



Analisis Penggunaan Media Ajar Digital Guna Meningkatkan Minat Siswa dalam Belajar di Kelas Tinggi Sekolah Dasar

Sofyan Iskandar¹, Primanita Sholihah Rosmana², Azzahra Salsabila Aldila³,
Fadia Fazilatun Nisa⁴, Hilma Innayah Putri⁵, Rahmah Nafiisah⁶

Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: sofyaniskandar@upi.edu, primanitarosmana@upi.edu, azzarasal@upi.edu,
fadiafazilatun@upi.edu, hilmainayah0403@upi.edu, rahmanafisah104@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini menganalisis bagaimana penggunaan media ajar digital guna meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini menyatakan minat belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dimana para peserta didik mampu untuk mengimplementasikan bentuk materi yang diberikan ke dalam evaluasi pembelajaran melalui media *quizizz* pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Hal berdampak dari media pembelajaran yang digunakan, yaitu para peserta didik memiliki skala antusias yang tinggi sesuai kriteria hasil wawancara yang dilakukan. Dalam hal ini untuk mengetahui dampak dari penggunaan media digital bagi anak sekolah dasar kelas tinggi, di lakukanlah observasi langsung ke anak sekolah dasar kelas IV dengan memberikan pretest dan posttest serta media pembelajaran digital yang telah dibuat. Maka setelah itu diperoleh hasil akhir dimana siswa telah mengerjakan kedua *test* tersebut dan terlihat perbandingan antara sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran digital yang diberikan. Penelitian ini dilakukan melalui metode kualitatif deskriptif dan data penelitian disajikan dalam bentuk tabel yang diberikan penjelasan secara deskripsi untuk mengungkap serta menjelaskan data secara faktual sesuai informasi dari narasumber sesuai keadaan yang dialami.

Kata Kunci: *Pembelajaran Digital, Siswa, Media Pembelajaran.*

Abstract

This study analyzes how to use digital teaching media to increase elementary school students' learning interest. The results of this study stated that students' interest in learning experienced a significant increase where students were able to implement the form of material provided in the evaluation of learning through quiz media in civics education subjects. This has an impact on the learning media used, namely the students have a high enthusiasm scale according to the criteria for the results of the interviews conducted. In this case, to find out the impact of using digital media for high-grade elementary school children, direct observations were made to class IV elementary school children by giving pretests and posttests as well as digital learning media that had been made. So after that the final results were obtained where students had done both tests and a comparison was seen between before and after being given the digital learning media provided. This research was conducted using descriptive qualitative methods and the research data was presented in tabular form with descriptive

explanations to reveal and explain the data factually according to information from sources according to the circumstances experienced.

Keywords: *Digital Learning, Students, Learning Media*

PENDAHULUAN

Dunia saat ini telah memasuki era digitalisasi yang dimana teknologi disini sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia. Salah satu kecakapan yang harus dimiliki siswa pada saat ini di dunia pendidikan adalah menggunakan alat teknologi dengan baik. Selain siswa pun tenaga pendidik yang ada harus memiliki kecakapan tersebut, karena mulai saat ini semua sistem pendidikan baik itu penilaian, penugasan, ataupun pembelajaran bisa bergantung pada teknologi. Maka dari itu tenaga pendidik yang ada harus mumpuni kecakapan teknologi tersebut agar nantinya bisa mengajarkan kepada siswa dan juga mengikuti perkembangan zaman yang ada. Saat ini sudah banyak sekali sistem pendidikan menggunakan *website* yang dimana berhubungan dengan teknologi. Sistem pendidikan ini misalnya seperti pembagian hasil belajar siswa sudah tidak harus memakai kertas atau buku rapot, saat ini sudah banyak yang menggunakan e-raport atau rapot yang berbentuk online yang bisa diakses di perangkat handphone ataupun komputer. Pendidikan merupakan hal yang penting dan harus jadi kebutuhan bagi setiap orang bukan hanya siswa sekolah dasar. Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Menurut Sudjana (2019, p. 29) pendidikan yaitu proses bertahap yang tidak pernah usai (*never ending proces*), yang nantinya akan menghasilkan sesuatu yang berkorelasi, dan diperlihatkan pada manusia di masa yang akan datang, yang berpedoman dari nilai-nilai budaya dan juga pancasila. Dalam artian pendidikan ini merupakan suatu proses kehidupan setiap individu untuk mengembangkan dirinya. Maka dari itu pendidikan sangat penting diterapkan dari usia dini agar setiap individu nanti nya akan berkembang di dalam masyarakat. Dalam berlangsungnya suatu pendidikan maka adanya media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dipergunakan oleh tenaga pendidik dengan maksud memberikan informasi kepada siswa yang diajarnya dengan menyampaikan materi dan pembelajaran agar mudah dipahami. Arsyad (2013:3³) mengemukakan bahwa kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran sendiri merupakan alat dan strategi yang digunakan untuk memberikan pemahaman mengenai pembelajaran yang berisi materi-materi yang akan disampaikan agar tercapainya tujuan pendidikan. Dengan adanya media pembelajaran ini membuat kita para pendidik memudahkan untuk melakukan suatu pembelajaran.

