

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN MINAT BELAJAR IPS MELALUI MEDIA VISUAL PADA SISWA SD

Dianto¹

¹SD Negeri Cigintung 01, Cilacap, Indonesia
email: diantobae68@gmail.com

Abstrak

Siswa kelas VI semester II SDN Cigintung 01 yang menganggap materi IPS sebagai suatu pelajaran yang membosankan. 60 persen siswa mengatakan hal yang sama dengan alasan materi-materi dalam pembelajaran IPS penuh dengan hafalan. Dampak dari hal ini tentu saja capaian hasil belajar siswa yang berada di bawah KKM. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan upaya peningkatan hasil belajar dan minat belajar IPS dengan memanfaatkan media pembelajaran visual pada kelas VI SD Negeri Cigintung 01 tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan melalui pengkajian berdaur, yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan (Planning), Pelaksanaan (Action), Observasi (Obsevation), dan Refleksi (Reflection). Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus kegiatan. Analisis Data secara deskriptif, untuk melihat ketuntasan belajar siswa menggunakan Rumus ketuntasan individu dengan KKM lebih dari 75 dan ketuntasan klasikal 75 persen. Untuk mengetahui adanya peningkatan Hasil belajar dan minat belajar siswa dengan menggunakan rumus N-gain. Dari hasil penelitian didapat nilai ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 40% dan pada siklus II meningkat menjadi 76%. Nilai peningkatan N-Gain pada siklus II sebesar 0,359 yang berada pada kategori sedang. Selain itu, minat belajar siswa pun meningkat, pada siklus I didapat 56%, dan pada siklus II meningkat menjadi 88%.

Kata Kunci: Hasil belajar Siswa, Minat Belajar Siswa, Media Pembelajaran Visual, Pembelajaran IPS

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan satu hal yang paling penting dalam kehidupan manusia (Fitri, 2021) dan menjadi gerbang menuju kehidupan yang lebih baik dengan memperjuangkan hal-hal terkecil hingga hal-hal terbesar yang normalnya akan dilewati oleh setiap manusia (Aspi & Syahrani, 2022). Pendidikan ibarat cahaya yang menuntun manusia agar dapat menjalani kehidupan dengan baik (Jayanti et al., 2021). Pendidikan adalah suatu proses pembentukan watak dan kemampuan untuk menciptakan keadaan atau situasi tertentu dalam kehidupan bermasyarakat (Rahmawati et al., 2021). Dengan adanya pendidikan maka negara juga akan semakin berkembang. Di Indonesia sendiri, pendidikan sangat diutamakan dan dianggap suatu hal yang fundamental (Widiyono & Millati, 2021). Pendidikan merupakan kunci dan wujud utama dalam meningkatkan kemampuan, mengembangkan diri dalam kehidupan, pemerataan kesempatan dalam pendidikan, dan kesejahteraan hidup. Oleh karena itu, pendidikan memiliki peran penting dalam mempengaruhi kemampuan seseorang (Maskur et al., 2020).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB (Narmi et al., 2021). Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji mengenai peristiwa baik peristiwa lokal maupun internasional, fakta, konsep dan generalisasi yang berhubungan dengan masyarakat (Permana & Sujana, 2021). IPS memuat tentang ilmu sosial yang pada hakekatnya menganjurkan peserta didik memiliki rasa sosial tinggi dalam kehidupannya. Melalui pembelajaran IPS diharapkan siswa dapat mengetahui keragaman bangsa, budaya, dan sejarah bangsanya serta keadaan alamnya. Pembelajaran IPS dirancang untuk membimbing dan merefleksikan kemampuan peserta didik (Yuliani et al., 2021) dalam kehidupan bermasyarakat yang senantiasa berubah dan berkembang terus menerus (Munirah et al., 2019).

