

**PENGARUH *WEBSITE CONSTRUCT 2* TERHADAP PEMAHAMAN SUKU
KATA BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK KELAS I MIN 1 SIDOARJO**

SKRIPSI

MUHAMMAD FATIH HIDAYATUL MUSTAFID

NIM. 06040721105



**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

2025

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M. Fatih Hidayatul M
NIM : 06040721105
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenar – benarnya bahwa penelitian kuantitatif yang saya susun dan tulis ini benar – benar merupakan hasil karya saya sendiri kecuali pada bagian – bagian yang dirujuk sumbernya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dibuktikan bahwa penelitian kuantitatif ini merupakan hasil duplikasi, maka saya bersedia menerima segala sanksi atas perbuatan tersebut.

Sidoarjo, 28 Mei 2025

Yang membuat Pernyataan



M. Fatih Hidayatul M
NIM. 06040721105

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi Oleh :

Nama : M. Fatih Hidayatul M

NIM : 06040721105

Judul : **PENGARUH *WEBSITE CONSTRUCT 2* TERHADAP PEMAHAMAN SUKU**

KATA BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK KELAS 1 MIN 1 SIDOARJO

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 26 Mei 2025

Pembimbing I



Prof. Dr. Jauharoti Alfin, S.Pd, M.Si

NIP. 197306062003122005

Pembimbing II



Juhaeni, M.Pd.I

NIP. 198607032018012

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh M. Fatih Hidayatul M ini telah dipertahankan di
depan Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Surabaya, 11 Juni 2025



Prof. Dr. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd
NIP. 196301231993031002

Penguji I

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

Penguji II

Juhaeni, M.Pd.I
NIP. 198607032018012

Penguji III

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

Penguji IV

Nasrul Fuad Erfansyah, M.Pd.I
NIP. 198305282018011002



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 : M. FATIH HIDAYATUL M
NIM : 06040721105
Fakultas/Jurusan : FTK / PGMI
E-mail address : hidayatmus45@gmail.com

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

☒ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

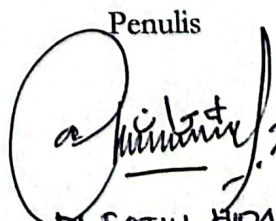
Pengaruh Website Construct 2 terhadap Pemahaman
Suru Kata Bahasa Indonesia Peserta Didik
Kelas I MIN 1 Sidoarjo

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, 05 Juli 2025

Penulis

(M. FATIH HIDAYATUL M.)

ABSTRAK

M. Fatih Hidayatul M, 2025. Pengaruh *Website Construct 2* Terhadap Pemahaman Suku Kata Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas 1 MIN 1 Sidoarjo. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I: **Prof. Dr. H. Jauharoti Alfin, S.Pd. M.Si.** Pembimbing II: **Juhaeni, M.Pd.I**

Kata Kunci : *Website Construct 2*, Pemahaman Suku Kata, Bahasa Indonesia

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemahaman suku kata yang dialami oleh peserta didik, yang disebabkan oleh pembelajaran konvensional yang masih dominan dipergunakan, sehingga peserta didik cenderung bosan dan tidak bisa menerima materi pembelajaran secara efektif. Atas fenomena yang terjadi mendorong peneliti untuk menerapkan media *website construct 2* terhadap pemahaman suku kata bahasa Indonesia peserta didik kelas 1 MIN 1 Sidoarjo.

Penelitian ini bertujuan yaitu, untuk mengetahui pengaruh penggunaan *website construct 2* terhadap pemahaman suku kata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I MIN 1 Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain Kuasi Eksperimen dengan tipe *Nonequivalent Control Grup Design*. Subjek yang dipilih dalam penelitian ini adalah kelas I-B sebagai kelas eksperimen dengan total 28 peserta didik dan kelas I-D sebagai kelas kontrol dengan total 28 peserta didik, sehingga total keseluruhan sampel adalah 58 peserta didik yang terbagi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data melibatkan uji validitas, uji reliabilitas, *statistik deskriptif*, uji normalitas, uji homogenitas dan uji T

