

Peningkatan Keaktifan Dalam Belajar Dan Hasil Pembelajaran Peserta Didik Terhadap Materi Sistem Gerak Melalui Variasi Games Tournament Dan Undian Presentasi

Solvay Air Hati

SMAN 1 Lempuing Jaya, Sumatera Selatan, Indonesia

Corresponding Author: ✉ solvayairhaticha@gmail.com

ABSTRACT

ARTICLE INFO

Article history:

Received

Revised

Accepted

Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan Peningkatan Keaktifan Dalam Belajar Dan Hasil Pembelajaran Peserta Didik. Metode yang digunakan merupakan pola dari Best Practice ini adalah untuk mendiskripsikan Best Practice penulis dalam menerapkan pembelajaran berorientasi Higher Order Thiking Skills (HOTS). Sasaran pelaksanaan Best Practice ini adalah peserta didik kelas XI semester 1 di SMA Negeri 1 Lempuing Jaya, sebanyak 30 siswa. Best Practice dilaksanakan pada tanggal 22 Oktober sampai 7 November 2021 bertempat di SMA Negeri 1 Lempuing Jaya. Adapun hasil penelitian yaitu Pembelajaran dengan model Discovery Learning, pendekatan saintifik, metode Variasi games tournament dan undian presentasi dalam kolaborasi dapat Meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar peserta didik. Dengan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang beorientasi HOTS, dapat mengintegrasikan PPK, literasi dan kecakapan abad 21.

Keywords

Materi, Hasil Belajar, Games Tournament, Undian Presentasi

How to cite

Alhafif Syahputra (2022). **Peningkatan Keaktifan Dalam Belajar Dan Hasil Pembelajaran Peserta Didik Terhadap Materi Sistem Gerak Melalui Variasi Games Tournament Dan Undian Presentasi**. Journal Continuous Education, 3(1). 27-38. [10.51178/ce.v3i1.507](https://doi.org/10.51178/ce.v3i1.507)



This work is licensed under a
[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Biologi merupakan bidang study yang cukup penting untuk dipelajari, meninjau kajian materi yang mencakup kaitannya dengan mahluk hidup itu sendiri. Bukan sekedar tuntutan kurikulum 2013, jika ditemui solusi perubahan untuk lebih baik dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien memang harus dilakukan (Ismayanti et al., 2022; Manalu et al., 2022).

Seperti halnya di SMA Negeri 1 Lempuing Jaya upaya meningkatkan keaktifan belajar dan hasil pembelajaran tentu dilakukan. Berawal dari pengamatan nilai UN untuk biologi yang rendah juga nilai harian yang statis,

maka penelusuran sebab terjadinya diinventaris, diantaranya pengamatan dalam proses pembelajaran yang dipertanyakan dalam angket kepada peserta didik. Dari hasil angket didapati informasi bahwa cakupan materi biologi yang cukup banyak, maka dalam proses belajar dalam waktu yang terbatas pada tatap muka dikelas mustahil dicapai tanpa pembiasaan gerakan literasi sebelum proses pembelajaran diluar tatap muka. Selain itu motivasi belajar juga harus ditanamkan agar tidak mencapai titik kejenuhan yang ditandai dengan didapatinya peserta didik yang mengantuk, hanya vakum menjadi pendengar setia, beberapa ijin ketoilet, atau melakukan kegiatan diluar proses yang tidak diinginkan/tidak fokus berproses dalam belajar.

Sebenarnya mata pelajaran biologi di SMA Negeri 1 Lempuing Jaya sudah diawali dengan pengajaran yang tidak konvensional/ceramah saja, model kolaborasi dalam kelompok, penugasan dan tanya jawab dilakukan juga. Akan tetapi beberapa karakter peserta didik yang beragam latar belakang masih menimbulkan kendala dalam proses kegiatan belajar mengajar, terlebih bagi mereka yang mayoritas berasal dari keluarga berkebun karet dan hanya berpemikiran menjadi penerus penyadap karet, sehingga hanya sekedar dalam belajar dan senantiasa mengandalkan kepada peserta didik lain untuk menyelesaikan tugas-tugas mandiri maupun kelompok.