(1) Saat ini pendidikan di Indonesia masih kurang berkembang dibandingkan negara lain, hal tersebut terjadi karena kurangnya keterbukaan pemikiran dari orang-orang di dalamnya, contohnya di bidang pendidikan guru

masih menggunakan metode lawas yang menghasilkan output yang kurang dari para peserta didiknya, terutama di sekolah dasar yang anak-anaknya masih membutuhkan treatment khusus agar tertarik dan tidak bosan dalam melakukan pembelajaran. Maka dari itu tenaga pendidik harus membuat gebrakan baru dengan meningkatkan kemampuan dan kreatifitas untuk memberikan pemahaman pada siswa, dimana saat ini zaman sudah berkembang dan guru pun harus mengikuti perkembangan zaman, maka dari itu guru harus mulai beradaptasi dengan hal tersebut, contohnya membuat pembelajaran dengan menarik yang dibalut dengan games dan lain-lain. Dan juga membuat pembelajaran digital yang menarik agar siswa mendapatkan kesan berbeda dalam pembelajaran.

(2) Pendidikan semakin berkembang mengikuti zaman, maka pembelajaran yang dilakukan pun akan berubah. Pendidikan yang berlangsung pada zaman ini sudah beralih ke pendidikan digital dimana semua pembelajaran yang dilakukan oleh tenaga pendidik beralih menjadi serba digital. Pendidikan digital ini sangat membutuhkan teknologi yang memadai, maka dari itu setiap lembaga pendidik harus memiliki teknologi yang memadai untuk melakukan suatu pembelajaran digital. Dalam contoh sebelumnya adanya media pembelajaran yang disini berubah menjadi media pembelajaran digital, menurut Nanang Hidayat,dkk (2019, hlm. 826-838) mengungkapkan bahwa media pembelajaran digital dapat diartikan sebagai alat bantu digital yang mendorong proses mengajar dan belajar serta mengeksplor pengetahuan pada diri peserta didik, serta memungkinkan untuk berkomunikasi dari jarak jauh serta berbagi pemahaman antar guru dan peserta didik. Dengan media pembelajaran digital akan lebih memudahkan siswa dan guru untuk melakukan suatu pembelajaran. Adapun media pembelajaran digital juga membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa juga bisa melihat suasana baru dalam pembelajaran yang berlangsung.

