

**PENGARUH MEDIA *ASSEMBLR EDU* BERBANTUAN MODEL *TEAM*  
*GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP MINAT BELAJAR  
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V MIN 2 SIDOARJO**

**SKRIPSI**

**SITI NAILUR RIF'AH**

**06020720051**



**UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JUNI 2024**

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Nailur Rif'ah

NIM : 06020720051

Jurusan : Pendidikan Dasar

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penelitian Kuantitatif yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain sebagai tulisan atau pikiran saya.

Jika dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa penelitian Kuantitatif ini hasil jiplakan, maka saya menerima segala sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 03 Juni 2024

Yang membuat pernyataan,

  
**Siti Nailur Rif'ah**

**NIM. 06020720051**

## LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : Siti Nailur Rif'ah

NIM : 06020720051

Judul : **PENGARUH MEDIA ASSEMBLR EDU BERBANTUAN  
MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP  
MINAT BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V  
MIN 2 SIDOARJO**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 03 Juni 2024

Pembimbing I



**Prof. Dr. Jauharoti Alfin, S.Pd. M.Si.**  
NIP : 197306062003122005

Pembimbing II



**Juhaeni, M.Pd.I**  
198607032018012002

**LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI**

**Skripsi oleh Siti Nailur Rif'ah ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.**

**Surabaya, 07 Juni 2024**

**Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**UIN Sunan Ampel Surabaya**

**Dekan**

**Prof. Dr. Q. Muhammad Thohir, S.Ag, M.Pd**  
**NIP. 197407251998031001**

**Penguji I**

**Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd**  
**NIP. 197702202005011003**

**Penguji II**

**Agus Prasetvo Kurniawan, M.Pd**  
**NIP. 198308212011011009**

**Penguji III**

**Prof. Dr. H. Fauhanji Alfin, M.Si**  
**NIP. 197306062003122005**

**Penguji IV**

**Juhaeni, M.Pd.I**  
**NIP. 198607032018012002**



UIN SUNAN AMPEL  
SURABAYA

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Siti Nailur Rif'ah  
NIM : 06020720051  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
E-mail address : sitinailurifa@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain (.....)

yang berjudul :

*Pengaruh Media Assemblr Edu berbantuan model Team Games Tournament (TGT)*

*Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V MIN 2 Sidoarjo*

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 26 Juni 2024

Penulis

(Siti Nailur Rif'ah)

## ABSTARK

**Siti Nailur Rif'ah, 2024.** Pengaruh Media *Assemblr Edu berbantuan model Team Games Tournament (TGT)* Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Min 2 Sidoarjo. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I : **Prof. Dr. Jauharoti Alfin, S.Pd. M.Si.** Pembimbing II : **Juhaeni, M.Pd.I.**

**Kata Kunci :** *Assemblr Edu, Team Games Tournament, Minat Belajar,*

Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V dilakukan dengan metode konvensional, tidak ada media sebagai pendukung dan sumber literatur lainnya. Hal ini yang menyebabkan siswa asik sendiri saat guru menerangkan materi, siswa merasa tidak tertarik bahkan bosan. Keadaan tersebut mempengaruhi minat belajar siswa. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Assemblr Edu berbantuan model Team Games Tournament (TGT)* terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V MIN 2 Sidoarjo.

