

Pengaruh Materi Pembelajaran Kreatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Gajah Mada Tahun Ajaran 2022/2023

Rosma Simangunsong^{1*}, Rentina Siburian², Triana Devina Margaretha Turnip³, Putri Elsarika Purba⁴

^{1*,2,3,4}Prodi Pendidikan Ekonomi, Universitas HKBP Nommensen, Medan, Indonesia

Email: rosmasimangunsong@uhn.ac.id^{1*}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh materi pembelajaran kreatif terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas X IPS di SMA Gajah Mada tahun pelajaran 2022/2023. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini digunakan populasi seluruh siswa kelas X SMA Gajah Mada yang berjumlah 19 siswa sebagai sampel penelitian. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji Normalitas, Uji Linieritas, Uji Regresi Linier Sederhana, Uji Signifikansi Regresi (Uji T), Uji Signifikansi Koefisien Regresi (Uji F). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar kreatif berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar ekonomi dengan persamaan $Y = 26,274 + 0,798X$ dengan penjelasan bahwa untuk setiap kenaikan 1% bahan ajar kreatif maka hasil belajar akan meningkat sebesar 0,798. Pengujian hipotesis secara parsial (uji-t) untuk variabel X diperoleh thitung (10,345) > t-tabel (2,109) dan p-value (0,000) yang dapat disimpulkan bahwa variabel bebas X (pembelajaran dan materi kreatif) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat Y (hasil studi).

Kata Kunci: *Pengaruh, Materi Pembelajaran Kreatif, Hasil Belajar Siswa.*

Abstract

This study aims to determine the effect of creative learning materials on the learning outcomes of economic subjects in class X Social Sciences at SMA Gajah Mada in the academic year 2022/2023. This type of research is a quantitative research. In this study used a population of all students of class X SMA Gajah Mada totaling 19 students as research samples. The analytical methods used in this research are Normality Test, Linearity Test, Simple Linear Regression Test, Regression Significance Test (T-Test), Regression Coefficient Significance Test (F Test). The results of this study indicate that creative teaching materials have a positive and significant effect on economic learning outcomes with the equation $Y = 26,274 + 0.798X$ with the explanation that for every 1% increase in creative learning materials, learning outcomes will increase by 0.798. Partial hypothesis testing (t-test) for variable X obtained t-count (10.345) > t-table (2.109) and p-value (0.000) which can be concluded that the independent variable X (learning and creative materials) has a significant effect on dependent variable Y (study outcome).

Keywords: *Influence, Creative Learning Materials, Student Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan berperan mengembangkan berbagai potensi peserta didik. Sebagaimana dijelaskan dalam Undang - undang No. 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 menyebutkan Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian secara aktif, serta keterampilan dalam memahami materi pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen disekola menempati profesi yang memainkan peranan penting dalam proses belajar mengajar.

Hubungan kegiatan pembelajaran dengan kualitas pembelajaran siswa, kompetensi guru sangat berperan penting. Proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa para siswa bukan saja ditentukan oleh sekolah, pola, struktur, dan isi kurikulumnya, akan tetapi sebagian besar ditentukan oleh kompetensi guru yang mengajar dan membimbing para siswa. Guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan akan lebih mampu mengelolah kelasnya, sehingga belajar para siswa berada pada tingkat optimal.

Pembelajaran demikian menjadikan peserta didik tidak lagi ditempatkan dalam posisi pasif sebagai penerima bahan ajaran yang telah disampaikan guru, tetapi sebagai subjek yang aktif melalui proses berpikir, mencari, mengelolah, mengurai, menyimpulkan dan menyelesaikan masalah.