Hasil penelitian yang dikumpulkan melalui *pretest* dan *posttest* untuk mengukur pemahaman suku kata peserta didik menunjukkan rata rata, dari kelas eksperimen sebesar 80.00 dan kelas kontrol sebesar 63.57. Perbedaan antara nilai rata – rata *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan setelah perlakuan, dan hasil uji - t melalui uji *independent sample t-test* menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada skor nilai antara kelas kontrol (tanpa *website construct 2*) dan kelas eksperimen (dengan *website construct 2*) dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, materi suku kata untuk peserta didik kelas I-B dan I-D di MIN 1 Sidoarjo.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
MOTTO	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	v
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	10
1. Manfaat Teoritis.....	11
2. Manfaat Praktis.....	11
BAB II LANDASAN TEORI.....	13
A. Media Pembelajaran	13
1. Pengertian Media Pembelajaran	13
2. Fungsi Media Pembelajaran	14
3. Klasifikasi Media Pembelajaran	15
B. <i>Website Construct 2</i>	16
1. Pengertian <i>Website Construct 2</i>	16
2. Peran <i>Website Construct 2</i>	18
3. Cara Membuat Game Edukasi dari <i>Website Construct 2</i>	18
4. Cara Memainkan Game Edukasi dari <i>Website Construct 2</i>	22
5. Tujuan Website Construct 2	23
6. Kelebihan dan Kekurangan <i>Website Construct 2</i>	24
C. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI.....	25
1. Pembelajaran Bahasa Indonesia	25
2. Capaian dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI	26
D. Pemahaman Belajar	29
1. Pengertian Pemahaman.....	29
2. Pengertian Pemahaman Belajar Suku Kata	30
3. Fungsi Pemahaman Belajar Suku Kata.....	32
4. Indikator Pemahaman Belajar Suku Kata.....	33

E.	Kajian Penelitian yang Relevan.....	33
F.	Kerangka Berpikir	35
G.	Hipotesis Penelitian	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		39
A.	Jenis atau Desain Penelitian	39
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	42
C.	Populasi dan Sampel Penelitian.....	42
1.	Populasi.....	42
2.	Sampel	43
D.	Variabel Penelitian	44
1.	Variabel Bebas.....	44
2.	Variabel Terikat	44
E.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	45
1.	Teknik Pengumpulan Data	45
2.	Instrumen Penelitian	46
F.	Validitas dan Reliabilitas Instrumen	49
1.	Uji Validitas	49
2.	Uji Reliabilitas	51
G.	Teknik Analisis Data	57
1.	Analisis Statistik Deskriptif	57
2.	Uji Pra Syarat.....	57
H.	Uji Hipotesis	60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		62
A.	Hasil Penelitian.....	62
1.	Analisis Statistik Deskriptif.....	62
2.	Uji Prasyarat	67
BAB V PENUTUP		75
A.	Kesimpulan.....	75
B.	Implikasi.....	76
1.	Implikasi Teoritis.....	76
2.	Implikasi Praktik.....	77
C.	Keterbatasan Penelitian	77
C.	Saran	78
DAFTAR PUSTAKA		80
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....		87

