

Pengaruh penerapan metode tebak gambar budaya terhadap pemahaman kebudayaan nusantara siswa pada pembelajaran IPS kelas IV

Salsabela Makarima Zaen^{1*}, Rukayah², and Supianto²

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjend Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

*belakarima@student.uns.ac.id

Abstract. *This study aims to determine the influence of the application of cultural picture guessing method on students' understanding of Nusantara culture in social studies learning grade IV SDN Krikilan I, determine how much influence the application of cultural picture guessing method on understanding of the Nusantara culture, and describe the steps of applying the cultural picture guessing method on the Nusantara culture. This study used a quasi-experimental research method and one-group time-series design. The research results are there is an influence of the application of cultural picture guessing method on students' understanding of the Nusantara culture in social studies grade IV SD N Krikilan I by the whole results of paired t test as sig. (2-tailed) = 0.000 < 0.05, percentage of overall student understanding from the average percentage of understanding of each indicator from 35.70665% to 65.8654%. (3) the percentage of syntax implementation is 100% with all 16 syntax implemented. The results of this study can be used as a study in the repertoire of educational science and used as a reference for further research and it is hoped that this research can help improve students' understanding of Nusantara culture.*

Keywords: *understanding, Nusantara culture, method of guessing cultural images*

1. Pendahuluan

Kebudayaan Nusantara sangat melimpah dikarenakan keberagaman yang ada di Indonesia. Indonesia merupakan negara majemuk yang mempunyai berbagai bahasa, suku, budaya, ras dan agama beragam [1]. Melimpahnya kebudayaan di Indonesia mengharuskan adanya upaya pelestarian budaya Nusantara sebagai salah satu bentuk upaya pembangunan nasional. Pendidikan, kebudayaan, ilmu pengetahuan, dan teknologi merupakan bagian dari komponen pembangunan yang menjadi tumpuan dasar dari berbagai cita-cita bangsa [2]. Salah satu upaya pelestarian kebudayaan Nusantara yaitu melalui pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). IPS mempelajari keberagaman budaya, masyarakat, lingkungan dan lain sebagainya [3].

Pemahaman kebudayaan pada siswa dapat membangun rasa persatuan dan kesatuan pada siswa. Pemahaman budaya memungkinkan terciptanya kehidupan antar budaya yang sehat, sejahtera dan maju. Pemahaman budaya berperan mengarahkan pentingnya sikap toleransi [4]. Selain itu kebudayaan merupakan bagian dari profil pelajar Pancasila [5]. Namun saat ini kebudayaan Nusantara seolah-olah telah terdiskriminasi pada tempatnya sendiri sedangkan kebudayaan luar yang menjadi unggulan [6]. Wulandari dan Sulistyanto terkait dengan penggunaan media pembelajaran pengenalan budaya Nusantara berbasis game untuk mata pelajaran IPS kelas IV di SDN kleco 1 yang menemukan bahwa rata-rata nilai pemahaman siswa terhadap kebudayaan Nusantara yaitu 51 [7]. Selain itu,

Purwati dalam penelitiannya menyatakan pemahaman keberagaman agama, budaya dan suku siswa yang mencapai ketuntasan minimum sebanyak 29,2 % siswa SD Negeri Geneng 2 [8]. Sejalan dengan itu penelitian Okpiani menyebutkan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPS materi ajar keberagaman bangsaku belum mencapai nilai ketuntasan minimal[9]. Sari mengungkapkan siswa memiliki kesulitan memahami materi pembelajaran karena terlalu luas [10]

Hasil observasi awal peneliti di SD Krikilan I diperoleh permasalahan dalam pembelajaran kebudayaan nusantara di SD Krikilan yaitu guru belum menerapkan metode pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran budaya nusantara sehingga siswa tidak bisa memahami materi ajar secara baik. Sampai saat ini guru lebih banyak menerapkan metode konvensional yaitu ceramah dan pemberian tugas dalam penyampaian materi kebudayaan nusantara. Hal ini menyebabkan siswa cenderung kurang fokus dan menghafal materi ajar sehingga kemampuan pemahaman siswa rendah.