(3) Media pembelajaran digital menggunakan game based learning terbukti efektif karena anak merasa senang dan tidak mudah bosan karna pembelajaran dibalut oleh permainan yang tidak membuat mereka jenuh. Contohnya saat mengerjakan tes atau kuis biasanya anak merasa tertekan dengan metode biasa seperti mengerjakan soal di buku tulis, Namun kini seiring perkembangan teknologi digital terdapat banyak aplikasi pendukung ataupun web yang berkaitan dengan pengerjaan soal, kuis dan sejenisnya. Salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis *quizizz*, web ini memberikan kesan yang berbeda dalam pembelajaran bagi anak dengan fitur-fitur yang ada didalamnya yang unik dan memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa dengan kesan yang menyenangkan. Selain untuk siswa, *quizizz* ini dapat membantu memudahkan guru membuat dan merangkum materi dan memberikan soal kepada siswa dengan menggunakan media digital seperti laptop ataupun *handphone*. Berdasarkan hasil pengamatan di Sekolah Dasar terlebih pada kelas VI pada tahun ajaran 2022/2023 semester ganjil diketahui bahwa guru masih menggunakan media ajar konvensional yang kurang variatif dan terkesan monoton. Kurangnya inovasi dalam pembelajaran membuat siswa merasa bosan sehingga tidak tertarik pada pembelajaran. Hal tersebut tentu saja merupakan hal

yang sangat perlu diperhatikan dan harus segera ditindak, apabila tidak segera mencari solusi akan sangat berpengaruh pada proses pembelajaran yang tidak berjalan dengan baik sehingga hasilnya pun tidak optimal.

Perkembangan era digitalisasi yang begitu cepat terbawa ke dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi komunikasi dan berbasis internet ini sangat penting untuk digunakan pada zaman ini karena membuat proses belajar mengajar begitu mudah. Dengan adanya teknologi komunikasi para peserta didik mulai termotivasi untuk belajar, Motivasi berasal dari kata “motif” yang berarti sebagai kemampuan tinggi yang sudah ada di dalam diri tiap individu, yang akan membuat yang membuat individu tersebut bergerak dan melakukan sesuatu. Motivasi adalah dorongan yang ada dalam diri tiap individu untuk berusaha membuat perubahan dari tingkah laku dan perbuatan yang lebih baik lagi guna memperlancar pemenuhan kebutuhannya. (Uno, 2008).

Sedangkan motivasi belajar adalah dorongan yang mendorong, mengarahkan serta memperbaiki perilaku siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan, yang datang dari dalam dirinya maupun dari orang lain untuk mencapai sebuah tujuan yaitu tercapainya tujuan belajar. Dimana seorang yang belajar dengan menggunakan motivasi tinggi di dalam dirinya akan melakukan pekerjaan tersebut dengan sebaik baiknya dan sepenuh hati yang akhirnya mencapai tujuan belajar dengan baik dan kan terus gigih dalam mencapai segala sesuatu.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang dilaksanakan pada tanggal 12 dan 13 November dengan mengimplementasikan media pembelajaran digital yang sudah dirancang selama 3 bulan untuk mendapatkan hasil yang baik yang kemudian diterapkan pada anak sekolah dasar, yang disini sasarannya adalah kelas tinggi yaitu kelas IV. Dengan memberikan treatment pretest terlebih dahulu kepada siswa guna mengetahui kemampuan siswa sebelum diberikan stimulus kemudian disajikan media pembelajaran digital yang memuat materi tentang persatuan dan kesatuan lalu setelahnya siswa kembali diberikan pretest guna mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi dari media pembelajaran digital yang telah disajikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari penelitian kualitatif yang sudah diterapkan pada hari pertama di sekolah dasar ini, respon siswa masih belum memahami cara kerja dari pembelajaran yang diberikan. Ada beberapa siswa juga yang masih belum tertarik dan kurang mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan. Pada saat pelaksanaan hari pertama siswa diberikan *Pre-test* untuk menganalisis sejauh mana materi yang dipahami oleh siswa agar pada saat pembelajaran berlangsung dapat diberikan treatment yang sesuai. Lalu saat memberikan media pembelajaran digital yang telah dibuat siswa mulai tertarik, karena ia

melihat hal yang berbeda dari pembelajaran biasanya. Walaupun belum semua siswa yang tertarik pada pembelajaran tetapi setidaknya masih ada siswa yang mengikuti pembelajaran yang disajikan.

