

Outline Journal of Education

Journal homepage: <http://outlinepublisher.com/index.php/OJE/index>

Research Article

Application of Image Media to Increase Student Learning Motivation in Mathematics Lessons in Elementary Schools

Penerapan Media Gambar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar

Julistin Prilianis Dakhi^{1*}, Zulvia Misykah², Fahmi Armanda³

¹Universitas Battuta

³Universitas Samudra

*Correspondence: via.javanese@gmail.com

Keywords:

Strategy,
Image Media,
Motivation To Learn

Abstract

The purpose of this study is to determine the nature of learning media, to determine the nature of learning motivation, to identify the benefits and effectiveness of image media in the learning process, both for students and teachers, to determine the things to consider in determining a learning media that will be used when teaching. The research methodology used in this journal is a literature review, which aims to analyze and summarize previous studies related to teacher strategies in overcoming cheating behavior in elementary school students. A literature review is an ideal method when the purpose of the study is to understand existing concepts, theories, and research results without conducting experiments or collecting data directly in the field.

Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam pendidikan yang ikut menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Sehingga bagi tenaga pendidik perlu memahami penggunaan media pembelajaran dengan menyesuaikan materi yang akan di ajarkan. Selain itu, pembelajaran akan jauh lebih bermakna apabila peserta didik ikut terlibat dalam setiap proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya di jadikan sebagai objek pembelajaran tetapi juga sebagai subjek yang dapat menentukan arah dan proses pembelajaran. Dalam hal ini, tenaga pendidik perlu menyusun dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar dimana peserta didik dapat aktif membangun pengetahuannya sendiri. Hal ini sesuai dengan pandangan konstruktivisme yaitu keberhasilan belajar tidak hanya bergantung pada lingkungan atau kondisi belajar, tetapi juga pada aspek psikologis peserta didik.

Aspek psikologis yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran peserta didik adalah minat belajar. Minat ini erat kaitannya dengan perasaan senang. Siswa yang berminat terhadap pelajaran akan tampak terus tekun belajar. Sebaliknya siswa yang rendah minat belajarnya tidak antusias dalam mengikuti proses

pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran memiliki andil yang cukup besar dalam menumbuhkan minat belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan menangkap pelajaran oleh peserta didik dapat dipengaruhi dari pemilihan media pembelajaran yang tepat, sehingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan akan tercapai. Terdapat berbagai macam media yang dapat dijadikan alternatif bagi tenaga pendidik untuk menjadikan kegiatan pembelajaran di kelas berlangsung efektif dan optimal. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Motivasi merupakan faktor yang sangat penting dalam belajar, tanpa adanya motivasi seorang siswa menjadi malas dalam melakukan aktivitas belajar, seorang siswa yang mempunyai intelegensi tinggi pun belum tentu berhasil bila tidak ada yang memotivasi dalam proses belajar mengajar. Siswa belajar karena didorong oleh kekuatan mentalnya, kekuatan mental itu berupa keinginan, perhatian, kemauan atau cita-cita. Kekuatan mental tersebut dapat tergolong rendah atau tinggi.

Ada ahli psikologi pendidikan yang menyebut kekuatan mental yang mendorong terjadinya belajar tersebut sebagai motivasi belajar. Guru perlu kreatif dalam menyampaikan pelajaran dengan menggunakan media, metode dan strategi pembelajaran yang bervariasi, sehingga siswa sebagai penerima materi pelajaran menjadi termotivasi dan semangat dalam mengikuti pelajaran. Cara ini perlu dilakukan mengingat siswa di kelas rendah cenderung memerlukan benda-benda nyata (konkret) untuk memudahkan memahami pelajaran. Kenyataan ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru-guru yang mengajar di kelas rendah untuk membuat siswa menjadi mengerti dengan materi yang guru jelaskan. Salah satu cara yang dapat memotivasi siswa sekolah dasar dalam proses belajar mengajar yaitu dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran. Media gambar merupakan salah satu dari media pembelajaran yang paling umum dipakai dan merupakan bahasa yang umum dan dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana.