Berdasar latar belakang ini mengingatkan guru merupakan pekerjaan profesional, artinya : pekerjaan yang menerapkan metode dan prosedur yang berlandaskan penelitian dan ilmu pengetahuan (Zaini, 2019). Untuk itu perlu ada interaksi pendidik dan peserta didik yang menghasilkan pembelajaran efektif tidak didasarkan pada perilaku mengajar yang standart, tetapi pada perilaku mengajar yang unik didasarkan pada berbagai situasi dan kondisi, terutama karakteristik peserta didik (Solihah, 2016). Dan untuk menghilangkan kejenuhan peserta didik dalam belajar maka pendidik sebagai tenaga pengajar profesional tidak boleh statis tetapi harus dinamis (Roza, 2017). Sehingga proses pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan daya serap peserta didik (Prio baskoro, 2015; Ramdani, 2018).

Melalui model Discovery learning, pendekatan saintifik dengan bervariasi metode games serta undian presentasi diharapkan peserta didik melakukan perubahan yang awalnya belajar hanya dengan pasrah mengikuti proses dimana sudah jenuh dengan terpaksa diikuti, atau sudah terdapat aktivitas tetapi hanya mengandalkan pada peserta didik yang lebih menonjol dalam kelompoknya, menjadi peserta didik yang lebih mandiri, bertanggungjawab, percaya diri dan berkompetisi ingin menunjukkan keahliannya dalam mencapai tujuan disetiap pembelajaran dengan hasil yang memuaskan.

METODE PENELITIAN

Tujuan penelitian dalam bentuk Best Practice ini adalah untuk mendeskripsikan Best Practice penulis dalam menerapkan pembelajaran

berorientasi Higher Order Thiking Skills (HOTS). Sasaran pelaksanaan Best Practice ini adalah peserta didik kelas XI semester 1 di SMA Negeri 1 Lempuing Jaya, sebanyak 30 siswa. Best Practice dilaksanakan pada tanggal 22 Oktober sampai 7 November 2021 bertempat di SMA Negeri 1 Lempuing Jaya.

Bahan yang digunakan dalam Best Practice pembelajaran ini adalah materi biologi kelas XI KD 3.5 Menganalisis hubungan antara struktur jaringan penyusun organ pada sistem gerak dalam kaitannya dengan bioproses dan gangguan fungsi yang dapat terjadi pada sistem gerak manusia.

Cara yang digunakan dalam Best Practice ini adalah menerapkan pembelajaran sistem gerak dengan model Discovery Learning, pendekatan saintifik, dan metode variasi games dan undian presentasi dalam kerja kelompok dan penyelesaian LKPD (Kunandar, 2012; Sanjaya, 2013).

Langkah-langkah yang dilakukan penulis dalam Best Practice adalah sebagai berikut :

1. Pemetaan KD

Pemetaan KD untuk menentukan KD yang dipilih dalam proses Best Practice yaitu KD. 3.5.Menganalisis hubungan antara struktur jaringan penyusun organ pada sistem gerak dalam kaitannya dengan bioproses dan gangguan fungsi yang dapat terjadi pada sistem gerak manusia.

2. Analisis target kompetensi

Analisis target kompetensi untuk menentukan indikator pencapaian kompetensi

3. Perumusan IPK

- Menunjukkan pada kerangka manusia bentuk-bentuk tulang pada setiap rangka.
- Menjelaskan macam-macam persambungan tulang dengan menunjukkan pada bagian kerangka manusia.
- Menentukan macam persendian dengan memperlihatkan proses gerakannya.
- Menganalisis hubungan struktur jaringan penyusun sistem gerak dalam kaitannya dengan gangguan fungsi pada sistem gerak (tulang).