Dalam undang – undang No 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen menyatakan bahwa seorang guru memiliki empat kompetensi yaitu, kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi professional. Berdasarkan keempat kompetensi tersebut, salah satu kompetensi yang dapat mendukung tugas seorang guru adalah kompetensi professional, didalam kompetensi professional ini guru dituntut untuk dapat mengelolah pembelajaran dan memberikan materi pembelajaran secara kreatif sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Namun pada kenyataan pada saat peneliti melakukan observasi awal yang dilakukan pada tahun ajaran 2021/2022 dikelas X IPS Gajah Mada, khususnya guru mata pelajaran ekonomi peneliti mengamati guru tersebut ketika melakukan kegiatan pembelajaran terkesan hanya melakukan kewajiban sebagai seorang guru. Guru tersebut belum maksimal menerapkan ataupun menggunakan metode ,model pembelajaran yang kreatif ketika dalam mengajar yang menyebabkan siswa mudah merasa jenuh dan bosan ketika belajar. Selain itu juga peneliti melihat bahwa didalam melakukan kegiatan pembelajaran guru tersebut belum maksimal dalam mengembangkan materi ajar dengan mengaitkan materi ajarnya dengan kehidupan sehari – hari agar lebih mudah untuk dipahami oleh siswa.

Kurangnya kompetensi professional seorang guru dalam hal melakukan pembelajaran kreatif tersebut mengakibatkan peserta didik belajar hanya untuk memenuhi kewajiban pula, masuk kelas online tanpa persiapan, membenci guru karena tidak suka dengan gaya mengajarnya yang hanya memberikan tugas dan sering menunda-nunda tugas sekolah bahkan tidak mengerjakannya. Hal ini dibuktikan dari rekapitulasi nilai hasil belajar siswa tahun ajaran 2021/2022 yang tidak mencapai nilai KKM sekolah yaitu sebesar 75.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Semester Ganjil Kelas X IPS SMA Gajah Mada Pada Mata Pelajaran Ekonomi T.A 2021/2022.

Kelas	Jumlah Siswa	Siswa yang mencapai KKM		Siswa yang tidak mencapai KKM	
		Tuntas	Presentasi	Tidak Tuntas	Presentasi
X	23	10	43,47%	13	56,53%

(Sumber : dari SMA GAJAH MADA)

Dari Daftar Kumpulan Nilai (DKN) Kelas X IPS SMA GAJAH MADA kita dapat melihat bahwa dimana dari jumlah keseluruhan kelas X IPS yaitu sebanyak 23 siswa dalam 1 kelas yang mencapai Nilai KKM hanya sebanyak 10 siswa dengan presentasi sebesar 43,47% dan yang tidak tuntas sebanyak 13 siswa dengan presentasi nilai sebesar 56.53%.

METODE

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti melakukan penelitian di SMA Gajah Mada yang beralamat di JL HM. Said, Gaharu, No 19, Kec. Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara. Penelitian ini akan diadakan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2022/2023.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi menurut Sugiyono (2013) Populasi adalah wilayah generalisasi terdiri dari atas objek/subjek yang

mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS di SMA Gajah Mada yang terdiri dari 1 kelas berjumlah 19 orang .

Tabel 2. Populasi penelitian

Kelas	Populasi	
	Laki-laki	Perempuan
X IPS	11	8
Total	19	

(Sumber : Olahan Peneliti)

2. Sampel Penelitian

Sugiyono (2014) Menyatakan bahwa teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk menjadi sampel. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS di SMA Gajah Mada yang terdiri dari 1 kelas berjumlah 19 orang.

Tabel 3. Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah Sampel	
	Laki-laki	Perempuan
X IPS	11	8
Total	19	

(Sumber : Olahan oleh peneliti)

C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2018:60) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat.

2. Defenisi Operasional

Untuk mengatur variabel secara kumulatif maka perlu diberikan defenisi operasional sebagai berikut:

1. Materi Pembelajaran Kreatif merupakan pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan sebagai isi dari suatu mata pelajaran yang diarahkan untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Materi pembelajaran sering disebut juga bahan ajar atau bahan pengajaran. Bahan pelajaran adalah isi yang diberikan guru kepada peserta didik pada saat berlangsungnya kegiatan proses belajar mengajar.
2. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang ditujukan siswa setelah melakukan kegiatan belajar, untuk mengetahui hasil belajar siswa tentunya kita harus melakukan evaluasi. Dengan evaluasi ini kita akan dapat melihat sejauh mana kondisi siswa tersebut apakah ada perubahan atau sebaliknya.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah salah satu cara yang dilakukan untuk memperoleh data atau informasi yang diperlukan dalam penelitian ini. Sehingga untuk mendapatkan data X dan Y peneliti menggunakan teknik pengumpulan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kusioner (Angket)