Hakikat dari proses pembelajaran adalah belajar, salah satunya belajar matematika. Matematika adalah suatu pelajaran yang tersusun secara beraturan, logis, berjenjang dari yang paling mudah hingga yang paling rumit (Hudoyo, 2001:44). Dengan demikian pelajaran matematika tersusun sedemikian rupa sehingga pengertian terdahulu lebih mendasari pengertian berikutnya. Dalam belajar matematika seorang guru perlu untuk menciptakan situasi dan suasana dimana siswa dapat aktif, kreatif, dan responsif pada lingkungan sekitar, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran untuk memotivasi siswa dalam belajar matematika tersebut.

Menurut Bruner (dalam Hudoyo, 2001:48) belajar matematika adalah belajar mengenai konsep-konsep dan struktur-struktur matematika yang terdapat didalam materi yang dipelajari serta mencari hubungan antara konsep-konsep struktur-struktur matematika itu. Untuk dapat mengefektifkan pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informatika dan komunikasi, seperti computer, alat peraga dan media lainnya. Bruner melalui teorinya mengungkapkan bahwa dalam proses belajar anak baiknya diberi manipulasi benda-benda atau alat peraga yang dirancang secara khusus dan dapat diotak-atik oleh siswa dalam memahami konsep matematika. Menurut Suherman (2003:197) bahwa siswa mempunyai masalah dalam motivasi belajar matematikanya diantaranya cenderung untuk menghindari pelajaran matematika, siswa gagal dalam melakukan tugas-tugas matematika dan siswa menolak untuk mengikuti kegiatan-kegiatan matematika, baik di dalam maupun di luar kelas.

Menurut Suherman (2003:197) bahwa siswa mempunyai masalah dalam motivasi belajar matematikanya diantaranya cenderung untuk menghindari pelajaran matematika, siswa gagal dalam melakukan tugas-tugas matematika dan siswa menolak untuk mengikuti kegiatan-kegiatan matematika, baik di dalam maupun di luar kelas. Menurut Sadiman (2013:21), media gambar adalah suatu gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media gambar ini dapat membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut dapat terlihat dengan lebih jelas. Menurut Purwanto dan Alim (dalam Permanarian 2010 : 23), kelebihan media gambar adalah: 1) Sifatnya konkrit, gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata, 2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, 3) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan, 4) Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja, 5) Murah harganya, mudah didapatkan dan digunakan. Dengan menggunakan

media gambar dalam belajar matematika ini motivasi siswa dapat meningkat, karena ditunjang dengan bentuk medianya yang menarik, dan juga mempunyai bermacam-macam warna, sehingga menimbulkan proses belajar yang aktif, kreatif dan menyenangkan karena menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Dengan menggunakan media pembelajaran akan memudahkan siswa dalam menerima dan mengingat materi yang telah disampaikan. Bahwa pemakaian media dalam proses belajar mengajar keingintahuan dan minat baru bagi siswa, serta membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa (Azhar, 2013:15). Menurut Sadiman (2003) media gambar adalah suatu gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media gambar ini dapat membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut dapat terlihat dengan lebih jelas. Sedangkan menurut Hamalik (2004) media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk-bentuk dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, proyektor.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah media yang paling umum dipakai dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar, apalagi jika dibuat gambar yang berwarnawarni dan disajikan sesuai dengan kondisi dan kemampuan anak didik. Tentu media gambar tersebut akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Adapun macam-macam media gambar menurut Arikunto (2010), ada empat macam gambar yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut: 1) Gambar gabungan, yaitu gambar tunggal yang luas atau besar yang memperlihatkan sebuah pemandangan (rumah sakit dan pantai) dimana sejumlah orang dapat dilihat sedang melakukan sesuatu. 2) Gambar seri, yaitu sejumlah gambar berantai untuk membentuk serial seperti gambar aktivitas sehari-hari dari mulai bangun tidur sampai tidur lagi. 3) Gambar individual, yaitu gambar tunggal tentang benda, orang atau kegiatan. Gambar ini ukurannya bervariasi. 4) Gambar khusus (poster, peta, grafik, iklan dan brosur). Dengan menggunakan media gambar diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Sadiman, Arief S. (2003) media gambar adalah suatu gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media gambar ini dapat membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut dapat terlihat dengan lebih jelas. Sedangkan menurut Hamalik. Oemar. (2004) media gambar adalah segala sesuatu yang di wujudkan secara visual ke dalam bentuk – bentuk dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam – macam seperti lukisan, potret, slide, film, proyektor. Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah media yang paling umum di pakai dalam proses pembelajaran. Hal ini di karenakan siswa lebih menyukai gambar, apalagi jika di buat gambar yang berwarna warni dan di sajikan sesuai dengan kondisi dan kemampuan anak didik. Tentu media gambar tersebut akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Adapun macam – macam media gambar menurut Arikunto, Suharsimi (2010), ada empat macam gambar yang dapat di gunakan dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut : 1. Gambar gabungan, yaitu gambar tunggal yang luas atau besar yang memperlihatkan sebuah pemandangan (rumah sakit dan pantai) dimana sejumlah orang di lihat sedang melakukan sesuatu. 2. Gambar seri, yaitu sejumlah gambar berantai untuk membentuk serial.

