



PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATERI OPERASI HITUNG PERKALIAN DAN PEMBAGIAN PECAHAN KELAS V SDN BABAKAN 02 KECAMATAN CISEENG KABUPATEN BOGOR

Herni^{1*}, Muktiono Waspodo², M. Sigit Wibowo³

¹Sekolah Pascasarjana Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia

*¹Herni@gmail.com, ²mw_dido123@yahoo.co.id, ³sigitwibowo@yahoo.co.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Dan Pembagian Pecahan Kelas V SDN Babakan 02 Kecamatan Ciseeng Kabupaten Bogor dan untuk mengetahui kelayakan dan efektifitasnya. Metode penelitian yang digunakan yaitu Research and Development (R&D). Model pengembangan pembelajaran yang digunakan adalah Model Borg and Gall yang diintegrasikan Dick and Carey pada tahap strategi pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V.

Kesimpulan dari penelitian ini berdasarkan hasil uji kelayakan antara lain (1) hasil pengujian materi pembelajaran diperoleh persentase sebesar 97% dan dikategorikan sangat baik; (2) hasil pengujian media pembelajaran sebesar 94,4% dan berada pada kategori sangat baik; dan (3) hasil pengujian desain pembelajaran sebesar 90% dan dikategorikan sangat baik. Untuk mengetahui efektifitas pembelajaran online dilakukan melalui pengujian nilai N-Gain dari hasil pre test dan post test. Hasil yang diperoleh sebesar 0,73 (73%). Berdasarkan nilai tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran online yang sedang dikembangkan cukup efektif matematika berbasis Android di SDN Babakan 02 Kecamatan Ciseeng Kabupaten Bogor sangat layak dan cukup efektif.

Kata kunci : Media Interaktif Berbasis Android , Pembelajaran Daring, Pembelajaran Matematika

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan yang berarti bahwa setiap manusia berhak mendapatkan pendidikan dan berharap untuk selalu berkembang dalam pendidikan, kualitas pendidikan selalu dikaitkan dengan pencapaian hasil prestasi belajar siswa, kualitas pendidikan tidak terlepas dari beberapa faktor yaitu kurikulum pendidikan, media pembelajaran model pembelajaran, sarana pembelajaran, dan lingkungan belajar siswa yang dapat mempengaruhi proses belajar mengajar.

Proses belajar mengajar merupakan upaya untuk meningkatkan penguasaan materi yang akan mendukung hasil belajar siswa, prinsip utama dalam pembelajaran adalah adanya proses keterlibatan seluruh atau sebagian besar potensi dari siswa (fisik dan nonfisik) dan kebermaknaannya bagi diri dan kehidupannya saat ini dan di masa yang akan datang (life skill) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan melalui pembelajaran interaktif.

Diserahkan: 01-09-2022 Disetujui: 05-01-2023. Dipublikasikan: 10-01-2023



Kutipan: Herni, Waspodo, M., & Wibowo, S. (2023). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Dan Pembagian Pecahan Kelas V Sdn Babakan 02 Kecamatan Ciseeng Kabupaten Bogor. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 75-85.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan kearah yang lebih baik banyak faktor yang mempengaruhi proses interaksi, baik faktor internal yang datang dari dalam individu maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan tugas pendidik yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik.