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif, jenis metode penelitiannya ialah *quasi experiment* dengan desain penelitian *nonequivalent kontrol group design*. Penelitian ini dilakukan kepada peserta didik kelas V MIN 2 Sidoarjo menggunakan Teknik *purposive sampling*. Peneliti mengambil sampel penelitian pada kelas 5 C sebagai kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan (*treatment*) dengan menerapkan Media *Assemblr Edu berbantuan model Team Games Tournament (TGT)* dan kelas 5 D sebagai kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa di kelas eksperimen lebih tinggi yakni sebesar 81,16 dibandingkan dengan nilai rata-rata di kelas kontrol yakni 64,85. Hasil uji hipotesis (uji T-test) pada nilai signifikan (*2 tailed*) *equal variences assumed* sebesar 0,001 dimana jika dilihat dari dasar pengambilan keputusan uji *Independent Sample T-test* adalah nilai signifikan (*2 tailed*)  $0,001 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media *Assemblr Edu berbantuan model Team Games Tournament (TGT)* terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V Min 2 Sidoarjo. Hasil penghitungan N-Gain kelas eksperimen memperoleh peningkatan lebih tinggi daripada kelas kontrol yaitu sebesar 0,456 (kategori sedang) dan kelas kontrol yaitu sebesar 0,023 (kategori rendah).

## DAFTAR ISI

<b>MOTTO</b> .....	iii
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b> .....	iv
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	v
<b>LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI</b> .....	vi
<b>ABSTARK</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR RUMUS</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>A. Latar Belakang Masalah</b> .....	1
<b>B. Identifikasi Masalah</b> .....	8
<b>C. Pembatasan Masalah</b> .....	9
<b>D. Rumusan Masalah</b> .....	9
<b>E. Tujuan Penelitian</b> .....	9
<b>F. Manfaat Penelitian</b> .....	9
<b>BAB II</b> .....	12
<b>LANDASAN TEORI</b> .....	12
<b>A. Kajian Teori</b> .....	12
1. <b>Minat Belajar</b> .....	12
2. <b>Bahasa Indonesia</b> .....	22
3. <b>Media Pembelajaran <i>Assemblr Edu</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i></b> ... 31	
4. <b>Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT)</b> .....	43
5. <b>Penggunaan Media <i>Assemblr Edu</i> dalam Turnamen Model TGT</b> .. 49	
<b>B. Kajian Penelitian yang Relevan</b> .....	51
<b>C. Kerangka Berpikir</b> .....	53
<b>D. Hipotesis Penelitian</b> .....	54

<b>BAB III</b> .....	56
<b>METODE PENELITIAN</b> .....	56
<b>A. Jenis atau Desain Penelitian</b> .....	56
<b>B. Tempat dan Waktu Penelitian</b> .....	57
<b>C. Populasi dan Sampel Penelitian</b> .....	58
<b>D. Variabel Penelitian</b> .....	59
<b>E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data</b> .....	61
<b>F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen</b> .....	65
<b>G. Teknik Analisis Data</b> .....	70
<b>BAB IV</b> .....	77
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	77
<b>A. Hasil Penelitian</b> .....	77
<b>B. Pembahasan</b> .....	89
<b>BAB V</b> .....	96
<b>PENUTUP</b> .....	96
<b>A. Kesimpulan</b> .....	96
<b>B. Implikasi</b> .....	96
<b>C. Keterbatasan Penelitian</b> .....	97
<b>D. Saran</b> .....	97
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	99
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	103
<b>LAMPIRAN</b> .....	104