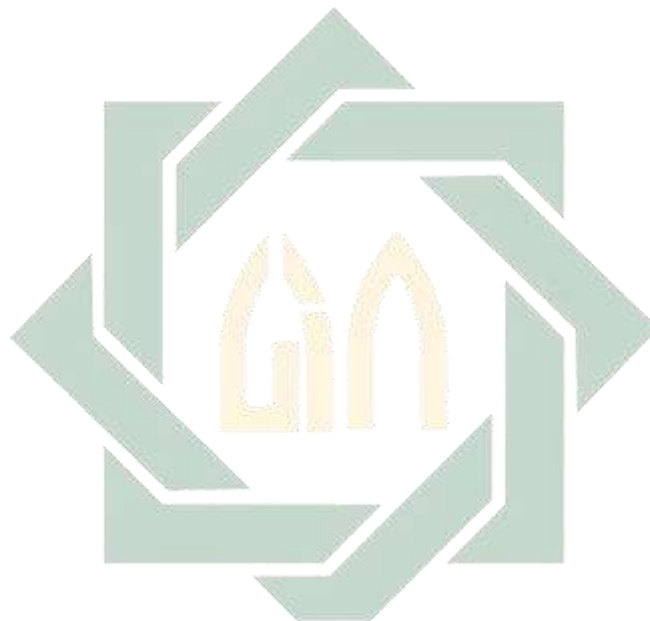
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tahap Konsep Website Construct 2.....	19
Tabel 2. 2 Jenis Pengujian dan Deskripsi	21
Tabel 2. 3 Fase A Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia	27
Tabel 2. 4 Elemen, CP dan ATP Materi Suku Kata.....	29
Tabel 2. 5 Indikator Pemahaman Suku Kata	33
Tabel 3. 1 Skema Nonequivalent Control Grup Design	40
Tabel 3. 2 Tabel Kisi - Kisi Instrumen	47
Tabel 3. 3 Kategori Penilaian.....	48
Tabel 3. 4 Rumus Product Moment	49
Tabel 3. 5 Klasifikasi Interpretasi Validitas	50
Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Instrumen Koefisien Ranah Kognitif.....	50
Tabel 3. 7 Rumus Alpha Cronbach.....	51
Tabel 3. 8 Klasifikasi Interpretasi Reliabilitas.....	52
Tabel 3. 9 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Ranah Kognitif.....	53
Tabel 3. 10 Rumus Menghitung Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	54
Tabel 3. 11 Kriteria Indeks Kesukaran Butir Soal.....	54
Tabel 3. 12 Tabel Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	54
Tabel 3. 13 Rumus Menghitung Daya Beda Butir Soal.....	55
Tabel 3. 14 Kriteria Indeks Daya Beda Soal.....	56
Tabel 3. 15 Hasil Uji Daya Pembeda.....	57
Tabel 3. 16 Rumus Levene's Test.....	59
Tabel 3. 17 Rumus Independent Sample T-test.....	61
Tabel 4. 1 Nilai Kelas Eksperimen	63
Tabel 4. 2 Nilai Kelas Kontrol.....	65
Tabel 4. 3 Hasil Uji Statistik Deskriptif.....	66
Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas	67
Tabel 4. 5 Hasil Uji Homogenitas.....	68
Tabel 4. 6 Hasil Uji Independent Sample T-test.....	69

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Desain Rancangan Background.....	20
Gambar 2. 2 Pengumpulan Bahan Game.....	20
Gambar 2. 3 Desain Eventsheet.....	21
Gambar 2. 4 Bagan Kerangka Berpikir Website Construct 2 terhadap Pemahaman Suku Kata Bahasa Indonesia	37
Gambar 4. 1 Grafik Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	72



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Adenansyah, Fanandia Mochamad. "Rancang Bangun Game Edukasi Belajar Aksara Dan Tata Krama Bahasa Jawa Untuk SD Kelas 4 Berbasis Android." *Jurnal Manajemen Informatika*. 10, no. 9 (September 2019): 1–9.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-manajemen>
- Ali, Muhammad. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar." *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2020): 35–44.
<https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/pernik/article/view/4839>
- Anggraini, R. H. "Implementasi Klasifikasi Media Dalam Pembelajaran. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo." *eprints.umsida.ac.idRH AnggrainiUniversitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2018•eprints.umsida.ac.id* (2016): 1(1), 221.
<https://eprints.umsida.ac.id/3922>
- Anshori, Iedam Fardian, Salsabila Ayuni Kaffah, Nahdayanti Supa, and Rizal Rizal Setiawan Mail. "Perancangan Game Edukasi Pengenalan Bahasa Pemrograman Menggunakan Construct 2." *Infotek : Jurnal Informatika dan Teknologi* 5, no. 2 (2022): 275–286.
<https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/infotek/article/view/5803>
- Asy'ary, Muhammad Luqman, Setia Rini, and Erna Risfaula Kusumawati. "Pengaruh Game Online Terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Sekolah Dasar." *Fondatia* 7, no. 1 (2023): 27–40.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia/article/view/2896>
- Auliya Arisma, Hulyatul, Radhlyatul Fitri, and Idawati Fadollah. "Penerapan Metode Suku Kata (Syllabic Method) Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 MIS MUHAMMADIYAH Sibatua." *Jurnal Guru Pencerah Semesta* 1, no. 4 (2023): 584–603.
<https://jurnal.fkip.unismuh.ac.id/index.php/gurupencerahsemesta/article/view>
- Azizah, Amalia Nurul, and Prima Gusti Yanti. "Efektivitas Model Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) Terhadap Keterampilan Berkomunikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 7619–7626.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3605>
- Damayanti, Damayanti, Muhammad Fadil Akbar, and Heni Sulistiani. "Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2." *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 7, no. 2 (2020): 275–282.
<http://jtiik.ub.ac.id/index.php/jtiik/article/view/1671>