Setelah memberikan media pembelajaran digital dan siswa menyimak pembelajaran tersebut, lalu bisa mengulas materi yang sudah di pelajari tersebut agar mengetahui bagaimana siswa menyimak pembelajaran tersebut. Ketika ada siswa yang tidak aktif bisa melakukan pendekatan yang lebih agar siswa tersebut lebih mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Dalam hari pertama ini memunculkan rasa ingin tahu siswa mengenai media pembelajaran tersebut. Lalu siswa pun jadi mengetahui mengenai teknologi ataupun aplikasi yang bisa dipakai dalam pembelajaran.

Pada hari kedua penerapan di sekolah dasar, siswa mulai antusias pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Siswa diberi treatment kembali agar materi yang di sampaikan pada hari sebelumnya masih dipahami, dan akan ada peningkatan ketika dinilai akhir pembelajaran. Maka setelah itu *Post-test* bisa diberikan kepada siswa untuk mengetahui apakah kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan ada peningkatan atau tidak. Saat mengetahui hasil dari *Post-test* yang sudah dilakukan, terlihat adanya peningkatan dari siswa tersebut. Dengan itu hasil pembelajaran yang dilakukan selama dua hari adanya peningkatan dari pengetahuan siswa tersebut.

Tabel 1. respon siswa terhadap pertanyaan
"Bagaimana antusias anda ketika pelajaran dimulai?"

NO	Kategori Respon	Jumlah Orang	Kategori
1	Sangat Antusias	12	Sangat Tinggi
2	Antusias	8	Tinggi
3	Biasa Saja	3	Sedang
4	Kurang Antusias	2	Rendah

Tabel 1. di atas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dengan jumlah sebanyak 12 orang merasa sangat antusias ketika pembelajaran dimulai.

Dari hasil wawancara dengan para siswa, disini banyak siswa yang sangat antusias untuk mengisi quiz. Saat siswa "MG" diwawancara ia mengatakan "quiz nya seru, saya sangat antusias karena belum pernah menggunakan media pembelajaran digital disekolah ini". Ada beberapa siswa yang kurang aktif pada saat mengisi quiz karena kendala kurang menguasai teknologi juga, "SA" pada saat diwawancarai mengatakan "saya tidak mengerti cara mengoperasikan teknologi". Tetapi rata-rata dari semua siswa yang antusias dengan media pembelajaran digital ini sangat banyak.

Siswa sekolah dasar ini sangat menyukai media kuis yang diberikan yaitu quizizz, karena dalam media tersebut memiliki menu-menu yang isinya seperti menghentikan waktu saat mengisi jawaban, lalu ada kartu kesempatan untuk

mengulang memilih pertanyaan yang salah. Dari menu-menu tersebut membuat siswa tertarik dengan media kuis tersebut. Lalu pada saat diberikan kuis siswa sangat kompetitif karena dalam aplikasi tersebut terdapat perangsangan dari hasil jawaban siswa. Ketika siswa tersebut menjawab benar dan dengan tempo waktu yang cepat maka siswa tersebut bisa saja berada di rangking teratas. Dengan media tersebut membuat siswa lebih semangat karena ia merasa sedang bersaing dengan teman-temannya dan berusaha berada di rangking teratas.

Penerapan media pembelajaran digital ini memang memerlukan peralatan yang memadai ataupun teknologi yang canggih. Namun saja jika dengan pembelajaran digital membuat siswa lebih antusias maka bisa dilakukanlah hal tersebut agar semangat belajar siswa terus tertanam dan pembelajaran pun akan menjadi variatif. Alat yang dibutuhkan dalam pembelajaran digital ini seperti laptop atau PC, proyektor, dan speaker. Selain itu juga sekolah harus memiliki koneksi internet atau wifi yang bisa menunjang media pembelajaran digital ini.

