100. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen 75,5 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol 56,9. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan *SUNO AI* dapat meningkatkan konsentrasi, daya ingat, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap konsep biologi, sejalan dengan berbagai teori belajar yang menegaskan bahwa media berbasis musik dapat menjadi stimulus efektif dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

Keywords:

SUNO AI, Music-Based Media, Cognitive Learning Outcomes, Biological Classification

This study aimed to examine the effect of using SUNO AI as a music-based learning medium on students' cognitive learning outcomes in the topic of biological classification. The research employed a quasi-experimental method with a Randomized Control Group Posttest Only Design, involving two grade X classes at SMA Negeri 1 Baso, namely X E2 as the experimental class and X E4 as the control class. The instrument used was a multiple-choice test consisting of 20 items with a maximum score of 100. The findings revealed that the average posttest score of the experimental class was 75.5, higher than the control class which scored 56.9. These results indicate that SUNO AI can enhance students' concentration, memory, motivation, and understanding of biological concepts, in line with various learning theories that emphasize the effectiveness of music-based media in supporting the learning process.

<https://jurnal.iainambon.ac.id/index.php/JTI/index>

How to Cite: Putri, R. A., & Yogica, R. (2025). Pengaruh *SUNO AI* terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Pembelajaran Biologi Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Fase E SMA. *Al-Alam: Islamic Natural Science Education Journal*, 4(2) 187-194. DOI: <https://doi.org/10.33477/al-alam.v4i2.11703>

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran krusial dalam meningkatkan mutu, mencerdaskan kehidupan bangsa, serta membangun kualitas sumber daya manusia. Pemerintah memberikan perhatian besar pada pendidikan, sebab salah satu tolak ukur kemajuan suatu negara adalah kualitas pendidikannya (Patandung & Panggua, 2022). Keberhasilan sistem pendidikan dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti peserta didik, peran guru, kondisi ekonomi, sarana dan prasarana, lingkungan, serta faktor lainnya. Di antara berbagai faktor tersebut, guru memegang peranan paling dominan dalam keberhasilan peserta didik (Kurniawan, 2016). Guru tidak hanya bertugas menyampaikan ilmu pengetahuan agar dapat dipahami siswa, tetapi juga memiliki berbagai peran penting dalam proses pembelajaran (Yestiani & Zahwa, 2020).

Proses pembelajaran di kelas melibatkan dua komponen utama, yaitu guru dan peserta didik. Guru berperan sebagai pengajar, sementara peserta didik berperan sebagai pembelajar (Hulu dkk., 2020). Pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan memberikan pengetahuan sekaligus membentuk sikap peserta didik (Harefa dkk., 2022). Oleh karena itu, guru yang baik harus mampu menjadi penggerak yang mendorong siswa untuk aktif belajar, sekaligus memberi arahan yang jelas dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam konteks ini, peran guru sangat penting dalam membimbing siswa agar dapat belajar secara optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran (Buchari, 2018).

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat diukur dari hasil belajar peserta didik, yang dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti guru, siswa, sarana-prasarana, dan lingkungan. Untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien, guru perlu memiliki strategi, teknik, metode, serta media yang tepat (Supriyaddin dkk., 2024). Hasil belajar sendiri merupakan pencapaian kompetensi atau keterampilan tertentu yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Wulandari, 2021). Ketiga ranah tersebut saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan (Sudjana, 2017). Melalui hasil belajar, guru dapat menilai kesesuaian metode yang digunakan. Hasil belajar siswa terbentuk dari interaksi berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar (Astuti, 2020).

Media pembelajaran merupakan sarana yang dirancang untuk menunjang dan memperlancar proses belajar mengajar, dengan tujuan mempermudah penyampaian materi serta meningkatkan pemahaman siswa (Haptanti dkk., 2024). Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, guru perlu berkomitmen membantu siswa memahami materi melalui cara yang sederhana, efisien, dan menyenangkan. Karena itu, pendidik dituntut untuk berinovasi agar daya ingat siswa terhadap pelajaran semakin baik. Menurut Sirih dan Sari (2023), media pembelajaran berbentuk lagu dapat mempermudah siswa belajar, menciptakan suasana baru yang menyenangkan, serta membantu menghafal istilah ilmiah yang sulit diingat. Penyajian materi dalam bentuk lagu juga membuat siswa lebih tertarik belajar kapan saja. Hal ini sejalan dengan temuan Qulub dkk. (2022) yang menunjukkan bahwa media lagu efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas mengenai adanya penggunaan media lagu pada pembelajaran, mampu meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media lagu terhadap hasil belajar kognitif peserta didik