- Desrinelti, Desrinelti, Neviyarni Neviyarni, and Irda Murni. "Perkembangan Siswa Sekolah Dasar: Tinjauan Dari Aspek Bahasa." *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* 6, no. 1 (2021): 105.
<https://jurnal.iicet.org/index.php/jrti/article/view/910>
- Dinda Suci, Aisya, Deri Hendriawan, and Roby Naufal Arzaqi. "Pengembangan Game Edukasi Melalui Construct 2 Sebagai Media Alternatif Pengenalan Keaksaraan Anak Usia Dini." *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2024): 740–751. <https://jurnal.iicet.org/index.php/jrti/article/view/910>
- ELA PUSPITA. "Pengembangan Media Pembelajaran Construct 2 Untuk Kelas V" (2022): 176. <https://repository.radenintan.ac.id/18953/>
- Fitri, Arniza, Li Yao, Dian Pratiwi, Arlina Phelia, Susarman, Fajar Dewantoro, Destiana Safitri, and Khairul Nizam Abdul Maulud. "Effectiveness of a Groundsill Structure in Reducing Scouring Problem at Cimadur River, Banten Province." *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science* 880, no. 1 (2021).
<https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1755-1315/880/1/012026/meta>
- Fredynan, R. "Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Suku Kata Sederhana Pada TK Ruhui Rahayu Samarinda Berbasis Construct 2" (2021). Accessed March 15, 2025.
<https://repository.wicida.ac.id/4015/>.
- Haliim, Fatimah Nurul, Panca Dewi Purwati, Pgsd Fipp, and Universitas Negeri Semarang. "Penerapan E-Flipbook Berbantuan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Menulis Suku Kata Siswa Kelas I." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 10, no. 04 (December 31, 2024): 245–254.
<https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/4732>.
- Harsiwi, Udi Budi, and Liss Dyah Dewi Arini. "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (September 3, 2020): 1104–1113. Accessed March 13, 2025. <https://www.neliti.com/publications/450298/>.
- Hasan, Muhammad, MPd Milawati, MPd Darodjat, and MAg DrTuti Khairani Harahap. "Media Pembelajaran" (2021).
- Hasyim, Hariza Riza. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perubahan Nilai Tukar Di Indonesia Tahun 2006-2018." *Jurnal Al-Iqtishad* 15, no. 1 (2019): 1.
<http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/al-iqtishad/article/view/6835>.
- Hernando, Erick, Tri Ulandari, Marsha Zahra, and Santi Santi. "Game Susun Kata Buah Bahasa Indonesia Untuk Anak SD." *Researchgate.Net*, no. October (2022): 1–12.
- Husamah, H. M. "Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teori, Dan Praktik" (2013).