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

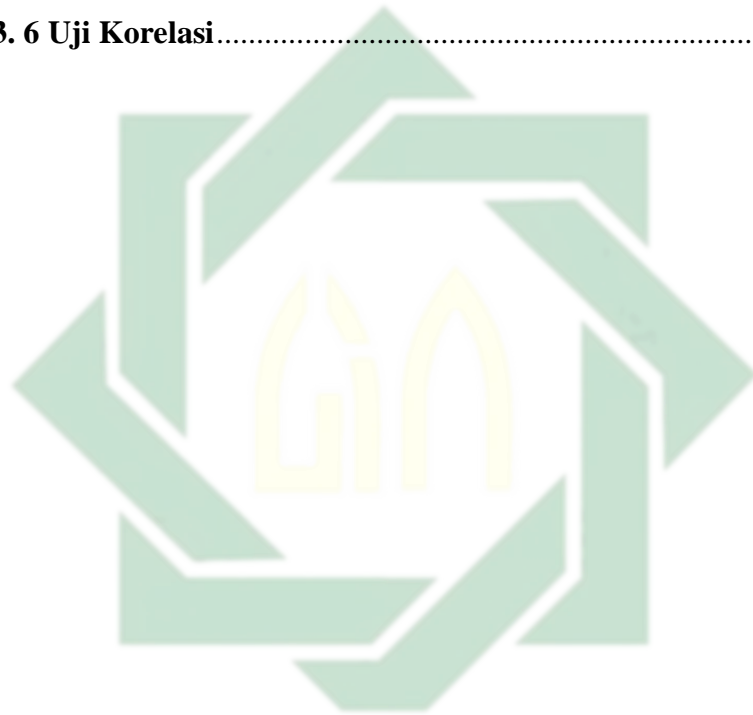


## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1 Pedoman penskoran turnamen .....</b>	<b>47</b>
<b>Tabel 3. 1 Jumlah siswa kelas V MIN 2 Sidoarjo .....</b>	<b>58</b>
<b>Tabel 3. 2 Instrumen Angket Minat.....</b>	<b>62</b>
<b>Tabel 3. 3 Instrumen Pengumpulan Data .....</b>	<b>63</b>
<b>Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Minat.....</b>	<b>64</b>
<b>Tabel 3. 5 Klasifikasi Interpretasi Koefisien Korelasi Validitas .....</b>	<b>66</b>
<b>Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Butir Pertanyaan Angket .....</b>	<b>66</b>
<b>Tabel 3. 7 Klasifikasi Interpretasi Reliabilitas .....</b>	<b>68</b>
<b>Tabel 3. 8 Hasil Cronbach Alpha Butir Angket .....</b>	<b>69</b>
<b>Tabel 3. 9 Hasil Uji Reliabilitas Butir Pertanyaan Angket.....</b>	<b>69</b>
<b>Tabel 3. 10 Kriteria N-Gain Ternormalisasi .....</b>	<b>74</b>
<b>Tabel 4. 1 Statistik Deskriptif.....</b>	<b>77</b>
<b>Tabel 4. 2 Hasil Uji Normalitas .....</b>	<b>79</b>
<b>Tabel 4. 3 Hasil Uji Homogenitas.....</b>	<b>81</b>
<b>Tabel 4. 4 Hasil Uji Independent Sample T- Test .....</b>	<b>82</b>
<b>Tabel 4. 5 Hasil Perhitungan N-Gain .....</b>	<b>83</b>
<b>Tabel 4. 6 Hasil N-Gain Kelas Eksperimen.....</b>	<b>84</b>
<b>Tabel 4. 7 Hasil N-Gain Kelas Kontrol.....</b>	<b>85</b>
<b>Tabel 4. 8 Hasil Uji Korelasi.....</b>	<b>87</b>
<b>Tabel 4. 9 Hasil Uji Koefisien Determinasi .....</b>	<b>88</b>

## DAFTAR RUMUS

<b>Rumus 3. 1 Desain Penelitian</b> .....	57
<b>Rumus 3. 2 Korelasi Product Moment Pearson</b> .....	65
<b>Rumus 3. 3 Alpha Cronbach</b> .....	68
<b>Rumus 3. 4 Uji-t</b> .....	73
<b>Rumus 3. 5 N-Gain</b> .....	74
<b>Rumus 3. 6 Uji Korelasi</b> .....	75