Meskipun terdapat upaya pelestarian berbagai upaya dalam bidang pendidikan akan tetapi pemahaman kebudayaan Nusantara selama ini masih jarang dikaji dari segi pendidikan formal. Pemahaman kebudayaan Nusantara secara intens lebih banyak dikaji dari sisi antropologi, sosiologi, dan ilmu sosial lainnya seperti Nurmansyah [11] membahas antropologi budaya Indonesia, Mohd. Yusuf [12] yang mengkaji kebudayaan nusantara dari sisi sosiologi hukum dan Kistanto [13] yang mengkaji budaya dalam lingkup sosiologi dan kebangsaan Indonesia, serta masih banyak kajian lainnya. Berdasarkan hal tersebut peneliti termotivasi untuk melihat bagaimana pemahaman kebudayaan didalam konteks pendidikan formal dikaitkan dengan pengaruh metode yang potensial yang digunakan dalam pembelajaran pemahaman kebudayaan Nusantara. Terdapat banyak penggunaan metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran namun dalam konteks pemahaman kebudayaan Nusantara, metode tebak gambar budaya masih jarang digunakan. Peneliti baru menemukan satu penelitian yang mengkaji metode tebak gambar terhadap pemahaman kebudayaan Nusantara siswa yakni Rita yang meneliti penggunaan metode tebak gambar pada pembelajaran IPS kelas VII G SMP Negeri 4 Tambang [14].

Tebak gambar budaya merupakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman kebudayaan nusantara siswa. Rita yang menyatakan pemahaman siswa mengalami peningkatan yang signifikan sebesar 85,73% setelah penerapan metode tebak gambar pada pembelajaran IPS kelas VII G SMP Negeri 4 Tambang [14]. Begitupun penelitian yang dilakukan Sari menunjukkan rerata hasil belajar kelas III yang menerapkan metode tebak gambar meningkat dari 66,40 menjadi 88,80 [15]. Lestari et al., pada penelitiannya mengungkapkan terdapat peningkatan pemahaman yang signifikan setelah penerapan metode tebak gambar [16].

Adapun keterbaruan dalam penelitian ini terdapat pada pengembangan sintaks pelaksanaan metode tebak gambar budaya yang memformulasikan beberapa pengembangan sintaks metode tebak gambar menjadi suatu sintaks yang lebih sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran kebudayaan Nusantara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode tebak gambar terhadap pemahaman siswa mengenai keragaman budaya nusantara.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Metode eksperimen yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi eksperiment*) dengan desain penelitian satu kelompok runtut-waktu (*Single Group Interrupted Time Series Design*). Penelitian menggunakan satu kelas yaitu hanya kelas eksperimen dengan prerespon dan postrespon yang diterapkan berkali-kali. Penelitian dilakukan kepada siswa kelas IV SD N Krikilan 1, Dukuh Krikilan, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen, Provinsi Jawa Tengah dengan menggunakan sampel total (*total sampling*). Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes berupa pretest dan posttest serta observasi. Adapun uji validitas menggunakan validitas aiken V. Penelitian ini menggunakan uji *paired sample t-test* atau uji t berpasangan dalam menguji hipotesis. Uji t dilakukan sebanyak dua kali yakni uji t antara tes satu dengan lainnya secara berurutan untuk mengetahui perkembangan pemahaman kebudayaan nusantara siswa dan uji t test berpasangan pada pretest dan posttest untuk mengetahui perbedaan pemahaman siswa pada pretest dan posttest.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini membahas terkait pengaruh penggunaan metode tebak gambar budaya terhadap pemahaman kebudayaan nusantara pada pembelajaran IPS siswa kelas IV. Berdasarkan hasil uji validitas diketahui seluruh instrument lembar observasi dinyatakan valid dan 26 soal pretest-posttest dinyatakan valid dan reliabel. Hingga selanjutnya dapat dilakukan analisis persentase capaian pemahaman kebudayaan nusantara yang menunjukkan tingkat ketercapaian aspek pemahaman siswa sesuai dengan ketercapaian indikatornya. Berikut merupakan data persentase ketercapaian pemahaman kebudayaan siswa dapat dilihat pada tabel 1 dan 2.