Sekolah ini sudah mumpuni untuk melakukan pembelajaran digital, karena sarana dan prasarana yang ada pada sekolah sudah lengkap. Akan tetapi, tenaga pendidik yang ada di sekolah kurang menguasai teknologi. Maka dari itu setelah kami melakukan observasi terhadap sekolah tersebut, kami pun memberi seperti link website yang berisi seperti tata cara membuat media pembelajaran digital dan juga bisa di akses oleh semua tenaga pendidik di sekolah tersebut. Dengan memberikan hal tersebut diharapkan para tenaga pendidik saat ini sudah bisa melakukan pembelajaran digital, agar pembelajaran yang dilaksanakan variatif. Para tenaga pendidik harus bisa memberikan yang terbaik kepada siswanya agar siswa tersebut bisa menjadi masa depan bangsa. Saat sekolah sudah mumpuni untuk melakukan pembelajaran digital tetapi tidak dilaksanakan, hal itu sangat disayangkan. Dengan hal itu kita bisa membuat para siswa memiliki kecakapan teknologi yang lebih baik, dan juga memiliki pengalaman menggunakan teknologi yang biasanya tidak ia miliki di rumahnya.

Para tenaga pendidik di sekolah tersebut sangat terbuka dan sangat senang ketika sekolah tersebut menjadi tempat observasi media pembelajaran digital. Karena membuat hal yang berbeda dari biasanya yang diterapkan di sekolah tersebut. Para tenaga pendidik pun bisa melihat bagaimana cara mengajar menggunakan media pembelajaran digital, agar para tenaga pendidik bisa mengikuti cara tersebut.

Pada saat observasi adanya siswa yang memang sudah bisa menggunakan teknologi, dan adapun yang sama sekali tidak bisa menggunakan teknologi. Hal itu sebenarnya harus diarahkan sejak tingkat sekolah dasar, karena saat ini ujian sudah menggunakan komputer ataupun laptop tidak perlu menggunakan kertas lagi. Maka siswa pun harus diarahkan bagaimana tata cara menggunakan komputer tersebut, dengan diarahkan juga siswa bisa mengetahui apa saja fungsi dari menu-menu yang ada pada komputer tersebut, dengan adanya observasi ini kami membantu tenaga pendidik untuk memberikan pengetahuan kepada siswa kelas enam tentang tata cara menggunakan teknologi dengan baik dan bagaimana cara kerja dari teknologi tersebut.

Zaman semakin berkembang, untuk media pembelajaran kedepannya pasti akan lebih maju tidak memakai papan tulis lagi. Sebagai tenaga pendidik disini juga kita harus terus mencari tahu tentang media media pembelajaran digital agar pembelajaran nantinya tidak memakai papan tulis saja.

Pembahasan

(1) Untuk mengetahui seberapa banyak siswa yang melek akan teknologi di zaman yang semakin canggih di era digitalisasi ini, karena sangat banyak ditemukan data bahwa anak sekolah dasar mudah bosan dan tidak tertarik terhadap pembelajaran yang itu itu saja, maka dari itu karena anak-anak di zaman sekarang banyak yang sudah menggunakan gadget untuk bermain game atau media sosial lainnya, semestinya guru mengambil kesempatan itu untuk menggunakan media gadget tersebut sebagai media pembelajaran digital agar anak merasa senang dan dapat memanfaatkan teknologi dengan baik. (2) Setelah penelitian dilaksanakan dengan melakukan observasi terhadap sekolah yang belum melaksanakan pembelajaran secara digital, dan setelah di uji cobakan terhadap pembelajaran digital terlihat dengan jelas perbedaan anatara sebelum menggunakan media pembelajaran digital dan yang masih menggunakan media pembelajaran papan tulis didapatkan bahwa siswa lebih tertarik dan lebih semangat dalam melakukan pembelajaran digital karena dianggap lebih menyenangkan dan tidak membosankan, berbanding terbalik dengan saat meggunakan media pembelajaran papan tulis dan buku yang mereka anggap monoton sehingga saat melakukan pembeajaran siswa lebih mudah bosan dan merasa tidak tertarik terhadap pembelajaran yang sedang dilakukan dan dengan itu siswa menjadi tidak memahami dengan betul materi yang disampaikan dalam pembelajaran. (3) Dengan hasil tersebut didapatkan bahwa media pembelajaranyang dipergunakan oleh tenaga pendidiksangat berpengaruh terhadap hasil pemahaman siswa akan materi yang disampaikan, dan juga berpengaruh terhadap kesiapan siswa dalam menerima materi karena dalam media pembelajaran digital banyak hal baru yang dapat di eksplore oleh siswa dan hal tersebut dapat membuat siswa lebih akif, kreatif dan memunculkan pemikiran yang kriti. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital memang sudah harus dikembangkan dan di normalisasikan kepada setiap sekolah untuk dapat mengasilkan anak bangsa yang berintelektual dan tidak tertinggal akan teknologi yang saat ini sedang brkembang.