4. Pemilihan Pendekatan, Model dan Metode pembelajaran dari analisa target kompetensi/ IPK ,penulis memilih :

Pendekatan saintifik, Model Discovery Learning, dan Metode variasi games dan undian presentasi dalam diskusi kelompok serta penyelesaian LKPD

5. Merencanakan kegiatan pembelajaran

Sesuai dengan desain yang dilakukan merinci kegiatan pembelajaran sintak sebagai berikut :

SINTAK	KEGIATAN GURU	KEGIATAN PESERTA DIDIK
Stimulation (memberi stimulus)	Guru memberikan peserta didik tayangan macam-macam bentuk tulang, persambungan tulang, serta gangguan tulang. Untuk diidentifikasi dan disesuaikan dengan literasi pada pustaka serta dibandingkan dengan kerangka manusia yang disediakan pada tiap kelompok.	Peserta didik mengamati tayangan macam-macam bentuk tulang, persambungan tulang, serta gangguan tulang. Peserta didik mengidentifikasi dan menyesuaikan dengan literasi pada pustaka serta membandingkan dengan kerangka manusia yang disediakan pada tiap kelompok
Problem statement (mengidentifikasi masalah)	Guru memberikan LKPD yang berisikan "Apa saja macam-macam bentuk tulang dan bagaimana persambungan tulang, serta bagaimana jika terjadi gangguan pada sistem gerak (tulang)?" agar dikerjakan peserta didik dengan memberikan pengarahan dan penekanan yang harus dilaporkan pada tagihan / tugas kelompok.	Peserta didik dengan memicu dari LKPD menyelesaikan masalah "Apa saja macam-macam bentuk tulang dan bagaimana persambungan tulang, serta bagaimana jika terjadi gangguan pada sistem gerak (tulang)? Peserta didik dalam kelompok mengamati sambil menginventaris macam bentuk tulang, persambungan tulang dan gangguan tulang sesuai perintah dalam LKPD. Peserta didik dalam kelompok berdiskusi hasil literasi untuk menginventaris macam bentuk tulang, persambungan tulang dan gangguan tulang.
Data collecting (mengumpulkan data)	Guru memantau kegiatan peserta didik dan melengkapi instrumen-	1. Peserta didik mencari dan mengumpulkan data dari hasil diskusi tentang :

	instrumen penilaian sikap,serta memberi info batasan waktu yang ditentukan untuk berproses menyelesaikan tugasnya.	a. Bentuk-bentuk tulang b. Persambungan tulang c. Gangguan tulang pada sistem gerak 2. Peserta didik terlibat aktif dalam diskusi dan mengkaji tentang perbedaan bentuk tulang,persambungan tulang dan gangguan pada sistem gerak
Data processing (mengolah data)	Guru memantau jalannya diskusi dan membimbing peserta didik untuk mempersiapkan presentasi hasil diskusi kelompoknya kepada kelompok lain	Peserta didik menuliskan hasil pekerjaannya dalam kelompok berupa penempelan kartu-kartu kode bentuk tulang dan persambungan tulang yang harus di tempelkan pada kerangka manusia yang harus disesuaikan dengan nama tulang dan tempatnya dan hasil kelompok dibawa kedepan kelas untuk dipresentasikan oleh kelompok yang selesai menempel terlebih dahulu
Verivication (memverivikas)	Guru memberi aplouse dan kesempatan pada kelompok yang menyelesaikan terlebih dahulu pemasangan kartu kode untuk mempresentasikan kartu kode bentuk tulang di torso tengkorak manusia. Dengan <u>mengundi</u> siapa perwakilan anggota kelompok tersebut yang	1 Hasil-hasil kerja kelompok yang telah ditempelkanberupakartu ode pada tengkorakmanusia di bawa kedepan kelas untuk dipresentasikan 2 Perwakilankelompok yang menyelesaikan penempelan kartu terlebih dahulu mempresentasikan hasil