Pentingnya pembelajaran IPS ini berbanding terbalik dengan hasil belajar dan minat peserta didik untuk mempelajari materi-materi dalam IPS. Pembelajaran IPS yang dianggap membosankan akan mengakibatkan penurunan hasil belajar siswa (Adhari et al., 2022). Konsep-konsep abstrak dan teori-teori dalam mata pelajaran ini kerap kali dibenci peserta didik. Peserta didik menganggap IPS sebagai sesuatu hal yang membosankan, penuh hafalan bak kertas koran tanpa hal yang menarik, dan dianggap tidak begitu penting dalam kehidupan sehari-hari (Adhari et al., 2022). Padahal nyatanya muatan IPS selalu berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini juga menjadi momok bagi siswa kelas VI semester II SDN Cigitung 01 yang menganggap materi IPS sebagai suatu pelajaran yang membosankan. 60% siswa mengatakan hal yang sama dengan alasan materi-materi dalam pembelajaran IPS penuh dengan hafalan. Dampak dari hal ini tentu saja capaian hasil belajar siswa yang berada di bawah KKM. 62% siswa kelas VI mendapatkan nilai di bawah KKM pada dua kali ulangan harian untuk materi yang sama yakni peristiwa alam di Asia Tenggara. Bahkan setelah dilakukan perbaikan tidak banyak membuahkan peningkatan.

Pengembangan kreatifitas dan kemampuan guru ditujukan untuk menghindari permasalahan yang muncul dari diri siswa selama mengikuti pembelajaran IPS, karena melalui pembelajaran IPS ini diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan dan sikap rasional dalam menanggapi kenyataan sosial atau permasalahan sosial beserta perkembangan masyarakat dunia (Hermaswari et al., 2021), baik di masa lampau dan masa kini maupun masa yang akan datang. Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya berperan sebagai model/teladan bagi siswa yang diajarnya, tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran (*Manager of Learning*) (Awaluddin et al., 2017; Permanasari & Pradana, 2021). Hal ini merupakan tantangan yang sangat berat mengingat masyarakat secara global selalu mengalami perubahan setiap saat.

Meningkatnya mutu pendidikan di sekolah sangat dipengaruhi oleh kemampuan para pendidik dalam mengimplementasikan berbagai metode pembelajaran (Ritonga et al., 2021), termasuk di dalamnya memanfaatkan berbagai sumber dan media pembelajaran untuk menjamin efektifitas pembelajaran (Mujiburrahman et al., 2021). mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, membuat siswa merasa tertantang, mampu mendorong siswa untuk saling berkompetisi mendapatkan nilai sebaik mungkin, mampu meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar para siswa, dan mampu mencegah siswa untuk kehilangan minat belajar (Mamonto et al., 2021). Dalam kegiatan

pembelajaran IPS yang menyenangkan guru harus didukung oleh alat belajar yang menarik minat belajar sehingga siswa tidak merasa bosan selama mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan suatu pengetahuan yang dapat menunjang pengembangan kreativitas guru dalam melakukan pembelajaran (H. Hidayat et al., 2021).

Salah satu hal yang diperlukan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan menarik minat siswa untuk belajar adalah penggunaan media pembelajaran. tentunya media pembelajaran yang digunakan tersebut haruslah benar dan tepat untuk menunjang proses belajar mengajar yang dilaksanakan, dalam hal ini media yang tepat dapat merangsang siswa untuk lebih mengerti dan memahami materi yang diajarkan. Selain itu, Media pembelajaran haruslah menarik, dekat dan lekat dengan peserta didik (Nadiyah, 2021). Media pembelajaran merupakan alat untuk membantu proses pembelajaran dan memperjelas makna dalam penyampaian materi pembelajaran (Rionanda et al., 2022). Media pembelajaran merupakan alat perantara antara pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran yang mampu menghubungkan, memberikan informasi dan mendistribusikan pesan untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien (Mustaqim, 2016).