Pada masa Covid 19 yang menuntut guru menyampaikan pembelajaran secara daring dengan metode blended learning yaitu perpaduan pembelajaran daring secara sinkronus dan asinkronus, rendahnya kualitas belajar saat daring di karenakan metode atau strategi penyampaian pembelajaran kurang efektif faktor lain yaitu media, media yang digunakan dalam pembelajaran daring kurang bervariasi sehingga siswa cenderung jenuh dan bosan untuk belajar secara daring, sehingga mengakibatkan motivasi belajar siswa rendah waktu pembelajaran yang singkat juga mempengaruhi efektivitas pembelajaran secara daring, pembelajaran daring yang disampaikan pendidik secara sinkronus dan asinkronus belum maksimal, karena hanya menggunakan media pembelajaran seperti classroom untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran daring secara asinkronus guru menyampaikan materi hanya berupa teks, belum mempergunakan video interaktif saat pembelajaran secara Asinkronus, disisi lain pembelajaran daring secara sinkronus seperti penggunaan aplikasi zoom meeting kurang efektif di karenakan materi yang banyak dan waktu yang sangat terbatas, faktor lain yang mempengaruhi ketidak efektifan pembelajaran daring secara sinkronus yaitu karena faktor ekonomi siswa masih ada siswa yang belum memiliki hp pribadi sehingga harus melibatkan hp orang tua, kuota internet yang masih minim diberikan oleh pemerintah untuk kegiatan pembelajaran secara daring, sehingga mempengaruhi keefektifan pembelajaran daring secara sinkronus.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android menjadi solusi guru untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran daring lebih menarik dan lebih bermakna .Rayanda Asyar (2012 : 8) mengemukakan bahwa “ media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses pembelajaran secara efektif dan efisien, apabila ditinjau dari kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran, siswa menginginkan media pembelajaran yang berisi banyak penjelasan materi, contoh contoh soal dengan penjelasannya yang bervariasi , video interaktif semua itu dikemas dalam desain yang menarik

Menurut Miarso (2004) berpendapat bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses mengajar, salah satu media pembelajaran yang akhir akhir ini semakin membantu tugas pendidik dalam pembelajaran daring adalah teknologi informasi dan komunikasi yang dengan mudah dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran daring, siswa dapat belajar melalui hp, laptop, computer, tablet dan

sebagainya, melalui video pembelajaran siswa dapat belajar apa saja, kapan saja dan dimana saja, tidak terbatas oleh waktu (Daryono, 2016).

Media interaktif merupakan solusi yang tepat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran daring ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu, media pembelajaran jenis ini memungkinkan peserta didik belajar tidak terbatas oleh waktu dan tempat, penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran lebih efektif, media berfungsi sebagai sumber informasi, materi pembelajaran maupun sumber soal latihan, media pembelajaran dapat dibuat dan di rancang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, media yang dapat membuat pembelajaran interaktif salah satunya yaitu aplikasi bandicem untuk membuat video pembelajaran lebih menarik, dan dapat memperjelas materi yang disampaikan, sehingga pembelajaran melalui video menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran secara daring.

Menurut Ibrahim dan Nana Syahodiah menyiapkan peserta didik memiliki kompetensi yang baik diperlukan pendidik yang kompeten pula, pendidik di tuntut memiliki kualitas yang baik, karena kualitas pendidik akan sangat mempengaruhi prestasi peserta didik dalam mentransformasikan potensi yang di miliki peserta didik menjadi kemampuan dan keterampilan yang bisa dikembangkan dan bermanfaat bagi kehidupan bermasyarakat.

Dalam UU nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 menyebutkan bahwa pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban :

- a. Menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis
- b. Mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan
- c. Memberi teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang di berikan kepadanya

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar dengan menggunakan smartphone sebagai media pembelajaran tentunya akan lebih menarik minat dan pemahaman siswa dalam belajar, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih komunikatif dan menarik antara guru dan siswa, seiring dengan perkembangan jaman, maka pembaharuan dalam media pembelajaran tentu harus lebih ditingkatkan lagi untuk membantu proses belajar mengajar secara daring agar pembelajaran lebih bermakna, dari uraian di atas diharapkan siswa siswi SDN Babakan 02 dapat lebih memahami dan mengetahui teknologi sebagai sumber belajar dan dapat memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi sebagai sarana pembelajaran.

Media Pembelajaran interaktif ini dipilih karena jenis media ini memiliki berbagai keunggulan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran tingkat sekolah dasar dari mulai membuat video pembelajaran yang di kemas semenarik mungkin sehingga pembelajaran tidak membosankan tetapi isi materi dan evaluasi dapat terserap oleh siswa dengan baik.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan memakai model penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development) karena hasil penelitian akan mengkreasikan suatu produk yaitu sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk yang sudah ada agar dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengembangkan media dalam kegiatan pembelajaran. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media interaktif berbasis android melalui situs web Blogger. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) prosedur pengembangan media interaktif berbasis android pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian pecahan kelas V SDN Babakan 02.; 2) kelayakan pengembangan media interaktif berbasis android pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian pecahan kelas V SDN Babakan 02.; 3) efektivitas pengembangan media interaktif berbasis android pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian pecahan kelas V SDN Babakan 02 Kecamatan Ciseeng Kabupaten Bogor.