Menurut Sugiyono (2017;142), Angket (*kuisisioner*) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Lembar angket pada penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan skala likert yang terdiri dari butir-butir

pertanyaan yang digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan kompetensi guru terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Maka setiap soal akan diberi alternatif jawaban dengan indeks nilai sebagai berikut :

Tabel 4. Alternatif Jawaban dan Skor Pernyataan Angket

Pilihan Jawaban	Skor pertanyaan
Selalu	4
Sering	3
Kadang – kadang	2
Tidak Pernah	1

(Sumber:Sugiyono 2012)

E. Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Menurut Siregar (2016:162) validitas atau kesahihan adalah menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur. adalah hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti.. Kemudian hadir r tabel dengan taraf signifikan 95% ($\alpha=5\%$ jika didapatkan harga $r >$ maka butir instrumen dapat dikatakan valid akan tetapi sebaliknya, jika harga $r <$ maka dikatakan bahwa instrumen tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Menurut Abdurahman (2017: 37) suatu instrument pengukuran dikatakan reliable jika pengukurannya konsisten dan cermat akurat. Jadi uji realibilitas instrument dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui konsistensi dan istrumen sebagai alat ukur, sehingga hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Instrument yang dinyatakan reliable jika acuan r Hitung $>$ r Tabel pada taraf signifikan 95% atau $\alpha= 5\%$. Namun sebaliknya jika acuan r Hitung $<$ r Tabel dikatakan tidak reliable untuk mempermudah peneliti dalam mengelolah data, maka peneliti menggunakan SPSS Versi 22.

Dalam penelitian ini mengetahui reliablitas dari angket yang disebarkan maka dilakukan uji coba instrumen. Uji coba instrumen dilakukan pada Sabtu 13 Agustus 2022 kepada kelas X SMA Swasta Imelda oleh peneliti dengan memberikan pernyataan instrumen kepada siswa. Hasil uji coba instrumen yang dilakukan yakni sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Uji coba Reliabilitas Angket Materi Pembelajaran Kreatif

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.888	27

Berdasarkan tabel hasil uji coba reliabilitas angket diatas yang mana diperoleh nilai cronbach's alpha pada angket Materi Pembelajaran Kreatif yakni sebesar 0,888 lebih besar dari 0,388. maka jawaban responden (siswa) dari variabel Materi Pembelajaran Kreatif akan digunakan pada penelitian ini.

F. Uji Prasyarat Analisis

Dalam uji prasyarat data diperlukan suatu teknik atau metode untuk memperoleh kesimpulan yang tepat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Uraian selengkapnya tentang teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah sebagi berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas Menurut Priyastama (2017:11) digunakan untuk menguji apakah nilai residual yang

dihasilkan dari regresi terdistribusi secara normal atau tidak. . Dengan kriteria yang berlaku apabila nilai Sig > 0,05 maka residual berdistribusi normal. Untuk melakukan uji normalitas ini peneliti menggunakan SPSS versi 22.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk menguji apakah antara variable bebas (X) dengan variable terikat (Y) mempunyai hubungan yang linear atau tidak (Sugiyono (2015:323) .Dengan kriteria pengambilan keputusan jika Sig (2-tailed_ > a yaitu 0,05. Untuk melakukan uji linearitas ini peneliti menggunakan SPSS versi 22.