Belajar bukan saja melulu penerapan teori semata, pembelajaran di ruang kelas, dan pembelajaran berpusat pada guru (Pradana et al., 2022). tetapi lebih dari itu. Belajar merupakan cara yang kompleks untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sebuah bangsa. Oleh sebab itu, ketepatan memilih media pembelajaran merupakan faktor pendukung dalam sukses tidaknya guru mendidik murid menjadi generasi yang dapat diandalkan dan dibanggakan kelak. Oleh karena itu guru harus menggunakan media pembelajaran yang tidak saja membuat proses pembelajaran menjadi menarik, tetapi juga emberikan ruang seluas-luasnya bagi siswa untuk berkreasi dan terlibat aktif selama proses pembelajaran (Magdalena et al., 2021). Sehingga aspek kognitif, afektif dan psikomotorik murid pun dapat berkembang maksimal secara bersamaan tanpa mengalami pendistorsian salah satunya. Kenyataan apa yang menjadi harapan dan tujuan di atas belum sepenuhnya terpenuhi. Namun usaha ke arah itu senantiasa dilakukan oleh seluruh elemen pendidikan

Berdasarkan hasil observasi di SDN Cigintung 01 Kecamatan Wanareja Kabupaten Cilacap, pembelajaran IPS belum sesuai diharapkan. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan upaya peningkatan hasil belajar dan minat belajar IPS dengan memanfaatkan media pembelajaran visual pada kelas VI SD Negeri Cigintung 01 tahun pelajaran 2020/2021.

2. KAJIAN TEORI

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil dari adanya proses interaksi, proses belajar dan evaluasi belajar yang dilakukan oleh guru dengan siswa melalui kegiatan pembelajaran (Syachtiyani & Trisnawati, 2021). Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku (Nurrita, 2018). Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari

suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya (Nasution, 1990).

Winkel menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya (Winkel, 2009). Menurut Nana Sudjana hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu (Sudjana & Rivai, 2011). Sedangkan menurut Gagne dan Briggs, hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu (Gredler, 1991).

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), Sintesis (C5) dan ranah penilaian (C6) (Daryanto, 2007). Maka hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.

Minat Belajar

Minat belajar adalah sikap ketaatan pada kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Sardiman, (2000) menjelaskan minat merupakan suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan dan kebutuhannya sendiri. Dengan tumbuhnya minat belajar, siswa akan berusaha menemukan momen yang tepat dan kondisi yang menarik untuk turut larut dalam proses pembelajaran.

Minat belajar dipengaruhi oleh kesehatan fisik dan kondisi mental (Hapsari, 2007). Lebih lanjut dapat dijelaskan, siswa yang kondisi kesehatannya mengalami gangguan tidak akan memiliki keinginan untuk belajar, karena seluruh potensi tubuhnya digunakan untuk menahan rasa sakit yang diderita. Demikian pula dengan Kesehatan mental, yang secara langsung akan mengganggu minat belajar. Perasaan benci, sakit hati atau kecewa terhadap guru akan menghambat minat belajar siswa. Surya, (2007) menyampaikan beberapa langkah untuk meningkatkan minat belajar diantaranya dengan menggugah rasa kebutuhan anak akan pentingnya belajar. Strategi dalam menggugah tentang kebutuhan akan belajar dapat dilakukan dengan membangun dialog dan pendekatan personal, mengembangkan komunikasi kondusif dengan anak. Dalam konteks ini orang tua atau guru sebaiknya tidak hadir dengan mengintervensi atau mendikte tetapi hadir dengan memberi dukungan dan Minat untuk berada pada jalur yang tepat sebagai seorang pelajar

Dari definisi dan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan dorongan batin yang tumbuh dari seseorang siswa untuk meningkatkan kebiasaan belajar. Minat belajar akan tumbuh saat siswa memiliki keinginan untuk meraih nilai terbaik, atau ingin memenangkan persaingan dalam belajar dengan siswa lainnya. Minat belajar juga dapat dibangun dengan menetapkan cita-cita yang tinggi dan sesuai dengan bakat dan kemampuan siswa (Lestari, 2015).