Tabel 1. Persentase Ketercapaian Pemahaman Kebudayaan pada Pretest

Komponen Pemahaman	Indikator	Nomor Soal	Mean	Max	Persentase Capaian
Menjelaskan	1	1, 6, 17	25	63	39.68254
Menafsirkan	1	2, 3	9.75	42	23.21429
	2	9, 24,	29	84	34.52381
Aplikasi	1	4, 21,	19.25	84	22.91667
	2	10, 11	9.75	42	23.21429
	3	5, 16,	8.75	42	20.83333
	4	7	7.25	21	34.52381
Perspektif	1	13, 23	32.5	84	38.69048
	2	14, 15	20.75	42	49.40476
	3	8, 12, 22	23.75	105	22.61905
Empati	1	19, 20	23.75	42	56.54762
Refleksi Diri	1	25	32.5	63	51.5873
	2	18	9.75	21	46.42857
Rata-Rata					35.70665
Maksimum					56.54762
Minimum					20.83333

Tabel 1 menunjukkan hasil persentase pretest diatas dapat dilihat rata-rata persentase capaian pemahaman kebudayaan nusantara siswa adalah 35.70665 % dengan persentase maksimum 56.54762 % pada komponen empati dan persentase minimum 20.83333 % pada komponen aplikasi.

Tabel 2. Persentase Ketercapaian Pemahaman Kebudayaan pada Posttest.

Komponen Pemahaman	Indikator	Nomor Soal	Mean	Max	Persentase Capaian
Menjelaskan	1	1, 6, 17	47	63	74.60317
Menafsirkan	1	2, 3	29.75	42	70.83333
	2	9, 24,	65.25	84	77.67857
Aplikasi	1	4, 21,	47	84	55.95238
	2	10, 11	12	42	28.57143
	3	5, 16,	15	42	35.71429
	4	7	13.5	21	64.28571
Perspektif	1	13, 23	69	84	82.14286
	2	14, 15	26.75	42	63.69048
	3	8, 12, 22	60	105	57.14286
Empati	1	19, 20	36	42	85.71429

Refleksi Diri	1	25	49	63	77.77778
	2	18	17.25	21	82.14286
Rata-Rata					65,8654
Maksimum					85,7143
Minimum					28,5714

Tabel 2 menunjukkan hasil persentase pretest diatas dapat dilihat rata-rata persentase capaian pemahaman kebudayaan nusantara siswa adalah 65,8654% dengan persentase maksimum 85,7143% pada komponen empati dan persentase minimum 28,5714% pada komponen aplikasi.

Rata-rata persentase capaian pemahaman kebudayaan Nusantara siswa pada seluruh indikator dari pretest ke posttest memiliki peningkatan yakni dari 35,70665 % menjadi 65,8654%. Peningkatan pemahaman kebudayaan Nusantara hampir mencapai dua kali lipat. Hal ini sejalan dengan penelitian Ahsani yang menyatakan metode tebak gambar budaya memiliki kualifikasi sangat baik dengan nilai rata-rata yang meningkat menjadi 96,7% [17]. Peningkatan persentase capaian pemahaman siswa tidak lepas dari kerucut pengalaman Edgar Dale yang menyatakan keterlibatan siswa melalui visual memiliki daya ingat 30 % [18]. Daya ingat tersebut lebih tinggi dari pada keterlibatan siswa melalui verbal atau mendengarkan yaitu sebesar 20 % yang sebelumnya diterapkan di pembelajaran kebudayaan Nusantara kelas IV SD N Krikilan 1.