Gambar 1 Model Gabungan Borg & Gall diintegrasikan dengan Dick & Carey

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Masalah dan Kebutuhan

Pengembangan Media Interaktif ini didasari atas kebutuhan yang ada di lapangan. Peneliti membagi analisis kebutuhan ke dalam 2 (dua) aspek, yaitu analisis kebutuhan di lapangan secara umum, analisis kurikulum, dan analisis karakter siswa.

Hasil dari analisis kebutuhan di lapangan, ditemukan bahwa belum tersedianya media pembelajaran Interaktif berbasis android yang dapat digunakan dalam kegiatan

pembelajaran daring pada masa covid 19. Pada sisi lain ketersediaan fasilitas perangkat dan jaringan internet di lingkungan sekolah dan rumah cukup memadai dan mendukung. Selain itu, respon yang baik dari guru dan orang tua serta siswa yang sudah terbiasa menggunakan smartphone mendukung untuk dapat dilaksanakannya pembelajaran berbasis digital.

Hasil penelitian pendahuluan yang diperoleh dari lapangan melalui penyebaran angket kepada guru dan siswa, diperoleh hasil sebagai berikut; Pertama, peneliti melakukan penyebaran angket kepada guru. Penyebaran angket dilakukan untuk mengetahui sumber belajar, sarana prasarana pembelajaran yang mendukung serta ketersediaan fasilitas yang dimiliki sekolah untuk melakukan pembelajaran

Kedua, peneliti mencari informasi pada kegiatan analisis kebutuhan dengan membagikan kuesioner kepada siswa. Penyebaran angket dilakukan untuk mengetahui kelayakan media interaktif dalam pembelajaran setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan smartphone. Secara umum siswa setuju dengan adanya media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai perkembangan ilmu teknologi

2. Menyiapkan rancangan materi pembelajaran

Pengembangan materi pembelajaran interaktif, dilakukan dengan cara menentukan materi yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan saat ini. Dengan adanya pengembangan materi diharapkan dapat memberi dampak positif terhadap kemajuan belajar siswa. Rancangan materi Pembelajaran Interaktif, mengambil materi yang disesuaikan dengan RPP dalam satu kali pertemuan dengan menentukan Kompetensi Dasar dan Indikator Mata Pelajaran Matematika materi tentang operasi hitung perkalian dan pembagian pecahan

Rancangan materi Pembelajaran Interaktif, pada Mata pelajaran Matematika, Materi tentang operasi hitung perkalian dan pembagian pecahan

Materi ini mengenalkan menjelaskan tentang cara melakukan operasi hitung perkalian dan pembagian pecahan dalam berbagai bentuk pecahan seperti operasi hitung perkalian pecahan biasa dengan

bilangan asli, operasi hitung perkalian pecahan campuran dengan bilangan asli, Perkalian pecahan campuran dengan bilangan biasa, perkalian pecahan campuran dengan pecahan campuran,, pembagian pecahan biasa dengan bilangan asli, pembagian bilangan asli dengan pecahan campuran, pembagian pecahan biasa dengan pecahan campuran, pembagian pecahan campuran dengan pecahan campuran.

Setelah rancangan materi, langkah selanjutnya adalah mengembangkan materi tersebut ke dalam bentuk Audio Visual.

Model Draf I

Setelah rangkaian materi disusun mulai dari pemetaan Kompetensi Dasar, dan pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan dalam mata pelajaran matematika materi tentang operasi hitung perkalian dan pembagian pecahan. Langkah selanjutnya

adalah mengembangkan materi tersebut kedalam bentuk visual dan Audio Visual Tampilan Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Matematika