Media Pembelajaran Visual

Media diartikan sebagai alat komunikasi yang membawa pesan dari sumber ke penerima (Anshori, 2019). Dikaitkan dengan pembelajaran, media dimaksud sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik (Sobron et al., 2019) sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Busyaeri et al., 2016) berupa materi ajar oleh guru kepada siswa. Gambar, salah satu bentuk media visual, merupakan media yang selain paling sering digunakan, juga paling mudah dilakukan (Achmad, 2018). Sama dengan media lain, yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dan penerima sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Supaya proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien, simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar (Apriyanto & Nurhayaty, 2019; Dalman et al., 2020; O. Hidayat & Apriyanto, 2019; Kusuma & Apriyanto, 2018). Secara khusus gambar berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas penyajian ide, menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan (Pasaribu, 2018).

Media visual/gambar berbentuk dua dimensi karena hanya memiliki ukuran panjang dan lebar. Yang termasuk media gambar adalah gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster kartun, komik dan lain-lain (Kristial et al., 2021). Media gambar telah sesuai dengan kemajuan teknologi seperti gambar fotografi. Gambar fotografi bisa diperoleh dari berbagai sumber. Gambar yang diperoleh dari berbagai sumber dapat dipergunakan oleh guru secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar untuk berbagai jenjang pengajaran dan berbagai disiplin Ilmu (Embun, 2016).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan melalui pengkajian berdaur, yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan (*Planning*), Pelaksanaan (*Action*), Observasi (*Obsevation*), dan Refleksi (*Reflection*). Hasil refleksi terhadap tindakan yang dilaksanakan akan digunakan untuk merevisi rencana jika ternyata tindakan yang dilakukan belum berhasil memecahkan masalah, seperti tampak pada gambar berikut ini:



Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cigitung 01 Kecamatan Wanareja Kabupaten Cilacap pada siswa kelas VI Semester II tahun pelajaran 2020/2021 berjumlah 25 siswa. SD Ini berlokasi di jalan Cirukem-Cigitung RT 01/RW 01 Desa Cigitung, Kecamatan Wanareja, Kabupaten Cilacap. Materi yang diterapkan pada penelitian ini adalah Materi Peristiwa Alam di Asia Tenggara. Instrumen penelitian berupa lembar observasi hasil belajar siswa dan minat belajar siswa. Dalam pengumpulan data, penelitian ini dibantu oleh seorang guru mata pelajaran. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus kegiatan.

Analisis Data secara deskriptif, untuk melihat ketuntasan belajar siswa menggunakan Rumus ketuntasan individu dengan $KKM \geq 75$ dan ketuntasan klasikal 75%. Untuk mengetahui adanya peningkatan Hasil belajar dan minat belajar siswa dengan menggunakan rumus N-gain. Kriteria nilai N-Gain sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Gain Ternormalisasi

Persentase	Klasifikasi
$N\text{-gain} > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N\text{-gain} \leq 0,7$	Sedang
$N\text{-gain} < 0,3$	Rendah

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Siklus I

Siklus I dilakukan pada tanggal 18 sampai 21 Februari 2021, pada rencana Tindakan siklus I peneliti menggunakan penerapan media pembelajaran visual. Berikut hasilnya:

Tabel 2. Data hasil pretest dan posttest siklus I

	Pre-test	Post-Test	N-gain	Keterangan
Jumlah	1654	1820	0,196	T = 10 Siswa
Rata-Rata	66,16	72,8		BT = 15 Siswa
Ketuntasan Klasikal				40%

Berdasarkan table 2 di atas, siswa dinyatakan tuntas secara individu sebanyak 10 siswa dan tidak tuntas sebanyak 15 siswa. Sementara ketuntasan klasikal baru mencapai 40%, nilai ini belum mencapai standar ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan yaitu 75%. Dikarenakan tidakn memenuhi ketuntasan klasikal, maka dilanjutkan ke siklus II. Jika dilihat hasil nilai N-Gain yang sebesar 0,196, maka nilai ini berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan belum adanya peningkatan yang berarti pada hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran visual pada materi Peristiwa Alam di Asia Tenggara.