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1 Contoh Iklan Makanan .....</b>	<b>28</b>
<b>Gambar 2. 2 Augmented reality Pembelajaran IPS.....</b>	<b>35</b>
<b>Gambar 2. 3 Mendaftar Akun pada Assemblr Edu .....</b>	<b>38</b>
<b>Gambar 2. 4 Tampilan Menu Assemblr Edu .....</b>	<b>38</b>
<b>Gambar 2. 5 Tampilan Menu "Kamu" .....</b>	<b>39</b>
<b>Gambar 2. 6 Lembar Proyek Baru Assemblr Edu.....</b>	<b>39</b>
<b>Gambar 2. 7 Tombol Menambahkan Objek.....</b>	<b>40</b>
<b>Gambar 2. 8 Elemen 3D di Assemblr Edu .....</b>	<b>40</b>
<b>Gambar 2. 9 Membuat Proyek AR di Assemblr Edu.....</b>	<b>41</b>
<b>Gambar 2. 10 Publikasi Proyek AR.....</b>	<b>41</b>
<b>Gambar 2. 11 Menu "Scan" di Assemblr Edu.....</b>	<b>42</b>
<b>Gambar 2. 12 Scan Marker AR .....</b>	<b>43</b>
<b>Gambar 2. 13 AR dari Assemblr Edu.....</b>	<b>43</b>
<b>Gambar 2. 14 Peta Permainan Model TGT.....</b>	<b>49</b>
<b>Gambar 2. 15 Tampilan Marker .....</b>	<b>50</b>
<b>Gambar 2. 16 Contoh marker di setiap pos.....</b>	<b>50</b>
<b>Gambar 2. 17 Contoh soal di setiap pos .....</b>	<b>51</b>
<b>Gambar 2. 18 Gambar Kerangka Berpikir .....</b>	<b>54</b>
<b>Gambar 4. 1 Diagram Statistik Deskriptif.....</b>	<b>78</b>
<b>Gambar 4. 2 Diagram Hasil Pretest dan Posttest.....</b>	<b>92</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat Izin Penelitian .....	105
Lampiran 1. 2 Surat Keterangan Penelitian.....	106
Lampiran 1. 3 Validasi Angket.....	107
Lampiran 1. 4 Validasi Modul Ajar .....	109
Lampiran 1. 5 Validasi Media Pembelajaran .....	110
Lampiran 1. 6 Hasil Cek Plagiasi .....	114
Lampiran 2. 1 Media Pembelajaran.....	116
Lampiran 2. 2 Modul Ajar .....	117
Lampiran 2. 3 Kisi-kisi Instrumen Angket .....	124
Lampiran 2. 4 Instrumen Penilaian .....	124
Lampiran 2. 5 Angket Minat Belajar .....	125
Lampiran 2. 6 Hasil Pretest Kelas Kontrol.....	127
Lampiran 2. 7 Hasil Posttest Kelas Kontrol .....	127
Lampiran 2. 8 Hasil Posttest Kelas Eksperimen .....	128
Lampiran 2. 9 Hasil Pretest Kelas Eksperimen .....	128
Lampiran 2. 10 Lembar Observasi Guru dan Siswa .....	129
Lampiran 3. 1 Hasil Uji Validitas .....	131
Lampiran 3. 2 Hasil Uji Reliabilitas.....	133
Lampiran 3. 3 Hasil Uji Analisis Statistik Deskriptif .....	134
Lampiran 3. 4 Hasil Uji Normalitas Data .....	134
Lampiran 3. 5 Hasil Uji Homogenitas Data.....	134
Lampiran 3. 6 Hasil Uji Independent Sample T-test .....	135
Lampiran 3. 7 Hasil Uji N-Gain.....	135
Lampiran 3. 8 Hasil Uji Korelasi.....	137
Lampiran 3. 9 Hasil Uji koefisien determinasi .....	137
Lampiran 4. 1 Dokumentasi kelas kontrol .....	139
Lampiran 4. 2 Dokumentasi kelas eksperimen .....	140