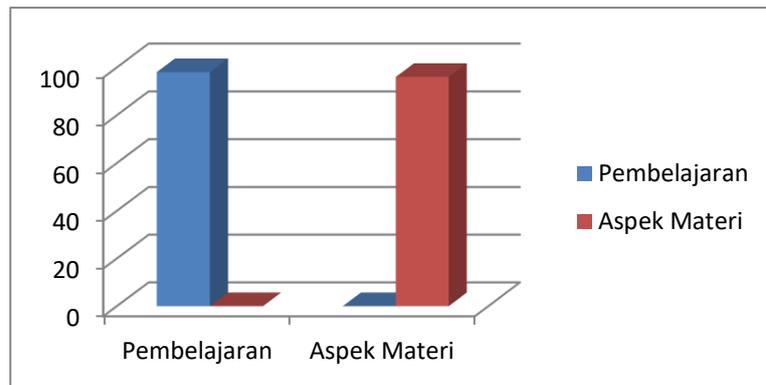


Gambar 2 Tampilan Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Matematika

3. Kelayakan Media Interaktif Berbasis Android

Table 1 Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi Untuk Setiap Aspek

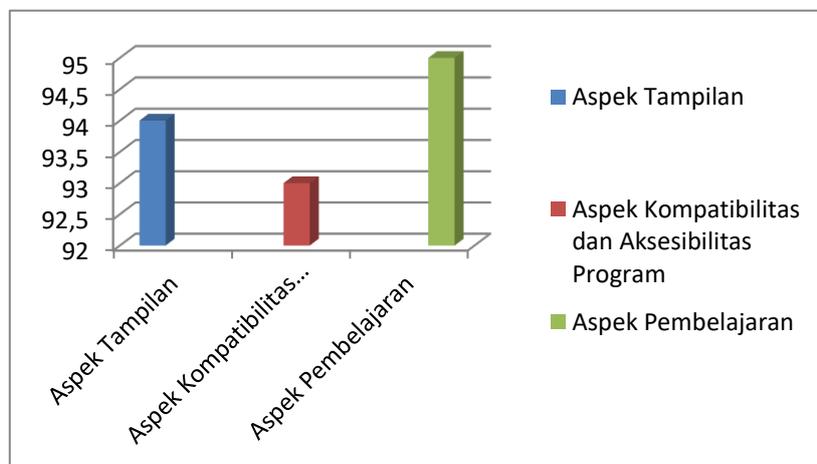
No	Aspek Penialain	Skor	Skor Maksimal	Persentase Pencapaian (%)
1	Pembelajaran	49	50	98
2	Aspek Materi	48	50	96



Gambar 3 Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi Untuk Setiap Aspek

Table 2 Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi Untuk Setiap Aspek

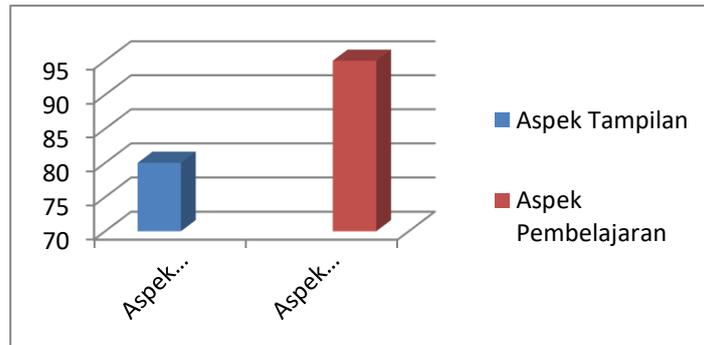
No	Aspek Penialain	Skor	Skor Maksimal	Persentase Pencapaian (%)
1	Aspek Tampilan	33	35	94,2
2	Aspek Kompatibilitas dan Aksesibilitas Program	28	30	93,3
3	Aspek Pembelajaran	57	60	95



Gambar 4 Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi Untuk Setiap Aspek

Table 3 Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi Untuk Setiap Aspek

No	Aspek Penialain	Skor	Skor Maksimal	Persentase Pencapaian (%)
1	Aspek Tampilan	24	30	80
2	Aspek Pembelajaran	57	60	95



Gambar 5 Validasi ahli Materi, Desain dan Media

Hasil Kelayakan Ahli Media Untuk Aspek Tampilan Media , pada aspek pembeajaran sebesar 95%, aspek materi 91% dan aspek kompatibilitas dan aksesibilitas program 93%. Hasil rata-rata dari pengujian yang dilakukan oleh ahli materi adalah 87%. Hasil pengujian oleh ahli desain pembelajaran pada aspek tampilan menunjukkan persentase sebesar 80% untuk aspek pembelajaran sebesar 95%. Berdasarkan hasil uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran menunjukkan bahwa dari aspek materi pembelajaran, media pembelajaran dan desain pembelajaran diklasifikasikan dalam kategori “Baik”. Artinya dalam aspek materi, media dan desain pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan untuk pengembangan pembelajaran matematika kelas V di SDN babakan 02 kabupaten Bogor.