Tabel 3. Rekapitulasi Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada siklus I

No	Pembelajaran	Siswa yang telah menunjukkan minat	Persentase (%)
1.	Pratindakan	3	12%
2.	Siklus I	14	56%

Dari table 3 di atas dapat diperoleh keterangan bahwa terjadi kenaikan minat belajar siswa. Siswa yang benar-benar menunjukkan minat yang awalnya hanya 3 siswa menjadi 14 siswa dari 25 siswa setelah dilakukan Tindakan siklus I.

4.2. Refleksi Tindakan Siklus I

Pada kegiatan siklus I, berkenaan hasil belum mencapai target ketuntasan klasikal 75% siswa. Hal ini disebabkan oleh beberapa alasan, antara lain ketika penjelasan materi dimulai, siswa hanya terdiam seakan-akan memperhatikan. Sesekali siswa saling pandang dengan temannya. Sebagian siswa lain, terlihat mereka bingung mau berbuat apa sedangkan siswa yang lain aktif belajar bersama di kelompoknya. Selain itu, Dari 13 siswa yang berhasil dimintai komentar, diperoleh 7 siswa membantu, 5 siswa diam, 1 siswa mengatakan tidak. Dan yang terakhir, sesuai indikator yang di tentukan, siswa yang benar-benar telah menunjukkan minat belajarnya hanya 14 siswa dari keseluruhan 25 siswa.

4.3. Siklus II

Siklus kedua penelitian dilaksanakan pada tanggal 25 sampai 28 Februari 2021. Pada rencana tindakan siklus II peneliti tetap Menggunakan media pembelajaran visual, dengan media pembelajaran ini diharapkan dapat lebih membantu untuk meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa. Pada siklus ke II, peneliti berusaha untuk terus menggali kelemahan pembelajaran pada siklus I, Berikut data hasil pretest dan posttest siklus II

Tabel 4. Data hasil pretest dan posttest siklus II

	Pre-test	Post-Test	N-gain	Keterangan
Jumlah	1654	1958	0,359	T = 19 Siswa
Rata-Rata	66,16	78,32		BT = 6 Siswa
Ketuntasan Klasikal				76%

Berdasarkan table 4 di atas dapat terlihat bahwa terjadi peningkatan rata-rata nilai siswa dari 66,16 menjadi 78,32, dan sebanyak 19 siswa dinyatakan tuntas secara individu. Berdasarkan hasil table tersebut didapat pula nilai ketuntasan klasikal sebesar 76%, nilai tersebut sudah melebihi standar ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan yaitu 75%. Selain itu juga terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 0,359 yang berada pada kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran visual terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil observasi minat belajar siswa pada siklus II juga mengalami peningkatan yang signifikan, hal ini terlihat pada table berikut:

Tabel 5. Rekapitulasi Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada siklus II

No	Pembelajaran	Siswa yang telah menunjukkan minat	Persentase (%)
1.	Pratindakan	3	12%
2.	Siklus II	22	88%

Pada siklus II ini, pemebeajaran terus mengalami peningkatan yang signifikan. Ini dibuktikan dari proses pembelajaran berlangsung kondusif dan siswa tampak aktif dan gembira, hal ini ditunjukkan dengan minat belajarnya. Siswa lebih serius dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan oleh guru dapat dijawab dengan tepat. Siswa berusaha untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum merka pahami dan mengerti.