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Regresi Linear Sederhana

Menurut Abdurahman (2017:187) Analisis regresi dipergunakan untuk menelaah hubungan antara dua variabel atau lebih, terutama untuk menelusuri pola hubungan yang modalnya belum diketahui dengan sempurna untuk mengetahui bagaimana variasi dari beberapa variabel. Analisis ini digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen. Apabila masing-masing variabel berhubungan positif atau negative. Dalam regresi linear sederhana hanya ada satu variabel bebas (X) yang dihubungkan dengan variabel terikat (Y). Persamaan umum regresi sederhana adalah $Y = a + BX$.

2. Uji Keberartian regresi (Uji-t)

Uji t Menurut Priyastama (2017: 187) digunakan untuk menguji pengaruh variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen. Serta dapat digunakan untuk menentukan uji hipotesis masing-masing variabel. Pengujian ini dilakukan untuk :

Mengetahui hubungan signifikan pengaruh Materi Pembelajaran Kreatif (X) dan dan Hasil Belajar Siswa(Y). Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 95% ($\alpha = 0,05$) dengan dk = n-2 maka hipotesis dapat diterima dan berpengaruh parsial. Jika sebaliknya $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis dapat ditolak.

3. Uji Keberartian Koefisien Regresi (Uji-F)

Uji F pada dasarnya menunjukkan apakah semua variable bebas yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama – sama terhadap variable terikat Kuncoro (2013:245). (Prof & No, 2021)

Jika H_0 adalah variable – variable bebas tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap dan nilai si. Uji F< 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berate variable bebas secara simultan memiliki pengaruh signifikan terhadap variable terikat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini memiliki 2 variabel yaitu Materi Pembelajaran Kreatif (X) dan Hasil Belajar (Y). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran variabel Materi Pembelajaran Kreatif terhadap Hasil Belajar siswa kelas X IPS Gajah Mada Tahun Ajaran 2022/2023. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan melalui penyebaran angket Materi Pembelajaran Kreatif kepada responden dapat diketahui bahwa Materi Pembelajaran Kreatif di SMA Gajah .Hal ini dapat terlihat karena instrumen yang digunakan dalam pengambilan data pada penelitian ini sudah melakukan pada tahap validitas dan sudah di uji cobakan hasilnya memenuhi syarat untuk dapat digunakan sebagai instrumen pengambilan data yang valid dan reliabel. Pada penyebaran angket untuk variabel Materi Pembelajaran Kreatif (X) berdasarkan hasil jawaban responden melalui instrumen soal dapat di interpretasikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 6. Hasil jawaban responden melalui Instrumen

No	Indikator Penelitian	Nomor Item	Rata – rata skor
1	Orientasi	1-9	2,90
2	Eksplorasi	10-13	2,57
3	Interpretasi	14-18	2,62
4	Rekreasi	19-20	2,81
5	Evaluasi	21-25	2,61
	Jumlah		13,51
	Rata-rata		2,70

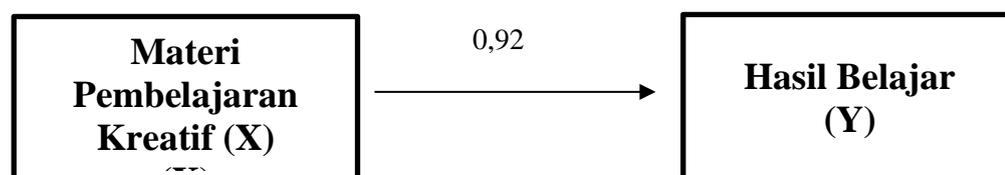
(Sumber : Hasil olahan peneliti)

Berdasarkan tabel diatas, untuk indikator 1 yaitu Orientasi dengan skor 2,90 dalam kategori baik, untuk indikator 2 yaitu eksplorasi dengan skor 2,57 dalam kategori baik, untuk indikator 3 yaitu interpretasi dengan skor 2,62 dalam kategori baik, untuk indikator 4 rekreasi dengan skor 2,81 dalam kategori baik dan untuk indikator 5 evaluasi dengan skor 2,61 dalam kategori baik.