Adapun keterlaksanaan metode tebak gambar budaya diukur menggunakan lembar observasi keterlaksanaan sintaks. Hasil persentase keterlaksanaan sintaks dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Persentase Keterlaksanaan Sintaks

J	JP	KP (%)
15	16	100%

Tabel 3 menunjukkan persentase keterlaksanaan metode tebak gambar budaya pada pembelajaran IPS di kelas IV SD N Krikilan 1 adalah 100% dapat dinyatakan sangat tinggi.

Data pretest dan posttest yang telah dihimpun kemudian dilakukan uji t. Uji t pertama dilakukan dengan uji t berpasangan (*paired sampel t-test*) pada tes satu dengan lainnya secara berurutan sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample T-Test antar Tes.

Nilai	Mean	N	Sig.(2-tailed)
Pretest 1 (O1)	34,37	21	0,735
Pretest 2(O2)	34,10	21	0,840
Pretest 3 (O3)	33,96	21	0,605
Pretest 4 (O4)	34,23	21	0,000
Posttest 1 (O5)	66,35	21	0,577
Posttest 2 (O6)	66,21	21	0,595
Posttest 3 (O7)	66,34	21	0,329
Posttest 4 (O8)	66,21	21	

Tabel 4 menunjukkan pretest 1-pretest 2 memiliki sig.(2-tailed) sebesar 0,735 > 0,05. Pretest 2-pretest 3 memiliki sig.(2-tailed) sebesar 0,840 > 0,05. Pretest 3-pretest 4 memiliki sig.(2-tailed) sebesar 0,605 > 0,05. Hal ini menunjukkan tidak ad perbedaan yang signifikan pada hasil pretest. Selanjutnya pada pretest 4 – posttest 1 memiliki sig.(2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 menunjukkan perbedaan yang signifikan pada hasil pretest 4 dengan posttest 1. Posttest 1-posttest 2 memiliki sig.(2-tailed) sebesar 0,577 > 0,05. Posttest 2-posttest 3 memiliki sig.(2-tailed) sebesar 0,595 > 0,05. Posttest 3-posttest 4 memiliki sig.(2-tailed) sebesar 0,329 > 0,05. Hal ini menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan pada hasil posttest.

Uji t kedua dilakukan dengan uji t berpasangan (*paired sampel t-test*) pada soal pretest dan posttest dapat dilihat sebagai berikut. untuk melihat perbedaan

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample T-Test Pretest-Posttest Berpasangan

Nilai	Selisih Mean	t tabel	t hitung	df	Sig.(2-tailed)
Pretest1(O1) -Posttest1 (O5)	-31.9762	2,086	-11.908	20	0,000
Pretest 2 (O2) -Posttest 2 (O6)	-32.1095	2,086	-11.270	20	0,000
Pretest 3 (O3) -Posttest 3 (O7)	-32.3810	2,086	-10.633	20	0,000
Pretest 4 (O4) - Posttest 4 (O8)	-31.9714	2,086	-10.427	20	0,000