Pada siklus II ini, penelitian telah berhasil. Sebagian besar rencana proses pembelajaran telah terlaksana dengan baik. Pada proses pembelajaran siklus II, masih terdapat kendala yaitu belum seluruh siswa mendapatkan nilai yang tuntas. Begitu pula untuk minat belajar, masih ada siswa yang belum menunjukkan minat belajarnya walaupun sudah digunakan media pembelajaran visual dalam proses belajar mengajarnya.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan media pembelajaran visual dalam materi Peristiwa Alam di Asia Tenggara dapat meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa Kelas VI SDN Cigintung 01 Kecamatan Wanareja Kabupaten Cilacap tahun pelajaran 2020/2021. Dengan nilai ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 40% dan pada siklus II meningkat menjadi 76%. Nilai peningkatan N-Gain pada siklus II sebesar 0,359 yang berada pada kategori sedang. Selain itu, minat belajar siswa pun meningkat, pada siklus I didapat 56%, dan pada siklus II meningkat menjadi 88%.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, H. (2018). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Bahasa Inggris di SMAN 3 Mataram. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 4(1), 41. <https://doi.org/10.33394/jk.v4i1.900>
- Adhari, P. A., Permana, B. S., Aditia, I. M., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Penerapan Metode Enjoyable Learning pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Awal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4321–4325.
- Anshori, S. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2(1), 88–100.
- Apriyanto, S., & Nurhayaty, A. (2019). Born In Social Media Culture: Personality Features Impact In Communication Context. *Icollit*, 167–175. icollit.ums.ac.id/2018
- Aspi, M., & Syahrani, S. (2022). Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Adiba: Journal of Education*, 2(1), 64–73. <https://doi.org/10.54443/injoe.v3i2.35>
- Awaluddin, Nasution, W. N., & Zein, A. (2017). Analisis Sistem Pembelajaran Tilawah dan Tahfizh Alquran Di Sekolah Dasar SD Plus Jabal Rahmah Mulia Medan Sunggal. *Edu Riligia*, 1(2), 244–257.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya

- Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1), 116–137.
<https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>
- Dalman, Hesti, & Apriyanto, S. (2020). Conversational implicature: A pragmatic study of “our conversation” in learning at university. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(8), 4332–4340.
- Daryanto. (2007). *Evaluasi Pendidikan*. Rineka Cipta.
- Embun, S. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Bumi Dan Cuaca Di Madrasah Ibtidaiyah Najahiyah Palembang. *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI*, 1(1), 80–106.
- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617–1620.
- Gredler, M. E. B. (1991). *Learning and Instruction Theory into Practice* (Terjemahan). Rajawali.
- Hapsari, S. (2007). *Bimbingan dan Konseling*. Grasindo.
- Hermaswari, M. S., Lasmawan, I. W., & Sriartha, I. P. (2021). Model Pembelajaran Rekonstruksi Sosial Berbasis Multikultural Terhadap Sikap Sosial Dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 5(1), 1–10.
<https://doi.org/10.23887/pips.v5i1.271>
- Hidayat, H., Nurfadilah, A., Khoerussaadah, E., Fauziyyah, N., Pendidikan Islam Anak Usia Dini, J., Tarbiyah dan Keguruan, F., Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung Jl Soekarno Hatta Kel Cimincrang Kec Gedebage Kota Bandung, U., & Barat, J. (2021). Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 97–103.
- Hidayat, O., & Apriyanto, S. (2019). Drama Excerpt : Tool in Enhancing Speaking Ability for Junior High School. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 2(3), 1–9.
- Jayanti, G. D., Setiawan, F., Azhari, R., & Putri Siregar, N. (2021). Analisis Kebijakan Peta Jalan Pendidikan Nasional 2020-2035. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 6(1), 40–48. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v6i1.618>
- Kristial, D., Soebagjoyo, J., & Ipaenin, H. (2021). Analisis bibliometrik dari istilah “Etnomatematika.” *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 1(2), 178–190. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v1i2.62>
- Kusuma, H. A., & Apriyanto, S. (2018). Strategy on Developing English Learning Material for Specific Purposes. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 1(3), 39. <https://doi.org/10.31764/ijeca.v1i3.2144>
- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), 115–125.
<https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>
- Magdalena, I., Sahara, A. M., Tazkiah, D., Mahira, N. S. S., & ... (2021). Efektifitas Penggunaan Media Online dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19 di SDN Cikokol 3. *Edisi: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(3), 377–391.
- Mamonto, N., Umar, F. A. R., & Kadir, H. (2021). Penggunaan Media Kahoot Dalam Penilaian Pembelajaran Mengevaluasi Struktur dan Kebahasaan Teks Anekot Pada Siswa Kelas X SMK Negeri Suwawa. *Jambura Journal Of Linguistics and Literature*, 2(1), 1–14.