METODE

Metode penelitian ini menggunakan eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain *Randomized Control Group Posttest Only Design*. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 di SMA Negeri 1 Baso, Kabupaten Agam, dengan target peserta didik kelas X pada materi klasifikasi makhluk hidup. Sampel penelitian ditentukan secara *simple random sampling* melalui undian, sehingga diperoleh kelas X E2 sebagai kelas eksperimen dan X E4 sebagai kelas kontrol. Prosedur penelitian meliputi pemberian perlakuan berupa penggunaan *SUNO AI* pada kelas eksperimen dan pembelajaran tanpa *SUNO AI* pada kelas kontrol, kemudian kedua kelas diberikan posttest untuk mengukur hasil belajar kognitif. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 soal dengan skor maksimal 100, sedangkan teknik analisis data mencakup uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t independen untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kedua kelas.

Jenis Penelitian

Penelitian ini eksperimen semu (*quasi-experiment*) dengan desain *control group posttest*.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, tepatnya bulan Juli–Desember 2025, di SMA Negeri 1 Baso, Kabupaten Agam, Sumatera Barat.

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Baso. Sampel ditentukan dengan teknik *simple random sampling* melalui sistem undian, sehingga terpilih kelas X E2 sebagai kelas eksperimen dan kelas X E4 sebagai kelas kontrol.

Prosedur Penelitian

Langkah penelitian meliputi: (1) pemilihan kelas sampel, (2) pelaksanaan pembelajaran dengan model yang sama, (3) pemberian perlakuan berupa penggunaan *SUNO AI* pada kelas eksperimen, (4) pembelajaran tanpa *SUNO AI* pada kelas kontrol, dan (5) pemberian posttest kepada kedua kelas

Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian ini dikumpulkan melalui pemberian tes posttest kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan, sehingga hasil yang diperoleh benar-benar mencerminkan kemampuan akhir peserta didik setelah menerima perlakuan yang berbeda. Tes posttest tersebut

sekaligus berfungsi sebagai instrumen utama untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis melalui uji normalitas dan homogenitas sebagai prasyarat, kemudian dilanjutkan dengan uji-t independen untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

Ho: tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif peserta didik setelah penggunaan *SUNO AI*

Hi: adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif peserta didik setelah penggunaan *SUNO AI*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada peserta didik kelas X E2 dan X E4, diperoleh data mengenai hasil belajar kognitif setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Data hasil posttest tersebut disajikan pada Tabel 1 untuk memperlihatkan perbedaan nilai antara kelas eksperimen yang menggunakan *SUNO AI* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan *SUNO AI*.

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik

Kelas	Hasil Belajar Kognitif
Eksperimen	75,5
Kontrol	56,2

Berdasarkan Tabel 2, nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 75,5 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata 56,9. Perbedaan ini disebabkan oleh adanya perlakuan yang berbeda pada kedua kelas. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran dengan bantuan *SUNO AI* sebagai media berbasis musik, sementara kelas kontrol hanya mengandalkan metode pembelajaran langsung tanpa tambahan media. Penggunaan *SUNO AI* terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar kognitif siswa, khususnya dalam meningkatkan konsentrasi, daya ingat, serta pemahaman konsep biologi. Hal ini sejalan dengan pendapat Siti Nurul Aini & Putu Sudira (2015) yang menegaskan bahwa penyesuaian strategi pembelajaran dengan gaya belajar siswa mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena siswa lebih mudah memahami materi yang sesuai dengan karakteristik belajar mereka.

Secara teoretis, temuan penelitian ini dapat dijelaskan melalui beberapa pendekatan teori belajar. Pertama, teori kognitivisme menekankan bahwa belajar merupakan aktivitas internal yang melibatkan proses pemahaman, pengolahan, penyimpanan, hingga penggunaan kembali informasi. Musik yang dihasilkan melalui *SUNO AI* berperan sebagai stimulus auditori yang memperkuat memori jangka panjang, membantu siswa menganalisis lirik, serta menghubungkannya dengan konsep biologi. Penelitian Adzkia (2024) menunjukkan bahwa musik berperan penting dalam mengembangkan kecerdasan majemuk, khususnya kecerdasan musikal-auditori dan visual-spasial, karena aktivitas bermusik melibatkan keterampilan mendengarkan, menganalisis, hingga mengekspresikan informasi dalam bentuk kreasi artistik. Hal ini