Metode

Metodologi penelitian yang digunakan dalam jurnal ini adalah kajian literatur, yang bertujuan untuk menganalisis dan merangkum penelitian-penelitian sebelumnya terkait strategi guru dalam mengatasi perilaku mencontek pada siswa sekolah dasar. Kajian literatur merupakan metode yang ideal ketika tujuan penelitian adalah untuk memahami konsep, teori, dan hasil penelitian yang sudah ada tanpa melakukan eksperimen atau pengumpulan data langsung di lapangan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penggunaan media gambar merupakan salah satu cara yang digunakan oleh guru dalam mentransformasi sebuah materi pembelajaran menjadi sebuah materi yang menarik dan mudah dipahami. Melalui media gambar, pesan yang disampaikan oleh guru akan lebih mudah diserap oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil ujicoba kuesioner yang dilakukan pada penelitian sebelumnya di luar populasi dan sampel menunjukkan bahwa instrumen kuesionernya sudah valid dan reliabel, maka data dikumpulkan, diolah dan dianalisis sebagai berikut :media gambar yang digunakan siswa sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya, dijawab responden seluruhnya selalu 100 %.Siswa memperhatikan gambar yang ada di depan kelas setelah ditempelkan oleh guru dijawab responden sebagian besar selalu 77,31 % dan kadang-kadang sebagian kecil 22,69 %.Siswa mendengarkan dengan penuh perhatian penjelasan guru tentang materi pembelajaran dengan menggunakan media gambar pada pembelajaran matematika dijawab responden sebagian terbesar selalu 85,12 % dan kadang-kadang sebagian terkecil 11,02% serta tidak pernah sebagian terkecil dijawab responden 3,86 %.

Adapun siswa memperhatikan media gambar tentang perhitungan yang diperlihatkan guru di depan kelas dijawab responden seluruhnya selalu 100 %. Siswa maju ke depan mempraktekkan cara menghitung dengan menggunakan penjumlahan, perkalian, penambahan, dan pengurangan. dijawab responden sebagian terbesar selalu 89,41% dan kadang-kadang sebagian terkecil 10,59% . melalui pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas yang menggunakan media gambar pembelajaran secara optimal dalam menghantarkan materi.

Melalui seorang guru menggunakan media gambar belajar yang berada di dalam kelas merupakan hasil kreativitas guru dan siswa yang dapat digunakan setiap harinya dalam merangsang siswa untuk senantiasa mengikuti pembelajaran secara aktif dan kreatif. Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar sebagai penghantar materi dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa di dalam kelas. Media gambar yang digunakan oleh guru bertujuan untuk memudahkan guru dalam mengkonstruksi materi pembelajaran menjadi sesuatu yang nyata, sehingga siswa tidak dibuat menghayal, mereka secara langsung melihat materi yang sedang dipelajari. Dengan demikian, media merupakan kebutuhan pokok bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran. Keberadaan media gambar dalam pembelajaran sangat penting bagi guru dan bagi siswa, sehingga sekolah dan dinas terkait tentunya memperhatikan kebutuhan guru dan siswa di dalam kelas sehingga mendorong terciptanya minat belajar siswa yang berdampak pada peningkatan prestasi belajar siswa. Media gambar merupakan media yang sederhana yang digunakan oleh guru, tidak membutuhkan proyektor dan layar. Media ini tidak tembus cahaya, maka tidak dapat dipantulkan pada layar. Guru memilih ini karena praktis. Akan tetapi seiring perkembangan teknologi, media gambar dapat diproyeksikan dalam bentuk visual. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Hamalik (2004) media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk-bentuk dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, proyektor.