- Maskur, R., Sumarno, Rahmawati, Y., Pradana, K., Syazali, M., Septian, A., & Palupi, E. K. (2020). The Effectiveness of Problem Based Learning and Aptitude Treatment Interaction in Improving Mathematical Creative Thinking Skills on Curriculum 2013. *European Journal of Educational Research*, 9(1), 375–383. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.1.375>
- Mujiburrahman, Jaswandi, L., Muzakkir, & Mustakim. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Bimbingan Dan Konseling Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Mengajar Calon Guru Bk Di Sekolah Dasar. *Realita: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 1229–1238.
- Munirah, M., Tuli, N., & Arif, M. (2019). Dampak Penerapan Ict Pada Pembelajaran Ips Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 6(2), 156. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v6i2a6.2019>
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatn Augmented reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 728–732. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Nadiyah, D. L. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Akidah Akhlak Di MTS NU Banat Kudus. *Al-Riwayah : Jurnal Kependidikan*, 13(2), 263–280. <https://doi.org/10.47945/al-riwayah.v13i2.393>
- Narmi, Y., Montessori, M., Fitria, Y., & Adnan, M. F. (2021). Pemanfaatan Sarana dan Sumber Belajar pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6144–6149.
- Nasution, S. (1990). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar-Mengajar*. Bina Aksara.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pasaribu, A. G. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Grafis Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Tarutung Tahun 2018. *Jurnal Christian Humaniora*, 2(1), 87–98.
- Permana, J., & Sujana, W. (2021). Aplikasi Pembelajaran IPS Berbasis Pendekatan Kontektual. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 1–9.
- Permanasari, L., & Pradana, K. C. (2021). Model Pembelajaran Active Knowledge Sharing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP. *Ensiklopedia: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Saburai*, 1(1), 1–7.
- Pradana, K. C., Putra, A. R., & Rahmawati, Y. (2022). Ethnomathematics on Traditional Culture : A Bibliometric Mapping Analysis and Systematic Review on Database Scopus. *International Journal Corner of Educational Research (IJCER)*, 1(1), 1–8.
- Rahmawati, Y., Pradana, K. C., Novalia, Rinaldi, A., & Syazali, M. (2021). Curiosity and creative characters: The impact on students' munerical ability. *Desimal: Jurnal Matematika*, 4(2), 231–246. <https://doi.org/10.24042/djm>
- Rionanda, L. S., Farida, F., Putra, F. G., Damayanti, E., & Pradana, K. C. (2022). ICT-Based Lajur Bata Game Media Using Guided Discovery Method on Flat-sided

-
- Space Geometry Subject. *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature (JCELL)*, 1(4), 235–248. <https://doi.org/10.54012/jcell.v1i4.47>
- Ritonga, N., Mone, J. L. T., Yunip, M., & Zega, Y. K. (2021). Implementasi Metode Problem Solving Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Di Sekolah. *Jurnal Shanana*, 5(1), 29–42. <https://doi.org/10.33541/shanana.v5i1.2622>
- Sardiman. (2000). *Interaksi dan Minat Belajar Mengajar*. CV. Rajawali.
- Sobron, A. ., Bayu, Rani, & S., M. (2019). Pengaruh Daring Learning terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah. *Prosiding*, 1(1), 1–5.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Surya, H. (2007). *Percaya diri Itu Penting*. Elex Media Komputindo.
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>
- Widiyono, A., & Millati, I. (2021). The Role of Educational Technology in the Perspective of Independent Learning in Era 4.0. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 2(1), 1–9.
- Winkel, W. . (2009). *Psikologi Pengajaran*. Gramedia.
- Yuliani, A., Haryati, N. S., & Syarifah, U. (2021). Penggunaan Model Pembelajaran Collaborative Learning (CBL) Dalam Proses Pembelajaran IPS di SD. *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 6(1), 67–76.