Tabel 5 menunjukkan hasil uji *paired sampel t-test* kedua, dapat diketahui *pretest 1 – posttest 1* memiliki t hitung = 11,908 > 2,086 dan sig.(2-tailed) = 0,000 < 0,05. Selisih rata-rata *pretest 1 – posttest 1* adalah 31,9762 Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman kebudayaan nusantara pada *pretest 1* memiliki perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan *posttest 1*. *Pretest 2 – posttest 2* memiliki t hitung = 11,720 > 2,086 dan sig.(2-tailed) = 0,000 < 0,05. Selisih rata-rata *pretest 2 – posttest 2* adalah 32,1095. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman kebudayaan nusantara pada *pretest 2* memiliki perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan *posttest 2*. *Pretest 3 – posttest 3* memiliki t hitung = 10,366 > 2,086 dan sig.(2-tailed) = 0,000 < 0,05. Selisih rata-rata *pretest 3 – posttest 3* adalah 32,3810. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman kebudayaan nusantara pada *pretest 3* memiliki perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan *posttest 3*. *Pretest 4 – posttest 4* memiliki t hitung = 10,427 > 2,086 dan sig.(2-tailed) = 0,000 < 0,05. Selisih rata-rata *pretest 1 – posttest 1* adalah 31,9714. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman kebudayaan nusantara pada *pretest 4* memiliki perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan *posttest 4*. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode tebak gambar budaya terhadap pemahaman kebudayaan nusantara siswa pada pembelajaran IPS kelas IV SD N Krikilan 1.

Pengaruh positif penggunaan metode tebak gambar budaya terhadap pemahaman kebudayaan Nusantara siswa kelas IV SDN Krikilan 1 berkaitan kesesuaian metode tebak gambar budaya dengan perkembangan kognitif siswa. Piaget menyebutkan siswa dengan rentang usia 7-11 tahun berada pada fase operasional konkrit yang menjadikan siswa mulai dapat mengkoordinasikan karakteristik dari suatu objek [19]. Metode tebak gambar budaya yang menunjukkan gambar atau visual secara konkrit sesuai dengan kemampuan siswa untuk berfikir secara logis mengenai peristiwa konkrit dan mengklasifikasikan suatu objek. Hal ini sesuai dengan siswa kelas IV dengan rentang usia 9-10 berada pada tahap pemilahan dan pengurutan. Sehingga dibandingkan dengan metode konvensional yang sebelumnya diterapkan di kelas IV SD N Krikilan 1 pada materi ajar kebudayaan Nusantara, metode tebak gambar budaya lebih cocok untuk digunakan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik sebuah simpulan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode tebak gambar budaya terhadap pemahaman kebudayaan Nusantara siswa pada pembelajaran IPS kelas IV SD N Krikilan 1. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan pemahaman kebudayaan Nusantara siswa yang signifikan yaitu rata-rata persentase capaian pemahaman kebudayaan Nusantara siswa sebesar 35,5235 % menjadi sebesar 65,8652 %. Berdasarkan hasil uji *Paired Sample T-Test*, *pretest* secara berurutan menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Kemudian terjadi perubahan pemahaman kebudayaan Nusantara siswa yang signifikan setelah diterapkan perlakuan. Pada *posttest* berurutan tidak memiliki perbedaan yang signifikan dan data cenderung stabil. Perbandingan *pretest* dan *posttest* secara keseluruhan sebesar 0,000 yang menunjukkan perbedaan rata-rata secara signifikan.

Implikasi Teoretis penelitian ini berupa pembuktian pengaruh penerapan metode tebak gambar budaya terhadap kebudayaan Nusantara siswa. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya terkait penerapan metode tebak gambar budaya. Metode tebak gambar budaya dapat dijadikan metode alternatif dalam pembelajaran materi budaya Nusantara. Implikasi praktis

penelitian yaitu metode ini mudah diterapkan dan tidak membutuhkan banyak biaya dapat disesuaikan dengan materi budaya lainnya serta dapat digunakan untuk berbagai jenjang sehingga diharapkan guru lebih mengurangi penggunaan metode konvensional dan menggunakan metode ajar tebak gambar budaya atau variasi metode lainnya.