Menurut Hamzah (Haryanti, 2018) yang menyatakan gambar/foto termasuk ke dalam media visual. Media ini berfungsi untuk menyalurkan pesan dari penerima sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual, simbol tersebut perlu dipahami dengan benar, artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dengan baik dan tidak menimbulkan kesalahan. Menurut Intansari (2017), bahwa manfaat gambar sebagai media visual antara lain: a. Menimbulkan daya tarik bagi siswa. Gambar dengan berbagai warna akan lebih menarik dan dapat membangkitkan minat serta perhatian siswa. b. Mempermudah pengertian siswa. Suatu penjelasan yang sifatnya abstrak dapat dibantu dengan gambar sehingga siswa lebih mudah memahami apa yang dimaksud. c. Memperjelas bagian-bagian penting. Melalui gambar dapat pula memperbesar bagian-bagian yang penting atau yang kecil. Sehingga dapat diamati lebih jelas d. Menyingkat suatu uraian panjang.

Selain itu, para guru dalam merancang media gambar perlu memperhatikan isi materi, konten gambar yang akan digunakan dan cara menyajikan media gambar sehingga proses pembelajaran dapat menjadi aktif dan menyenangkan bagi siswa. Sudjana (2013), ada beberapa prinsip/kriteria penggunaan media yang perlu

dipedomani oleh guru dalam proses belajar mengajar yaitu : a. Ketepatan dengan tujuan pembelajaran, artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan- tujuan instruksional yang telah ditetapkan b. Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip yang sangat memerlukan bantuan media agar mudah dipahami siswa c. Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah memperolehnya, setidaknya-tidaknya dapat dibuat oleh guru pada saat mengajar atau mungkin sudah tersedia di sekolah d. Keterampilan guru dalam menggunakan media, apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru harus dapat menggunakan dalam proses pembelajaran. e. Tersedianya waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa pada saat pelajaran berlangsung f. Sesuai dengan taraf berfikir siswa sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media gambar, guru merasa dipermudah dalam menghantarkan materi dalam proses belajar mengajar, selain itu siswa juga merasa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran, pembelajaran tidak membosankan karena siswa secara langsung melihat tema atau topik yang sedang dibahas oleh guru melalui gambar, sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media gambar disajikan sesuai dengan kondisi dan kemampuan anak didik. Selain itu, dengan penggunaan media gambar akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas.

Penggunaan media gambar merupakan salah satu strategi yang digunakan guru agar siswa lebih memahami materi yang akan diberikan dan lebih menarik lagi dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak bosan selama proses pembelajaran berlangsung, minat belajar siswa mengalami peningkatan yang ditunjukkan melalui keterlibatan dan keaktifan siswa. Adapun beberapa strategi guru dalam menggunakan media gambar dalam meningkatkan minat belajar siswa, yakni: a. Menyesuaikan materi dengan gambar yang akan digunakan. b. Merancang media gambar yang akan digunakan. c. Menyusun langkah-langkah dalam menggunakan media gambar. d. Menyesuaikan langkah-langkah pembelajaran berdasarkan RPP, referensi dan tujuan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya.

Penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran di dalam kelas dilaksanakan dengan cara; (1) guru memaparkan materi dan memberikan masalah kepada siswa, selanjutnya siswa menyelesaikan masalah yang diberikan guru secara berkelompok. (2) guru menunjukan gambar yang berkaitan dengan materi dan selanjutnya dideskripsikan oleh siswa.(3) guru mengarahkan siswa untuk menggambar berdasarkan tema atau materi pembelajaran. Respon siswa terhadap penyajian pelajaran dengan menggunakan media gambar yang dilakukan oleh guru bahwa siswa sangat antusias mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas ketika guru menggunakan gambar sebagai penghantar materi dalam proses belajar mengajar dan sebaliknya siswa cenderung mengalami kebosanan dalam mengikuti proses pembelajaran apabila guru hanya menyampaikan materi dengan berceramah atau siswa hanya menulis pembahasan yang diberikan oleh guru. Dengan penggunaan media gambar ini di harapkan siswa dapat melaksanakan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengar uraian guru. Tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan dan lain lain. Setyani, Ricka Intan. (2016), memaparkan bahwa salah satu kunci penting agar dapat meningkatkan minat belajar dan memudahkan siswa menerima pesan mengenai materi pembelajaran adalah dengan penggunaan media yang menarik dan menyenangkan dalam setiap kegiatan pembelajaran. Dalam menyampaikan pesan dan informasi mengenai materi pelajaran harus menggunakan media pembelajaran yang tepat. Apabila media yang di gunakan dalam proses pembelajaran tepat dan menyenangkan maka minat belajar akan tumbuh dalam diri setiap siswa dan informasi mengenai materi pembelajaran akan tersampaikan kepada siswa. Jika setiap siswa memiliki minat untuk belajar, maka proses pembelajaran akan berjalan dengan kondusif sebab siswa akan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan sungguh-sungguh.

Kesimpulan

Kita dapat menilai Berdasarkan hasil menggunakan media gambar dalam motivasi belajar siswa di SD yakni dapat meningkatkan minat belajar siswa dikelas dapat di simpulkan bahwa Penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran masih belum optimal, guru hanya menggunakan media gambar datar yang sangat sederhana yang lebih mudah di gunakan, murah dalam mengadakannya dan siswa secara langsung dalam membuat media gambar yang kemudian dijadikan sebagai media pembelajaran, belum menggunakan media gambar yang memproyeksi yang di karenakan keterbatasan alat aatu media pendukung. Strategi guru dalam menggunakan media gambar dalam meningkatkan minat belajar siswa, yakni, menyesuaikan materi dengan

gambar yang akan di gunakan, merancang media gambar yang akan di gunakan mengingat keterbatasan media, menyusun langkah-langkah dalam menggunakan media gambar, menyesuaikan langkah-langkah pembelajaran berdasarkan RPP, referensi dan tujuan pembelajaran yang telah di susun sebelumnya. Melalui strategi tersebut, penggunaan media gambar yang di gunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa yakni siswa sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, terlibat dan aktif melakukan tanya jawab, siswa lebih mudah memahami dan menguasai materi pembelajaran, interaksi aktif antara guru ke siswa, siswa ke guru dan siswa ke siswa.