KESIMPULAN

Maka hasil yang didapatkan dalam observasi yang telah dilakukan bahwa siswa sekolah dasar tersebut tertarik dengan media pembelajaran digital yang telah dilaksanakan. Dengan media tersebut siswa menjadi lebih semangat dan antusias melaksanakan pembelajaran yang berlangsung. Lalu siswa pun melihat adanya perbedaan dari pembelajaran yang biasanya dilaksanakan. Dengan media pembelajaran digital ini memunculkan rasa ingin tahu dalam dirinya sehingga lebih kreatif dan kritis dalam berfikir sehingga dari pemahaman mereka tersebutlah yang akhirnya mendapatkan output yang baik dalam hasil pembelajaran dan evaluasi yang dilakukan.

Metode ceramah dan media papan tulis yang biasanya dilakukan oleh guru mereka, agaknya kurang efektif dalam pembelajaran berlangsung. Kedua hal tersebut membuat siswa mudah bosan dan tidak fokus dengan pembelajaran yang monoton. Sebagai tenaga pendidik yang baik dan mengikuti perkembangan zaman kita harus mengupayakan agar siswa kita mendapatkan pembelajaran yang maksimal dan pembelajaran yang *ter-upgrade* sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi akan membuat siswa tidak mudah bosan dan tertarik dengan pembelajaran tersebut.

Karena zaman semakin berkembang, tugas tenaga pendidik harus lebih mengetahui tentang media pembelajaran digital, sekolah dan tenaga pendidik sama-sama harus berupaya agar pembelajaran yang ada bisa mengikuti perkembangan zaman. Sekarang sudah saatnya menggunakan pembelajaran yang berbasis teknologi. Dengan teknologi yang saat ini berkembang akan sangat memudahkan lembaga pendidikan dan juga tenaga pendidik untuk keberlangsungan suatu pendidikan ataupun pembelajaran. Tenaga pendidik pun harus mumpuni dan melek akan teknologi, dengan itu siswa bisa terinspirasi untuk terus belajar dan tertarik mempelajari hal-hal baru.

Tak hanya tenaga pendidik, siswa pun harus mumpuni dalam teknologi yang ada agar bisa mengikuti kegiatan pembelajaran secara digital nantinya. Artinya, sekolah harus mendukung siswa dan juga tenaga pendidik untuk mengasah kemampuannya dengan menyediakan fasilitas-fasilitas agar siswa dan tenaga pendidik tersebut bisa memakainya dan belajar menggunakan dan membiasakan menggunakan teknologi yang sudah di sediakan oleh sekolah.

Dengan adanya media pembelajaran digital yang diberikan, tentunya disini memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahaman yang lebih dalam lagi tentang teknologi untuk kedepannya dan dapat terbiasa dengan perkembangan teknologi serta mampu beradaptasi dan menggunakan teknologi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Berpikir Kreatif Peserta Didik. Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran, 4(1), 826–838.
- Depdiknas .2003. Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta : Depdiknas.
- Hasanah, E., Darmawan, D., & Nanang. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Articulate dalam Metode Problem Based Learning (PBL) terhadap Peningkatan Kemampuan
- Sujana, I. W. C. 2019. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. Jurnal Pendidikan Dasar. 4(1): 29-39. (<https://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/AW/article/view/927/806>)
- Uno, Hamzah. 2008. Teori Motivasi dan Pengukurannya, Jakarta : Bumi Aksara.