	<p>presentasi sebagai penghargaan. Guru memberi aplouse kembali hasil presentasinya dan memberi kesempatan kelompok lain untuk bertanya jawab.</p> <p>Presentator pertama diberi penghargaan juga menunjuk kelompok lain berikutnya yang maju mempresentasikan alasan menempel kartu kode persambungan tulang di torso tengkorak manusia, dimana anggota kelompok tertunjuk yang maju berdasarkan undian.</p> <p>Setelah memberi aplouse kembali pada presentator 2 diberi kesempatan bertanya jawab dengan kelompok lain akan hasil presentasinya.</p> <p>Guru meminta beberapa peserta didik maju dan memperagakan gerakan persendian yang ditentukan, untuk ditebak dan dituliskan pada penugasan di LKPD yang kemudian dilanjutkan dengan presentator ke 3.</p> <p>Kegiatan terakhir guru memberikan tayangan kondisi-kondisi gangguan /penyakit pada sistem gerak(tulang)</p> <p>1 Guru mencatat hal-</p>	<p>diskusi kelompok dan dilanjutkan presentator berikutnya yang mempresentasikan alasan penempelan kartu persambungan tulang ditempat kerangka tertentusesuaiundian.</p> <p>3 Kelompok lain memberikan tanggapan dengan mengajukan pertanyaan,meminta konfirmasi ataupunmemberikan masukan terhadap kelompok lainnya.</p> <p>4 Beberapa peserta didik mewakili kelompoknya maju kedepan kelas untuk memperagakan gerakan-gerakan persendian yang ditentukan oleh guru ,dan anggota kelompoknya menentukan jenis persendian yang digerakkan tersebut untuk diisikan pada LKPD yang dibagikan pada kelompok.</p> <p>5 Kelompok menempelkan kepapan tulis akan lembaran yang berisi pilihan persendian tersebut untuk dipresentasikan oleh kelompok lain yang belum maju presentasi</p> <p>6 Kegiatan yang sama terhadap tayangan</p>
--	--	--

	<p>hal yang menyimpang atau tumpang tindih atau “unik” antara kelompok yang satu dengan yang lain</p> <p>2 Saat selesai presentasi, guru menampilkan tayangan tentang gangguantulang, untuk menambah referen menyelesaikan LKPD</p> <p>3 .Guru menilai keaktifan peserta didik (individu dan kelompok) dalam kelas saat berdiskusi, merancang/ melakukan penyelidikan sederhana maupunsaat presentasi berlangsung.</p>	<p>gangguan penyakit pada sistem gerak, peserta didik menebak jenis gangguannya dan menuliskan serta mempresentasikan alasannya didepan kelas.</p>
<p>Generalization (menyimpulkan)</p>	<p>Guru memberikan penguatan dengan Memberikan penjelasan kelengkapan materi yang tidak muncul pada diskusi kelompok</p>	<p>1. Peserta didik mengkaji ulang dan menyimpulkan hasil diskusi dalam kelompok tentang bentuk tulang, persambungan tulang dalam hubungannya mengkaitkan dengan gangguan/ penyakit pada sistem gerak (tulang)</p> <p>2. Guru dan peserta didik</p>

		menyimpulkan apa saja bentuk-bentuk dan persambungan tulang serta kaitannya dengan gangguan tulang
--	--	--

6. Penyusunan perangkat pembelajaran

Dari hasil kerja no 1 sampai dengan 5 diatas disusun perangkat pembelajaran : RPP, Bahan ajar,LKPD,Instrumen penilaian dengan mengintegrasikan kegiatan literasi,penguatan pendidikan karakter (PPK) dan kecakapan abad 21.

Media dan instrumen

Media pembelajaran dalam Best Practice ini adalah (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020) :

1. Video bentuk dan persambungan tulang serta gangguannya.
2. LKPD
3. Torso kerangka manusia
4. Kartu kode games

Instrumen yang digunakan dalam Best Practice ini adalah :

1. Lembar observasi pengamatan sikap dalam proses pembelajaran
2. Lembar untuk menilai hasil belajar peserta didik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran yang dilakukan menerapkan pendekatan saintifik dengan model Discovery Learning, metode variasi games dan undianpresentasi dalam diskusi kelompok dan antar kelompok, serta penugasanpada LKPD, menjadikan proses pembelajaran berjalan dengan sangat aktif. Baik guru maupun peserta didik penuh antusias berkolaborasi dalam kelompok dan antar kelompok saling bertanya jawab, berkompetisi serta menunjukkan keahliannya dengan penuh tanggungjawab dan percaya diri. Peseta didik terpicu dengan adanya tantangan segera menyelesaikan terlebih dahulu dalam menempel kartu kode dan harus siap presentasi jika terundi.