Daftar Pustaka

- Aisyah, D. (2022). Hubungan Kepribadian Tangguh Dan Optimisme Dengan Stres Akademik Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 1 Binjai (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area).
- Ananda, R., & Zebar, A. (2021). Pendidikan Karakter (Implementasi Wahdatul Ulum dalam Pembelajaran).
- Ananda, R., Lubis, S. A., & Zebar, A. (2021). Turnitin Developmet Analysis Of Transdisciplinary Based Character Education.
- Arief, Sadiman, dkk. 2013. Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Aneka Cipta: JakartaDimiyanti. 2013.
- Arsyad, Azhar 2013. Media Pembelajaran. PT Raja GrafindoPersada: Jakarta
- Haryanti, Ade Siti. 2018. Jurnal: Penggunaan Media Gambar Dan Media Radio Pada Pembelajaran Menulis Deskripsi Siswa Kelas X SMA Tunas Harapan Balaraja-Tangerang. Jurnal Kredo Vol. 1 No. 2 April 2018.
- Hudoyo, Herman. 2001. Strategi belajar mengajar matematika. IKIP Malang : Malang.
- Indari, A. (2022). Mood Investigation in the Motivational Quotes of the Instagram Reels. Cendikia: Media Jurnal Ilmiah Pendidikan, 13(1), 23-33.
- Intansari, Rini. 2017. Skripsi: Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Tanjung Senang Bandar Lampung. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung.
- LUBIS, S. A., ANANDA, R., & Zebar, A. (2021). Development Analysis of Transdisciplinary-Based Character Education. Journal of Global Research in Education and Social Science, 15(1), 34-42.
- M Sit, AWAW Ahkas, K Nisa. (2021). Development of Education Model for Advanced 4-10 Years in The Qur'an and Hadist on Parenting Activities in TK ITBunayya 7 Al-Hijrah. Dharmawangsa: International Journal of the Social ...
- M. PD KHAIRATUN NISA. (2021). MODUL PENDIDIKAN AKHLAK DALAM QUR'AN DAN HADITS MELALUI KEGIATAN PARENTING ANAK USIA DINI. (1), Hlm.127
- Misykah, Z. (2022). Studi Kasus Pada Anak Speech Delay Di TK Raudhatul Atfhal Sakinah Jakarta. Edumaniora : Jurnal Pendidikan Dan Humaniora, 1(01), 70–75. Retrieved from <https://journal.cdfpublisher.org/index.php/edumaniora/article/view/15>
- Misykah, Z., & Panggabean, D. S. (2022). Pengaruh MEDIA Konkret Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Nurul Fathimiyah Bandar Klippa Tahun Ajaran 2021/2022. JGK (Jurnal Guru Kita), 6(4), 419-429.
- Misykah, Z., Panggabean, D. S., Widyastika, D., & Siallagan, S. (2024). Kegiatan Lomba Mewarnai sebagai Wadah Melatih Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah. *Solusi Bersama: Jurnal Pengabdian dan Kesejahteraan Masyarakat*, 1(3), 58-64.
- Misykah, Z., Wahyuni, N., Panggabean, D. S., & Widyastija, D. (2023). Identifikasi Anak dengan Gangguan Psikologis Akibat Bullying pada Siswa Sekolah Dasar: Strategi Dampak dan Intervensi. *Bima Journal of Elementary Education*, 1(1), 9-14.
- Nana Sudjana. (2013). Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nisa, K. (2022). Pengaruh permainan modifikasi bola kasti terhadap perkembangan sosial emosional anak. *Journal of Early Childhood Islamic Education*, 2(1), 1-7.
- Nisa, Khairatun (2021) Pengembangan Model Pendidikan Akhlak Anak Usia 4-10 Tahun Dalam Al-Qur'an dan Hadist Pada Kegiatan Parenting di TK IT Bunayya 7 Al-Hijrah. Masters thesis, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Noviyanti, Yohana Budi dkk. 2016. Artikel: Pengaruh Minat Belajar Siswa dan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Teknologi Informasi. Pendidikan Ekonomi-BKK Administrasi Perkantoran, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret. Surakarta.
- Oemar Hamalik. 2004. Psikologi Belajar dan Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Panggabean, D. S., & Misykah, Z. (2022). Implementasi MEDIA Jamboard pada Mata Kuliah Bahasa INDONESIA di Masa Pandemi di UNIVERSITAS Battuta (Studi Kasus Program Studi Pendidikan