konsisten dengan hasil penelitian ini, di mana siswa yang belajar menggunakan *SUNO AI* lebih aktif dalam mendengarkan lagu, menganalisis isi lirik, serta menghubungkannya dengan materi klasifikasi makhluk hidup. Aktivitas ini bukan hanya meningkatkan daya ingat auditori, tetapi juga menumbuhkan kreativitas, imajinasi, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Sejalan dengan itu, penelitian Ayu Shinta Bella dkk. (2022) juga menegaskan bahwa penggunaan lagu anak dalam pembelajaran mampu merangsang perkembangan kognitif siswa melalui mekanisme stimulus-respon sebagaimana dijelaskan dalam teori kognitif.

Kedua, teori konstruktivisme menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar bermakna, bukan ditransfer secara pasif dari guru. Dengan penggunaan *SUNO AI*, pembelajaran menjadi lebih interaktif karena siswa dapat membangun pemahamannya sendiri melalui kegiatan mendengarkan lagu, mendiskusikan makna lirik, serta mengaitkannya dengan materi biologi. Hal ini sejalan dengan pendapat Samuel (2014) yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran yang efektif adalah strategi yang mampu mengakomodasi keberagaman gaya belajar siswa. Dengan demikian, media berbasis musik memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan bermakna bagi siswa, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam.

Selanjutnya, teori multiple intelligences yang dikemukakan oleh Gardner (1983) turut memperkuat temuan ini. Setiap siswa memiliki kecerdasan yang berbeda, termasuk kecerdasan musikal yang dapat terfasilitasi melalui kegiatan bermusik. Penggunaan *SUNO AI* mendukung perkembangan kecerdasan musikal sekaligus mengintegrasikannya dengan kecerdasan lain seperti linguistik, logis, dan interpersonal melalui diskusi kelompok. Penelitian Najamuddin & Baiq (2021) juga menunjukkan bahwa aktivitas bermusik tidak hanya mengembangkan kecerdasan musikal, tetapi juga meningkatkan berbagai dimensi kecerdasan lain secara holistik. Hal ini menjelaskan mengapa siswa di kelas eksperimen lebih mudah memahami konsep biologi yang abstrak, karena media musik memberikan jembatan antara konsep dengan pengalaman belajar yang konkret.

Teori humanistik pun memberikan landasan penting bagi temuan ini. Pendekatan humanistik menekankan perkembangan siswa secara menyeluruh, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Menurut Maharani dan Lestari (2023), guru perlu berperan sebagai fasilitator yang peka terhadap kondisi psikologis siswa serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi. Kehadiran *SUNO AI* dalam pembelajaran terbukti menciptakan iklim emosional yang positif, mendorong motivasi intrinsik siswa, serta memberikan penghargaan terhadap perbedaan gaya belajar mereka. Hal ini menjadikan proses belajar lebih bermakna dan berimplikasi pada hasil belajar kognitif yang lebih optimal.

Selain itu, pendekatan behaviorisme juga dapat digunakan untuk menjelaskan peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen. Menurut teori ini, pembelajaran efektif terjadi ketika stimulus yang diberikan mampu memunculkan respon yang diharapkan. Musik dari *SUNO AI* berperan sebagai stimulus eksternal yang menarik perhatian siswa, mengurangi kejenuhan, dan meningkatkan keterlibatan dalam belajar. Respon yang

muncul berupa meningkatnya konsentrasi, daya ingat, serta pemahaman konsep biologi. Temuan ini memperkuat pandangan behavioristik bahwa media pembelajaran yang tepat dapat memunculkan perilaku belajar yang sesuai.

Dalam praktiknya, peserta didik di kelas eksperimen terlihat lebih aktif dibandingkan dengan kelas kontrol. Mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berdiskusi, bertanya, dan menyampaikan pendapat berdasarkan pemahaman yang diperoleh dari lagu hasil *SUNO AI*. Suasana pembelajaran menjadi lebih kolaboratif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Rachmawati (2019) yang menjelaskan bahwa musik dapat menjadi sarana stimulasi kognitif sekaligus emosional, sehingga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif. Demikian pula, Pratiwi & Santosa (2020) menegaskan bahwa media berbasis musik dapat membangun suasana belajar positif, memperkuat motivasi, dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Meskipun pada awal pelaksanaan ditemukan kendala karena siswa belum terbiasa dengan penggunaan *SUNO AI*, setelah diberikan arahan mereka mampu menyesuaikan diri dan memanfaatkan media tersebut dengan baik. Kondisi kelas pun berangsur menjadi lebih kondusif, siswa semakin aktif dalam mendengarkan lagu, mengerjakan LKPD, dan berinteraksi dalam diskusi kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *SUNO AI* bukan hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, terutama pada aspek pemahaman konsep, daya ingat jangka panjang, serta motivasi belajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penggunaan *SUNO AI* sebagai media pembelajaran berbasis musik berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada materi klasifikasi makhluk hidup. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen 75,5 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol 56,9. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan *SUNO AI* dapat meningkatkan konsentrasi, daya ingat, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap konsep biologi, sejalan dengan berbagai teori belajar yang menegaskan bahwa media berbasis musik dapat menjadi stimulus efektif dalam proses pembelajaran.