Table 4 Konversi Tingkat Pencapaian Hasil Review

TINGKAT PENCAPAIAN	KUALIFIKASI	KETERANGAN
90% - 100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75% - 89%	Baik	Direvisi seperlunya
65% - 74%	Cukup	Cukup banyak direvisi
55% - 64%	Kurang baik	Banyak direvisi
0% - 54%	Sangat tidak baik	Direvisi total

Setelah prototype pembelajaran Matematika berbasis Android melewati kajian ahli dari ahli materi, media, dan desain pembelajaran, maka dilakukan uji coba terhadap sasaran. Uji coba dilakukan terhadap siswa dengan skema one to one dan kelompok besar. Hasil uji coba one to one dilakukan kepada tiga orang siswa dengan kemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Berdasarkan hasil rekapitulasi uji one to one didapatkan hasil rata-rata 80% (“Baik”). Selanjutnya pengujian dilakuka kepada kelompok kecil berjumlah sembilan orang didapatkan hasil 81% (Baik). Pengujian dilanjutkan kembali dengan pengujian kelompok besar yang dilakukan kepada 30 dan didapat hasil uji lapangan sebesar 82% yang berarti termasuk dalam kategori baik. Berdasarkan hasil pengujian diatas maka dapat disimpulkan prototype pembelajaran matematika berbasis Android untuk kelas V di SDN Babakan 02 Kabupaten Bogor layak digunakan pada pembelajaran berbasis Android.

4. Efektivitas Pembelajaran berbasis Android Yang Dikembangkan

Untuk melihat efektivitas pembelajaran matematika berbasis Android yang dibuat. Peneliti mengimplementasikan kepada 30 siswa. Hasil analisis data pre test dan post test yang dilakukan kepada siswa menunjukkan peningkatan rata-rata sesuai dengan analisis N-Gain Score sebesar 0.73 dan termasuk pada kategori cukup efektif. Sehingga dapat disimpulkan pembelajaran matematika berbasis Android untuk siswa kelas V SDN Babakan 02 kabupaten bogor cukup efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Table 5 Kategori Penafsiran Efektivitas N-Gain(Hake, 1999)

Prosentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji terhadap media pembelajaran interaktif berbasis android pada siswa kelas V SDN Babakan 02 kecamatan Ciseeng kabupaten Bogor dapat disimpulkan sebagai berikut:

Model pengembangan media interaktif yang digunakan adalah model gabungan Dicak&Cary dan model brog&Gall pada tahap pengembangan strategi pembelajaran. Pemilihan model ini didasarkan atas pertimbangan prosesnya yang lengkap, terperinci dan sistematis yang sangat spesifik untuk pengembangan pembelajaran tingkat sekolah dasar

Uji kelayakan media Interaktif berbasis andrid ditentukan berdasarkan hasil penilaian ahli materi pembelajaran, ahli media pembelajaran dan ahli desain pembelajaran. Hasil pengujian ahli materi pembelajaran diperoleh nilai dengan nilai rata rata 4,85 dari dua aspek yaitu aspek pembelajaran dan aspek materi. Hasil pengujian oleh ahli media dengan nilai 4,52 dari tiga aspek yaitu aspek tampilan media, aksesibilitas dan kompatibilitas dan pembelajaran. Pengujian oleh ahli desain media pembelajaran dari 2 aspek yaitu aspek pembelajaran, tampilan dan kegunaan dengan nilai 4,5 Berdasarkan hasil pengujian ketiga ahli tersebut, model pengembangan media interaktif berbasis android ini dikategorikan 'sangat baik' sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran matematika kelas V SDN Babakan 02 Kecamatan Ciseeng. Kabupaten Bogor.