Pada proses ini diawali dengan stimulan tayangan bentuk tulang, persambungan tulang dan gangguan/penyakit pada tulang. Secara otomatis karena disetiap kelompok dibagikan torso kerangka manusia, maka peserta didik membayangkan dan membandingkan dengan keberadaan torso kerangka manusia tersebut. Setelah mendapatkan LKPD mereka berkolaborasi dalam kelompok berdiskusi, saling bertukar pikiran untuk menggunakan literasi

pustaka dan tayangan untuk segera menyelesaikan tugas dalam kelompok untuk mengisi LKPD dan bersegera menempel kartu kode bentuk tulang dan kartu kode persambungan tulang. Kelompok peserta didik yang menyelesaikan lebih dahulu penempelan kartu kode mengacungkan tangan dan memberi info kepada guru. Guru langsung memberi aplouse dan meminta untuk presentasi salah satu anggota kelompok terundi, serta menghentikan kegiatan menempel kartu kode untuk selanjutnya seluruh hasil penempelan kartu kode pada torso kerangka manusia diberikan penilaian sesuai pembelajaran. Penunjukkan kelompok yang selesai terlebih dahulu bertujuan menghargai kelompok tersebut, dan pengundian salah satu anggota kelompok untuk presentasi bertujuan jika berebut semua ingin presentasi maka keadilan penentuan presentator bisa diatasi, sedangkan bila terjadi anggota kelompok yang biasa mengandalkan anggota kelompok lainnya tidak bisa terjadi karena semua peserta didik dengan pengundian dituntut siap untuk presentasi. Demikian pula selanjutnya untuk presentator persambungan tulang, persendian dan gangguan tulang. Adapun bergantian presentator pada masing-masing kelompok bertujuan menghargai dan memberi kesempatan pada semua kelompok untuk menunjukkan kompetensinya.

Dengan demikian tampak dengan metode variasi games dan undian presentasi menuntut peserta didik untuk bersegera berkolaborasi dalam kelompok kerjanya baik dalam merangsang stimulan, mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data, mengolah data memverifikasi untuk mencapai kesimpulan tujuan pembelajaran. Dan pembelajaran berorientasi HOTS tampak memberikan pengaruh yang luar biasa dalam meningkatkan aktivitas belajar dan hasil pembelajaran peserta didik. Tampak dari kegiatan tersebut peserta didik berlomba-lomba menyegerakan penempelan kartu kode bentuk tulang dan persambungan tulang, berlomba-lomba bersegera menempelkan hasil penentuan persendian dan gangguan/penyakit tulang dengan mempertimbangkan ketelitian dan tanggung jawab kepada kelompok dan forum diskusi kelas. Karena akan mempengaruhi penilaian hasil pembelajaran jika hanya dilakukan asal-asalan.

Problematikan dan cara mengatasi masalah Pembelajaran HOTS

Dalam pembelajaran berorientasi HOTS ini masalahnya sebagai berikut :

- Peserta didik yang belum terbiasa akan kewalahan lambat dapat menyesuaikan diri dalam kelompoknya maupun dalam diskusi antar kelompok, bahkan lambat dalam bekerjasama dikelompoknya untuk menyelesaikan tugas kelompok yang seharusnya segera terselesaikan sesuai ketentuan metode games. Peserta didik yang terbiasa

mengandalkan anggota lain dalam kelompoknya sangat mengganggu dan menghambat penyelesaian tugas kelompok, sehingga memalukan kelompok apabila ternyata terundi mewakili presentasi kelompok.