Saran

Guru disarankan memanfaatkan *SUNO AI* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sementara peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzkia, S. (2024). Orientasi Pendidikan Musik dalam Teori Multiple Intelligences. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan dan Pendidikan Musik*, 6(1), 1-12
- Akihary, W., Maruanaya, R. F., & Apituley, P. S. (2025). Peranan lagu berbantuan aplikasi Suno sebagai media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Jerman siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing*, 7(1), 12–20.
- Astuti, Y. N. (2020). Pengaruh Kelengkapan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 001 Pagaran Tapah Darussalam Kabupaten Rokan Hulu (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU). Sirih, M., & Sari, D. P. R. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM BENTUK LAGU PADA MATERI SISTEM GERAK. *AMPIBI: Jurnal Alumni Pendidikan Biologi*, 8(1), 77-81.
- Ayu Shinta Bella, Resa Respati, Karlimah Karlimah. "Pengaruh Penggunaan Media Lagu Anak terhadap Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2022.
- Buchari, A. (2018). Peran guru dalam pengelolaan pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 12(2), 106-124.
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972-980.
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran media pembelajaran dalam pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980.
- Harefa, M., Lase, N. K., & Zega, N. A. (2022). Deskripsi minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran biologi. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 381-389.
- Heriyanto, H., & Makmur, A. (2025). Efektivitas belajar dan menghafal melalui media lagu dengan aplikasi *SUNO AI* pada pelajaran desain grafis. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(2), 101–110.
- Hulu, Y., & Telaumbanua, Y. N. (2022). Analisis Minat Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 283–290.
- Krismawati, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif melalui Platform Digital untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa. (Disertasi, UIN Khas Jember).
- Kurniawan, R., Y. 2016. Identifikasi Permasalahan Pendidikan Di Indonesia Untuk Meningkatkan Mutu Dan Profesionalisme Guru. *Konvensi Nasional Pendidikan Indonesia (Konaspi)* (Pp. 2 - 5). Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Maharani, W. O. A., & Lestari, Y. I. (2023). Teori Belajar Humanistik dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*

- Najamuddin, M., & Sarlita Kartiani Baiq. "Meningkatkan Multiple Intelligences (MI) melalui Musik." *Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 2021.
- Octavyanti, N. P. L., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Peningkatan perkembangan kognitif siswa melalui musik dan lagu dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 144–153.
- Pratiwi, A., & Santosa, H. (2020). Pemanfaatan Media Musik dalam Proses Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 21(1), 45–56
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Qulub, M. C., Almadani, C. M., Laila, S. N., Sadiyah, T. A., & Siswoyo, A. A. (2022). Penggunaan Media Lagu sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Satuan Panjang. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(3), 135-143.
- Rachmawati, Y. (2019). Peran Musik dalam Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 112–120.
- Samuel, D. (2014). Pengaruh Budaya Belajar, Strategi Pengajaran Dosen, dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP UKSW. *JESS (Journal of Educational Social Studies)*, 3(2).
- Sirih, M., & Sari, D. P. R. (2023). Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk lagu pada materi sistem gerak. *AMPIBI: Jurnal Alumni Pendidikan Biologi*, 8(1), 77–81.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Supriyaddin, S., Hasan, H., Budiman, B., & Rahman, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Flash Card untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(2), 57-63.
- Triana, F., Sunaryati, N., & Suhartini, R. (2024). Pemanfaatan Media Lagu dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas I SDN Sukajadi Haurgeulis. *Realisasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(4), 136-152.
- Wulandari. (2021). *Meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada materi peluang siswa kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang. Journal on Education*, 6(2), 12296–12301.
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran guru dalam pembelajaran pada siswa sekolah dasar. *Fondatia*, 4(1), 41-47.