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Karimuddin, Misbahul Jannah, Ummul Aiman, Suryadin Hasda, Zahara Fadilla, Ns Taqwin, Masita, Ketut Ngurah Ardiawan, and Meilida Eka Sari. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.
- Achru, Andi. “Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran.” *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>.
- Afif Hazmar, Rizqa Hazmar, Marlian Marlian Al. “Pemanfaatan Media Belajar Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.” *Asatiza : Jurnal Pendidikan* 3, no. 2 (2022): 95–106.
- Amruddin, Roni Priyanda, Tri Siwi Agustina, and Nyoman Sri Arianti. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Solo: Pradina Pustaka, 2022.
- Ananda, Rusydi, and Fitri Hayati. *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*. Edited by Muhammad Fadli. CV. Pusdikra MJ. Medan, 2020.
- Anugerah, Herianto Dwi, and Francisca H Chandra. “The Effect of Using Augmented Reality on Student Learning Outcomes in Social Studies Learning at MTS Nurus Syafi’i Sidoarjo.” *Jurnal Sistem Telekomunikasi Elektronika Sistem Kontrol Power Sistem & Komputer* 3, no. 2 (2023). <https://doi.org/10.32503/jtecs.v3i2.3961>.
- Ariani, Nurlina, Zulaini Masruro, Siti Zahara Saragih, Rosmidah Hasibuan, Siti Suharni Simamora, and Toni. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Widina Bhakti Persada Bandung, 2022. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>.
- BSKAP. *Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A - Fase F*. Kemendikbudristek, 2022.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Rineka Cipta. Jakarta, 2010.
- Effendi, Erwan, Ayu Sawitri, Dewi Rahmadanti, Ahmad Andrehadi, and M Amirul Fahmi. “Analisis Cara Menentukan Fakta Dan Opini Dalam Penulisan Teks Editorial.” *Edukasi Nonformal* 2, no. 2 (2022): 272–80.
- Fadly, Wirawan. *Model-Model Pembelajaran Untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*, 2022.
- Falahudin, Iwan. “Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran.” *Jurnal Lingkar Widyaaiswara* 1, no. 4 (2014): 104–1117.
- Ghony, Djunaidi, and Fauzan Almanshur. *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*. Malang: UIN Malang Press, 2016.

- Hardani et al. *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. LP2M UST Jogja*. Jogjakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta, 2022.
- Hasanah, Aftinal. "Assemblr Edu Analysis and Interpretation as an Interactive Media in Language Learning." *International Conference on Islamic Studies (ICIS)*, 2022, 1195–1202.
- Hidayah, K, S Permata, and A Mashuri. "Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III Mata Pelajaran Bahasa Jawa MI PSM Sulursewu." *Global Education Journal* 1, no. 4 (2023): 177–86.
- Hidayat, Nandang, and Husnul Khotimah. "Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran." *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2019): 10–15. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.988>.
- Hidayatullah, Adam. "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Studi PAI Di SMPN 1 Waru Sidoarjo," 2022.
- Hikmah, Shofaul, Mohammad Kanzunudin, and Khamdun Khamdun. "Pengembangan Media 3D Materi Indera Pendengaran Manusia Dengan Augmented Reality Assembler Edu." *Journal on Education* 5, no. 3 (2023): 7430–39. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1533>.
- Hoerudin, Cecep Wahyu. "Strategi Meningkatkan Mutu Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran." *Jurnal Al-Amar (JAA)* 4, no. 1 (2023): 36–47.
- Hudaa, Syihaabul, Ahmad Bahtiar, and NFN Nuryani. "Pemanfaatan Teknologi Untuk Pengajaran Bahasa Indonesia Di Tengah Pandemi Covid-19." *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa* 9, no. 2 (2020): 384. <https://doi.org/10.26499/rnh.v9i2.2361>.
- Army, Ahmad Syarif, Nofri Hendri, and Septrian Anugrah. "Augmented Reality Media Development Using Assemblr Studio Web in Class VIII Social Science Subjects at MTsN" 9, no. 4 (2023): 3078–82. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.6008/http>.
- Islami, Mawarda Nurul. "Pengaruh Penggunaan Media E-Learning Madrasah Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XII Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MAN 1 Gresik." Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 2021.
- Juhaeni, Safaruddin, R. Nurhayati, and Aulia Nur Tanzila. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School* 1, no. 1 (2020): 38–46. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- Krissandi, Apri Damai Sagita, B Widharyanto, and Rische Purnama Dewi. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk SD*. Jakarta: Media Maxima, 2018.