- Guru ternyata juga mengalami sedikit kewalahan dalam mengamati sikap ketika peserta didik terlibat debat dalam kelompok atau antar kelompok, karena peserta didik mayoritas ingin terlibat aktif dan dihargai kompetensinya

Untuk mempraktekkan pembelajaran berorientasi pada ketrampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) maka pada peserta didik harus dibiasakan melakukan gerakan literasi terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran diluar tatap muka, sehingga lebih siap dalam mengikuti aktivitas pada proses pembelajaran yang dilakukan dan tidak menghambat/mengganggu kerja dalam kelompoknya. Dan apabila didapati kelakuan unik yang muncul pada peserta didik misalnya usil/ketiduran dapat ditindaklanjuti secara langsung atau setelah proses pembelajaran. Sedangkan untuk guru sebagai sutradara/fasilitator proses pembelajaran harus benar-benar menyiapkan perangkat pembelajaran, baik RPP, bahan ajar maupun instrumen-instrumen lain yang dibutuhkan. Sehingga dapat segera menyelesaikan tugasnya dengan lancar.

KESIMPULAN

Pembelajaran dengan model Discovery Learning, pendekatan saintifik, metode Variasi games tournament dan undian presentasi dalam kolaborasi dapat Meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar peserta didik. Dengan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang berorientasi HOTS, dapat mengintegrasikan PPK, literasi dan kecakapan abad 21.

Berdasarkan hasil Best Practice metode variasi games tournament dan undian presentasi dengan model Discovery Learning, dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil pembelajaran berikut disampaikan rekomendasi yang relevan. 1. Guru yang profesional hendaknya senantiasa dapat melakukan perubahan dan menerima perubahan proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. 2. Peserta didik diharapkan untuk menerapkan kemampuan berpikir tingkat Tinggi (HOTS) melalui pengembangan karakter dan membiasakan gerakan Literasi, sehingga dapat menerima transfer ilmu lebih mendalam dan dapat digunakan masa kini untuk menyiapkan masa mendatang. 3. Sekolah, khususnya kepala sekolah hendaknya dapat mendorong, memotivasi dan memfasilitasi gerakan pembelajaran yang berorientasi HOTS, seperti menyediakan/menambah sarana dan prasarana juga melakukan peningkatan kompetensi pembelajaran

terhadap guru dan peserta didik., misalnya menyelenggarakan MGMP, atau kursus belajar biologi atau yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ismayanti, I., Tanjung, I. F., & Khairuddin, K. (2022). The Effect Of Predict-Observe-Explain (POE) Learning Model On Students' Science Process Skills Biology In MTs Aisyiyah Binjai. *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*, 4(1), 25–37. <https://doi.org/10.51178/jetl.v4i1.441>
- Kunandar. (2012). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. PT Raja Grafindo Persada.
- Manalu, K., Sari Tambunan, E. P., & Permata Sari, O. (2022). Snowball Throwing Learning Model: Increase Student Activity And Learning Outcomes. *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/10.51178/jetl.v4i1.413>
- Prio baskoro, E. (2015). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik Team Games Tournament Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Sub Materi Pokok Bilangan Bulat. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 4(1). <https://doi.org/10.24235/eduma.v4i1.22>
- Ramdani, R. (2018). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga Kabupaten Gowa. *Equals: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 35–44. <https://media.neliti.com/media/publications/296511-efektivitas-pembelajaran-matematika-mela-ee82104b.pdf>
- Roza, M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Kartu dan Ular Tangga pada Hasil Belajar IPA Fisika Siswa. *Natural Science Journal*, 3(1), 336–341. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/naturalscience/article/download/404/323>
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Kencana Prenada Media Group.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal SAP*, 1(1), 45–53. <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/download/1010/942>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>
- Zaini, M. F. (2019). The Implementation Of Learning Management In Class VIII Madrasa Tsanawiyah Islamiyah (MTS) YPI Batangkuis. *International Conference on Islamic Educational Management (ICIEM)*. https://scholar.google.co.id/citations?user=9xE516oAAAAJ&hl=id#d=gs_md_cita-

d&u=%2Fcitations%3Fview_op%3Dview_citation%26hl%3Did%26user%3D9xE516oAAAAJ%26citation_for_view%3D9xE516oAAAAJ%3Au5HHmVD_uO8C%26tzom%3D-420