- Guru Sekolah Dasar). *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 6(4), 440-454.
- Panggabean, D. S., & Shaleha, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas IV SD Siburur Kecamatan Halongonan Kabupaten Tapanuli Selatan Dengan Mata Pelajaran Bahasa Indonesian. *Edumaniora: Jurnal Pendidikan dan Humaniora*, 1(01), 23-34.
- Panggabean, D. S., & Shaleha, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas IV SD Siburur Kecamatan Halongonan Kabupaten Tapanuli Selatan Dengan Mata Pelajaran Bahasa Indonesian. *Edumaniora: Jurnal Pendidikan dan Humaniora*, 1(01), 23-34.
- Sadiman & Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prakteknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sardiman A.M. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT. Rajawali Pers: Jakarta.
- Sembiring, P. S. U., Panggabean, D. S., & Misykah, Z. (2022). I-TEACH MODEL IN INCLUSION CLASSROOM FOR ECCE TEACHERS (Application Of Learning Model For Children With Special Needs In Regular Classes). *Jurnal Scientia*, 11(02), 743-749.
- Sembiring, P. S. U., Panggabean, D. S., & Misykah, Z. (2022). I-TEACH MODEL IN INCLUSION CLASSROOM FOR ECCE TEACHERS (Application Of Learning Model For Children With Special Needs In Regular Classes). *Jurnal Scientia*, 11(02), 743-749.
- Setyani, Ricka Intan. 2016. *Hubungan Antara Pemanfaatan Media Pembelajaran Dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Sosiologi Siswa XI IPS SMA Negeri Kebakkramat Tahun Pelajaran 2015/2016*. Skripsi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Shaleha, K., & Panggabean, D. S. (2022). Pengaruh Pembiayaan Pendidikan Terhadap Kualitas Pendidikan Di SD Siburur Kabupaten Tapanuli. *Edumaniora: Jurnal Pendidikan Dan Humaniora*, 1(01), 35-46.
- Shaleha, K., & Panggabean, D. S. (2022). Pengaruh Pembiayaan Pendidikan Terhadap Kualitas Pendidikan Di SD Siburur Kabupaten Tapanuli. *Edumaniora: Jurnal Pendidikan Dan Humaniora*, 1(01), 35-46.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- SUTEJO, B. (2021). The Influence Of Service Quality And Price On Customer Satisfaction At Pt. Andalas Cargotatama Global. *Jurnal Ilmiah Simantek*, 5(3), 166-171.
- Wahyuni, N. (2022). Analisis pengaruh bahasa gaul di kalangan siswa SD kelas rendah terhadap penggunaan bahasa Indonesia. *Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 55-60.
- Wahyuni, N. (2022). Increasing Student Solidarity with Traditional Game Media, Playing Methods in Lower Classes. *Edumaniora: Jurnal Pendidikan dan Humaniora*, 1(01), 61-64.
- Wahyuni, N. (2022). Mengembangkan Keterampilan Dasar Mengajar Guru pada Sekolah Dasar di Kelas Rendah. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 6(4), 430-439.
- Wahyuni, N. (2022). Meningkatkan Solidaritas Siswa Dengan Media Permainan Tradisional Metode Bermain Di Kelas Rendah. *Edumaniora: Jurnal Pendidikan dan Humaniora*, 1(01).
- Wahyuni, N. (2022). PENGARUH PENGELOLAAN KELAS TERHADAP PRESTASI AKADEMIK SISWA DI SEKOLAH. *REKOGNISI: Jurnal Pendidikan dan Kependidikan*, 7(1), 32-37.
- Wahyuni, N. (2022). Strategi Efektif Dalam Pengelolaan Kelas Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Proses Pembelajaran. *REKOGNISI: Jurnal Pendidikan dan Kependidikan*, 7(2), 34-41.
- Wahyuni, N., Misykah, Z., & Panggabean, D. S. (2022). Teacher's Strategies In Teaching Slow Learner Students At Elementary School. *Jurnal Scientia*, 11(01), 639-643.
- Widyastika, D., & Wahyuni, N. (2022). Pengembangan Penilaian Sikap Ilmiah Berbasis Inkuiri Berorientasi Pendidikan Karakter Siswa pada Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9402-9409.
- Wiranti, M., Yusnita, N. C., Saadah, N., Istiningsih, I., & Rokhimawan, M. A. (2021). Strategi guru dalam mengimplementasikan kurikulum 2013 PAUD (studi kasus di TK Annur II Maguwoharjo Sleman Yogyakarta). *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 8(2), 47-57.
- Yusnita, N. C. (2022). The Use of the Jarimatika Method in Improving Cognitive Development in Early Childhood. *Jurnal Scientia*, 11(01), 605-612.
- Zebar, A. (2021). *Pengembangan Desain Pembelajaran Pendidikan Karakter Berbasis Transdisipliner Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Deli Serdang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).
- Zulvia Misykah, Sembiring, P. S. U., Panggabean, D. S., & Fira Yunia. (2023). The Influence Of Problem-Based Learning Models And Self-Concept On Higher Order Thinking Abilities (HOTS). *Jurnal Scientia*, 12(04), 334-337. <https://doi.org/10.58471/scientia.v12i04.1962>.