- Kurniawan, Agus Prasetyo. *STRATEGI PEMBELAJARAN MATEMATIKA*, 2015. <http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/20207>.
- Kusniawati, Ela, and Rafiudin. "Hubungan Komunikasi Guru Dengan Minat Belajar Siswa (Studi Di MTs Al-Inayah)," n.d., 19–34.
- Muliaty, Alfajra, Puteri Zein, Rani Rosaria, Tinambunan Rosvelly, and R Hutasoit Sarah. "Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas VI SD Negeri 104202 Bandar Setia , Kecamatan Percut Sei Tuan." *Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2023): 161–70.
- Nurhasanah, Siti, and A. Sobandi. "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2016): 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>.
- Priadana, Sidik, and Denok Sunarsi. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Pascal Books, 2021.
- Putra, Lovandri Dwanda, and Suci Zhinta Ananda Pratama. "Pemanfaatan Media Dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran." *Journal Transformation of Mandalika*. 4, no. 8 (2023): 323–29. <https://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jtm/article/view/2005/1586>.
- Rahayu, Restu, Sofyan Iskandar, and Yunus Abidin. "Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia." *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2022): 2099–2104.
- Raras Djati, Wismaning, Arif Widiyatmoko, and Stephani Diah Pamelasari. "Penerapan Media Augmented Reality Pada Pembelajaran Ipa Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa." *Proceeding Seminar Nasional IPA XII*, 2022, 167–72.
- Rina Dwi Muliani, Rina Dwi Muliani, and Arusman Arusman. "Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik." *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (2022): 133–39. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>.
- Ritonga, Melisa Aidillah. "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia MIN 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan," 2020.
- Sasongko, Rais Hari. "Kemampuan Siswa Dalam Menyataka Fakta Dan Opini Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia." Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2017.
- Sidharta, Arief. *Media Pembelajaran. Journal Academia Accelerating the World's Research*. Vol. 1, 2015.
- Simamora, Rina Rizki, and Rahmad Fauzi. "Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Assemblr Edu Terhadap Minat Belajar Siswa." *Jurnal Vinertek* 2, no. 3 (2023): 30–35.

- Simbolon, Naeklan. "Minat Belajar Siswa Dimasa Pandemi." *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (2013): 14–19.
- Situmeang, Ilona Vicenovie Oisina. *Modul Pengantar Periklanan*. Jakarta, 2016.
- Subhan, Zarvin Ridho, and Aldora Pratama. "Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Assemblr Edu Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Siklus Air." *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 4868–76.
- Sugiarto, Akhmad. "Penggunaann Media Augmented Reality Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peredaran Darah." *Madaris: Jurnal Guru Inovatif*, 2022, 1–13.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta, 2013.
- Sukendro, Genep, Riris Loisa, and Muhamad Gafar Yoedtadi. *Manajemen Iklan*. Edited by Lusya Savitri and Roswita Oktavianti. 1st ed. Jakarta: Universitas Tarumanagara, 2020.
- Verawaty, Evy, and Zulqarnain. *Bahasa Indonesia*. BSKAP, 2021.
- . *Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia*. BSKAP, 2021.
- Viora, Dwi, Endang Wahyuningsi, Yenni Fitra Surya, and Rusdial Marta. "Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Pengajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Pendidikan Rokania* 6, no. 2 (2021): 262–72.
- Yani, Dwi, and Setyaningsih Rachmania. "Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Wangiwisata." *Melior: Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia* 3, no. 1 (2023): 1–7.

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A