5. Referensi

- [1] F. L. Fitri Lintang And F. Ulfatun Najicha 2022 Nilai-Nilai Sila Persatuan Indonesia Dalam Keberagaman Kebudayaan Indonesia *Jurnal Ilmu Kajian Pendidikan Kewarganegaraan* **11**(1) pp 79–85
- [2] Kemendikbudristek 2022 Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2022
- [3] L. Agestiyani, Sukarno, And Chumdari 2020 Pemahaman Konsep Keragaman Budaya Indonesia Melalui Auditory , Intellectually , Repetition (Air) Learning Model Pada Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar *Jurnal Didaktika Dwija Indria* **8**(1) pp 1–5.
- [4] R. Rudy 2022 Pentingnya Pemahaman Lintas Budaya (Cross-Cultural Understanding) Bagi Pelajar *J. Pustaka Mitra (Pusat Akses Kaji. Mengabdikan Terhadap Masyarakat)* **2**(4) pp 251–255
- [5] S. Asiati And U. Hasanah 2022 Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Penggerak *Jurnal Lingkungan Mutu Pendidikan.* **19**(2) pp 61–72
- [6] L. Rohmatilahi, N. Kholisah, M. H. Arifin, And Y. Wahyuningsih 2022 Urgensi Pembelajaran Ips Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Budaya Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar *Jurnal Pendidik. Tambusai* **6**(1) pp 4270–4276
- [7] D. A. Wulandari And S. T. H. Sulistyanto 2020 Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Nusantara Berbasis Game Untuk Mata Pelajaran Ips Kelas 4 Di Sdn Kleco 1. Universitas Muhammadiyah Surakarta
- [8] Y. H. Purwati, H. Pagarra, A. Rahim, P. Pancasila, D. Kewarganegaraan, And S. Geneng 2021 Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Keberagaman Suku, Budaya, Agama Melalui Metode Problem Based Learning *Pinisi Jurnal Pgsd* pp 753–762
- [9] S. Okpiani, K. Aryaningrum, And A. Kuswidyanarko 2022 Analisis Pemahaman Konsep Ips Materi Keberagaman Budaya Bangsa Pada Siswa Kelas Iv Di Sd Negeri 18 Lahat *Ibtida'i Jurnal Kependidikan Dasar* **9**(1) pp 57–68
- [10] A. A. Sari 2022 Kesulitan Konsep Materi Keanekaragaman Suku Bangsa Dan Budaya Pada Pembelajaran Daring Peserta Didik Kelas Iv Sd N Mangkubumen Kidul *Jurnal Pendidikan Indonesia* **8**(3)
- [11] G. Nurmansyah, N. Rodliyah, And R. A. Hapsari 2019 *Pengantar Antropologi Sebuah Ikhtisar Mengenal Antropolog* (Bandar Lampung : CV. Anugrah Utama Raharja)
- [12] Mohd. Yusuf D.M., Asep Haris, Faizal Indra, Heri Yanto, And Sugiharto 2022 Peranan Budaya Dan Kebudayaan Di Indonesia Dari Aspek Sosiologi Hukum *The Juris* **6**(1)
- [13] Kistanto 2011 Sistem Sosial-Budaya Di Indonesia Nurdien H . Kistanto Fakultas Sastra Universitas Diponegoro *Fakultas. Sastra Universitas. Diponegoro* pp 5-6
- [14] D. S. M. P. N. Sijunjung, F. N. Rita 2022 *Research & Learning In Primary Education Metode Guru Pai Mengembangkan Sikap Moderasi Beragama Innovative* **2**(1) pp 493–503
- [15] I. W. Sari 2022 Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Media Permainan Tebak Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Sd *Jurnal Ilmu Mandala Educ* **8**(1) pp 749–757
- [16] N. M. Barat, L. Lestari, D. N. Armariena, And R. Rizhardi 2021 Sekolah Dasar Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas Iii Sd *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru* **5**(2) pp 269–279
- [17] R. Y. R. L. M. Ahsani 2021 Metode Pengajaran Budaya Dalam Pembelajaran Bipa *Proceedings* pp 5–6
- [18] P. Sari 2019 Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media *Jurnal Manajemen Pendidik* **1**
- [19] L. Marinda 2020 Kognitif Dan Problematika An-Nisa' *Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman* **13**(1) pp 116–152