- Ikmal, Muhammad ikmal. "Game Edukasi Menyusun Kata Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Dengan Menggunakan Metode MDLC." *Jurnal SANTI - Sistem Informasi dan Teknik Informasi* 4, no. 1 (2024): 28–37. <https://rumahjurnal.or.id/index.php/SANTI/article/view/801>.
- Irawan, Safri, and Meri Haryani. "Dampak Media Pembelajaran Melalui Website Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Model Pembelajaran PBL." *Global Journal Sport* 1, no. 1 (2023): 243–253. <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjs>.
- Khair, Ummul. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (BASASTRA) Di SD Dan MI." *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2018): 81. <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjs>.
- Laily, Idah Faridah. "Hubungan Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Kemampuan Memahami Soal Cerita Matematika Sekolah Dasar." *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching* 3, no. 1 (2014).
- Lenaini, Ika. "Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling." *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah* 6, no. 1 (2021): 33–39. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/historis>.
- Lestari, Anna Firda, Anas Salahudin, and Muhammad Sofyan. "Penerapan Metode Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SDN Babakan 04 Cilacap Jawa Tengah." *Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan* 14, no. 2 (2022): 145–156. <https://journal.unimma.ac.id/index.php/edukasi/article/view/8143>.
- Lulu, Finolia Ambu, and Alfrian Carmen Talakua. "Game Edukasi Belajar Membaca Berbasis Android (Studi Kasus Sd Negeri Wera)." *Sustainable Agricultural Technology Innovation* (2023): 339–344. <https://ojs.unkriswina.ac.id/index.php/semnas-FST/article/view/558>.
- Maritsa, Ana, Unik Hanifah Salsabila, Muhammad Wafiq, Putri Rahma Anindya, and Muhammad Azhar Ma'shum. "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan." *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan* 18, no. 2 (December 2021): 91–100.
- Matondang, Zulkifli. "Validitas Dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian." *Applied Mechanics and Materials* 496–500, no. 1 (2014): 1510–1515. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/705/>.
- Megahantara, Galang Sansaka. *Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan Di Abad 21. Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*. Vol. 44, 2020.

Novianto, Andri, and Manasse Siahaan. "Aplikasi Pengenalan Huruf, Angka, Warna Dan Gambar Menggunakan Construct 2 Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android." *Jurnal Ilmu Data* 1, no. 1 (2021): 2021–2022.

<http://pusdansi.org/index.php/pusdansi/article/view/2>.

Novitasari, Dewi, and Rikke Kurniawati. "Optimalisasi Pengalaman Belajar Siswa SD Melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web." *Nusantara Educational Review* 1, no. 1 (2023): 43–55.

<https://journal.unusida.ac.id/index.php/ner/article/view/1006>.

Nurhayati, Prima Danu Astri Susanti, and Muhammad Arif. "Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Membaca Suku Kata Melalui Metode Kooperatif Type Nht Berbantuan Media Gambar Siswa Sdn Sumurgedei Kecamatan Cilamaya Kulon Kabupaten Karawang." *Jurnal Armada Pendidikan* 1, no. 2 (2023): 68–74.

<https://kilaupublishing.com/index.php/jap/article/view/19>.

Oktadiana, Bella. "Analisis Kesulitan Belajar Membaca Permulaan Siswa Kelas II Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang." *JIP Jurnal Ilmiah PGMI* 5, no. 2 (2019): 143–164.

<https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jip/article/view/3606>

Permatasari, IS, C Huda - Seminar Nasional dan, and undefined 2024. "Model Game Based Learning Menggunakan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Suku Kata Peserta Didik Kelas IB SDN Sukun 3 Malang." *conference.unikama.ac.id* (n.d.).

<https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/ppg/article/view/917>.

Pradana, Galih Wahyu, Muhammad Farid Ma'ruf, and Deby Febriyan Eprilianto. "Penerapan Student T-Test Untuk Menilai Efektivitas Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah Desentralisasi Fiskal Di Jurusan Administrasi Publik Unesa." *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 10, no. 2 (2022): 182–190.

<https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/view/5096>.

Purwaningtyas, Nuranisya, Susi Damayanti, and Erwin Putera Permana. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Construct 2 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Organ Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V SDN Ngasem 1." *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 2, no. 2 (2023): 188–194.

<http://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/9083>.

Muchson, *Statistik Deskriptif* (Bogor: Guepedia, 2017)

Ramadhan, Aditio Reza. "Rancang Bangun Game Explore Sumatera Island Menggunakan Tools Construct 2 Berbasis Android." *Jurnal Teknologi Pintar* 3, no. 4 (2023): 1–18.

<http://teknologipintar.org/index.php/teknologipintar/article/view/390>.

Rustamana, Agus, Putri Wahyuningsih, Muhammad Fikri Azka, and Pipit Wahyu. "Penelitian Metode Kuantitatif." *Sindoro Cendikia Pendidikan* 5, no. 6 (June 2024): 1–10.
<https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendikiapendidikan/article/view/4186>.

Safri Mardison. "Perkembangan Bahasa Anak Usia Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah (Sd/Mi)." *Journal of the American Chemical Society* 123, no. 10 (2016): 2176–2181. <https://cursa.ihmc.us/rid=1R440PDZR-13G3T80-2W50/4>. Pautas-para-evaluar-Estilos-de-Aprendizajes.pdf.