Maka kesimpulannya adalah melalui hasil penyebaran angket untuk variabel materi pembelajaran kreatif (X) bahwa indikator yang mendapatkan nilai tertinggi adalah indikator orientasi dengan nilai 2,90. Dan yang mendapat nilai terendah adalah indikator eksplorasi dengan nilai 2,57. Maka melalui indikator yang digunakan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran kreatif dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS Gajah Mada Tahun Ajaran 2022/2023.

Salah satu tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh materi pembelajaran kreatif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X IPS SMA Gajah Mada Tahun Ajaran 2022/2023, sehingga dilakukanlah pengambilan data untuk keperluan penelitian ini dari 19 populasi dan 19 sampel. Materi pembelajaran kreatif dalam penelitian ini ditempatkan sebagai variabel bebas, untuk pengukuran pada variabel bebas ini, didasarkan pada indikator-indikator yang sesuai dengan variabel bebas tersebut. Data tentang materi pembelajaran kreatif didapatkan melalui pengambilan data menggunakan instrumen yang berupa angket berisikan pernyataan-pernyataan yang kemudian diberikan kepada responden untuk ditanggapi atau mengisi angket sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan pada tanggal 24 Agustus 2022 di SMA Gajah Mada. Proses pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan program SPSS V22 yang bertujuan untuk menguji hipotesis.

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari penyebaran angket pada sampel penelitian siswa kelas X IPS SMA Gajah Mada Tahun Ajaran 2022/2023 diketahui bahwa materi pembelajaran kreatif terhadap hasil belajar memiliki pengaruh. Hal tersebut diketahui dari hasil uji regresi linear sederhana yang telah memperoleh persamaan regresi $Y=26,274+0,798X$, dengan ketentuan nilai konstanta 26,274. Persamaan tersebut menunjukkan bahwa jika terjadi kenaikan nilai satu poin pada nilai materi pembelajaran kreatif maka nilai pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X IPS Gajah Mada mengalami kenaikan 0,798 poin.



Gambar 1. Model rujukan hipotesis penelitian

(Sumber : Dikelola oleh peneliti)

Berdasarkan gambar 1. maka Materi Pembelajaran Kreatif memiliki pengaruh terhadap hasil belajar (Y) dapat dilihat juga dari koefisien beta sebesar 92% sedangkan 8% dipengaruhi oleh faktor-faktor yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Hal ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran berpengaruh positif terhadap hasil belajar, dengan materi pembelajaran kreatif yang meningkat akan mempengaruhi hasil belajar. Penelitian ini berjalan

dengan baik dan menunjukkan hasil yang signifikan bahwa adanya materi pembelajaran kreatif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS SMA Gajah Mada Medan. Semakin meningkatnya materi pembelajaran kreatif maka akan semakin meningkat pula hasil belajar

SIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuesioner dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Jumlah populasi dalam penelitian ini sebanyak 19 orang dengan sampel 19. Dimana jumlah item pernyataan untuk dijadikan angket adalah sebanyak 27 item pernyataan dan angket disebar secara langsung ketempat penelitian yaitu SMA Gajah Mada.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil analisis yang dilakukan maka kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh $0,024 > 0,05$. Dan hasil uji keberartian regresi (Uji t) ($10,345 > 2,109$) dan hasil uji keberartian koefisien regresi (uji F) $107,015 > 3,59$.
2. Terdapat pengaruh materi pembelajaran kreatif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Gajah Mada. Hal ini dapat dilihat dari persamaan regresi $Y=26,274+0,798X$. Dimana nilai konstanta yang diperoleh adalah sebesar 26,274 dan koefusuen sebesar 0,789X.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyati, S. S., Tukiyo, T., Saputra, N., Julyanthry, J., and Herman, H. (2022). How to Improve the Quality of Learning for Early Childhood? An Implementation of Education Management in the Industrial Revolution Era 4.0. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5437-5446. DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.2979
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Fitriani. (2016). pengaruh motivasi belajar dan disiplin terhadap hasil belajar ips siswa di smp karya indah kecamatan tapung. *Journal Universitas Islam Riau*, 4(14 June 2007), 1–13. <https://core.ac.uk/download/pdf/11715904.pdf>
- Ganovia, P., Sherly, S., & Herman, H. (2022). Efektivitas Hybrid Learning dalam Proses Pembelajaran untuk Siswa Kelas XI SMA Kalam Kudus Pematangsiantar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1478–1481
- Herman, H., Shara, A. M., Silalahi, T. F., Sherly, S., and Julyanthry, J. (2022). Teachers' Attitude towards Minimum Competency Assessment at Sultan Agung Senior High School in Pematangsiantar, Indonesia. *Journal of Curriculum and Teaching*, Vol. 11, No. 2, PP. 01-14. DOI: <https://doi.org/10.5430/jct.v11n2p1>
- Herman, H., Purba, R., Silalahi, D. E., Sinaga, J. A. B., Sinaga, Y. K., Panjaitan, M. B., and Purba, L. (2022). The Role of Formal Education in Shaping Students' Character at SMK Swasta Teladan Tanah Jawa: A Case on Character Education. *Abdi Dosen : Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, [S.l.]*, v. 6, n. 3, p. 772-776. DOI: 10.32832/abdidos.v6i3.1329
- Herman, H., Sherly, S., Sinaga, Y. K., Sinurat, B., Sihombing, P. S. R., Panjaitan, M. B., Purba, L., Sinaga, J. A. B., Marpaung, T. I., and Tannuary, A. (2022). Socialization of the implementation of digital literacy for educators and students in the digital era in Pematangsiantar city. *Jurnal Kreativitas Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(6), 1683-1689. DOI: 10.33024/jkpm.v5i6.5864
- Ismail, I. (2021). Pengembangan Sistem Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Produktif Bagi Guru Dalam Meningkatkan Kompetensi. *Serambi PTK*, VIII, 479–489. <http://www.ojs.serambimekkah.ac.id/serambi-ptk/article/view/4009%0Ahttps://www.ojs.serambimekkah.ac.id/serambi-ptk/article/download/4009/2970>
- Kirana, D. D. (2011). Pentingnya Penguasaan Empat Kompetensi Guru Dalam Menunjang Ketercapaian Tujuan Pendidikan Sekolah Dasar Penguasaan Empat Kompetensi Guru Dalam Menunjang Ketercapaian Tujuan Pendidikan Sekolah Dasar Damax. *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*, 44(8), 1689–1699.
- Mulyani, D. & S. (2007). Metadata, citation and similar papers at core.ac.u 1. *Pembagian Harta Waris Dalam Adat Tionghoa Di Kecamatan Ilir Timur I Kota Palembang*, 1(14 June 2007), 1–13.
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Pardede, S. (2020). Analysis of Influencing Factors toward Capability Improvement of Information and Communication Technology (ICT) Integration of Teachers. *Issue 4 Ser. IV*, 10(4), 24–33. <https://doi.org/10.9790/7388-1004042433>
- Patel. (2019). *Analisis Model Pembelajaran Make A Match*. 9–25.
- Pasaribu, D.S (2021) *Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Hasil Belajar Ekonomi* .*Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. 1(10).
- Purba, R., Herman, H., Purba, A., Hutauruk, A. F., Silalahi, D. E., Julyanthry, J., and Grace, E., (2022). Improving

- teachers' competence through the implementation of the 21st century competencies in a post-covid-19 pandemic. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 6(2), PP. 1486-1497. DOI: <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i2.7340>
- Simanjuntak, M.M., Saputra, N., Afrianti, D., Mulyadi, J. and Herman. (2022). Implementing Multimodal Literacy to Improve Students' Ability in Literacy for Classroom Practice. *Sarcouncil Journal of Education and Sociology*, 1(4), pp 1-5
- Siska Mardes. (2022). Research & Learning in Primary Education Dan Nurcholish Madjid. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(2), 148–156.
- Suwardi, D. R. (2012). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Ayat Jurnal Penyesuaian Mata Pelajaran Akuntansi Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 1 Bae Kudus. *Economic Education Analysis Journal*, 1(2).