Perhitungan N-Gain menunjukkan nilai 0,73. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut maka pengembangan media interaktif berbasis android untuk mata pelajaran matematika materi operasi hitung perkalian dan pembagian pecahan kelas V SDN Babakan 02 Kecamatan Ciseeng. Kabupaten Bogor cukup efektif.

Implikasi dalam penelitian ini dapat meningkatkan mutu pendidikan khususnya pada pengembangan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi dalam

pembelajaran daring pada masa pandemi berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran yang berdampak pada peningkatan mutu dan hasil pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini juga mampu memporong guru dan peneliti untuk selalu berinovasi dan menggali lebih dalam kreativitas dalam memberikan solusi permasalahan dalam proses pembelajaran daring yang dihadapi selama pandemi

V. DAFTAR PUSTAKA

- Aliyyah, R. R., Puteri, F. A., & Kurniawati, A. (2017). Pengaruh kemandirian belajar terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Sosial Humaniora*, 8(2), 126–143.
- Argasetra, N. D. (2017). THE CORRELATION BETWEEN LEARNING STYLE AND ACADEMIC ACHIEVEMENT OF ENGLISH EDUCATION STUDY PROGRAM STUDENTS OF UIN RADEN FATAH PALEMBANG. UIN RADEN FATAH PALEMBANG.
- Ariani, T. (2017). Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 4(1), 19–26.
- Arief, Z. A. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bogor: Widya Sakti.
- Arief, Z. A., & Sc, M. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Perspektif Paradigma Baru Dalam Penelitian Pendidikan*. Bogor: Graha Widya Sakti, 155–158.
- Efgivia, M. G. (2019). Pengaruh Media Blanded Dan E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pengembangan Media Audio Mahasiswa Semester IV TP UIKA Bogor. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(2), 85–96.
- Hasbiyalloh, A. S., Harjono, A., & Verawati, N. N. S. P. (2017). Pengaruh model pembelajaran ekspositori berbantuan scaffolding dan advance organizer terhadap hasil belajar fisika peserta didik kelas X. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 3(2), 173–180.
- Hendrowati, T. Y. (2015). Pembentukan Pengetahuan Lingkaran Melalui Pembelajaran Asimilasi dan Akomodasi Teori Konstruktivisme Piaget. *JURNAL E-DuMath*, 1(1).
- Hutauruk, P., & Simbolon, R. (2018). Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan alat peraga pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN Nomor 14 Simbolon Purba. *School Education Journal PGSD FIP Unimed*, 8(2), 121–129.
- Jannah, T. M. (2019). Pengaruh Reward Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Samarinda.
- Kennedy, D., Hyland, Á., & Ryan, N. (2009). Learning outcomes and competences. *Introducing Bologna Objectives and Tools*, 2–3.
- Kurniasih, D. A. (2010). Pengaruh implementasi strategi pembelajaran think talk write terhadap prestasi belajar matematika siswa dalam menyelesaikan soal cerita ditinjau dari kemandirian belajar siswa pada siswa smk jurusan bisnis manajemen kota Madya Surakarta tahun ajaran 2008. UNS (Sebelas Maret University).
- Lopez, S. J. (2011). *The encyclopedia of positive psychology*. John Wiley & Sons.
- Mashuri, I. (2016). Pengaruh pembelajaran berbasis masalah dan inkuiri ditinjau dari kemandirian belajar siswa kelas X SMA Negeri kabupaten Blora.

- Pierangelo, R., & Giuliani, G. (2007). *Understanding assessment in the special education process: A step-by-step guide for educators*. Corwin Press.
- Rini, E. F. S., Wibisono, G., Ramadhanti, A., Simamora, N. N., & Chen, D. (2020). Pengaruh Kemandirian Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 11 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 6(2), 256–263.
- Sirait, M. (n.d.). Model Pembelajaran Berbasis Discovery- Inkuiri dan Kontribusinya Terhadap Penguatan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. 1(2).
- Snow, M. A. (2005). A model of academic literacy for integrated language and content instruction. In *Handbook of research in second language teaching and learning* (pp. 717–736). Routledge.
- Suweta, I. M. (2020). Model Pembelajaran Ekspository sebagai Upaya untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Kepariwisata. *Journal of Education Action Research*, 4(4), 467. <https://doi.org/10.23887/jear.v4i4.28644>