Sanaky, Musrifah Mardiani. "Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah." *Jurnal Simetrik* 11, no. 1 (2021): 432–439.
<https://www.ejournalpolnam.ac.id/index.php/JurnalSimetrik/article/view/615>.

H. M. Husamah. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teori, Dan Praktik* (2013).

Saputri, Delma, Mellisa, Nurkhairo Hidayati, and Nurul Fauziah. "Lembar Validasi: Instrumen Yang Digunakan Untuk Menilai Produk Yang Dikembangkan Pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan." *Biology and Education Journal* 3, no. 2 (June 2023): 133–151.
<https://journal.uir.ac.id/index.php/baej/article/view/16973>.

Septiadi, Muhammad Dede, Luis Marnisah, and Susi Handayani. "Pengaruh Motivasi Terhadap Kinerja Karyawan PT Brawijaya Utama Palembang." *Jurnal Nasional Manajemen Pemasaran & SDM* 1, no. 01 (2020): 38–44. <http://journal.jis-institute.org/index.php/jnmprsdm/article/view/5>.

Hamzah, Nina Lamatenggo, Satria. *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. (Jakarta: PT Bumi aksara, 2011), hal. 90.

Siyoto, Sandu & Sodi, Muhammad Ali. "Dasar Metodologi Penelitian" (2015).

Lincoln & Cuba, *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*, 1988.

Bailey, Kenneth D. *Metode Penelitian Sosial*, New York: Free Press, 1994.

Chua Yan Piaw. *Kaidah dan Statistik Pendidikan*, 2006.

Son, Aloisius Loka. "Instrumentasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis: Analisis Reliabilitas, Validitas, Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Butir Soal." *Gema Wiralodra* 10, no. 1 (2019): 41–52.

Sonjaya, Rebina Putri, Farrel Rahma Aliyya, Syahandika Naufal, and Muhammad Nursalman. "Pengujian Prasyarat Analisis Data Nilai Kelas: Uji Normalitas Dan

- Uji Homogenitas.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 1 (January 2025): 1627–1639. <http://jptam.org/index.php/jptam/article/view/24426>.
- Sugiharni, Gusti Ayu Dessy, and Ni Wayan Setiasih. “Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Evaluasi Blended Learning Matakuliah Matematika Diskrit Di STIKOM Bali Berbasis Model Alkin.” *IndoMath: Indonesia Mathematics Education* 1, no. 2 (2018): 93. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/Indomath/article/view/2626>
- Tahitu Amelia, Wattimena Demy. “Pengaruh Media Online Tribun Ambon Terhadap Informasi Cepat.” *Jurnal BADATI* 5 No 2 (2023). Accessed March 16, 2025. <http://www.ojs.ukim.ac.id/index.php/badati/article/view/1120>.
- Umami, Aida Isti, Ettik Irawati, and I Ketut Swastika. “Penggunaan Media GESUKA ‘Gelas Suku Kata’ Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Suku Kata.” *Teaching, Learning and Development* 2, no. 1 (2024): 1–9. <https://telad.id/index.php/telad/article/view/27>.
- Yuanta, Friendha. “Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Sekolah Dasar.” *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 2, no. 2 (2017): 59–70. https://erepository.uwks.ac.id/293/1/ibriez_friendha.pdf.
- Yulianti, Ari, and Ekohariani. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar.” *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education* 5, no. 1 (2020): 527–533. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>
- Yusup, Febrinawati. “Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif.” *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7, no. 1 (2018): 17–23. <http://103.180.95.17/index.php/jtijk/article/view/2100>.
- Afifah, Rostanti Nurul, Odin Rosidin, and Rina Yuliana. “Media Read & Play Berbasis Game Edukasi Untuk Menumbuhkan Minat Baca di Kelas 2 SD.” *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan* 14.2 (2022): 157-174. <https://journal.unimma.ac.id/index.php/edukasi/article/view/8069>
- Nasution, Sangkot. “Variabel Penelitian.” *Jurnal Raudhah* Vol. 05, no. 02 (2017): 1–9. <https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah/article/view/182>.