



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 10487-10496

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Implementasi Media Pembelajaran "*Dart Board*" Pada Materi Wawasan Nusantara Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 12 Surabaya

Arina Ameliyah<sup>1✉</sup>, Dyan Nurvita Martvianti<sup>2</sup>, Raden Roro Nanik Setyowati<sup>3</sup>,  
Anna Aisyah Prihatin<sup>4</sup>

(1) (2)(3)Program Profesi Guru Prajabatan, Universitas Negeri Surabaya

(4) Pendidikan Pancasila, Sekolah Menengah Pertama Negeri 12 Surabaya

Email : [arinaamel20@gmail.com](mailto:arinaamel20@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Pendidikan merupakan tempat manusia melakukan proses pembelajaran untuk memperbaiki kehidupannya di masa depan. Partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran sangat penting untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Namun pada kenyataannya, guru seringkali menemui kesulitan seperti peserta didik yang pasif dan kurang percaya diri. Model pembelajaran seperti pembelajaran berbasis masalah (PBL) menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Penelitian ini mengidentifikasi permasalahan serupa di Kelas VIII-K SMP Negeri 12 Surabaya, dimana sebagian besar peserta didik cenderung pasif dan kurang percaya diri. Peneliti menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan mengembangkan media pembelajaran "*Dart Board*" yaitu papan panah yang berisi pertanyaan dan tantangan untuk peserta didik sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan keaktifan peserta didik pada materi wawasan nusantara melalui Implementasi media pembelajaran "*Dart Board*".

Kata kunci: *Pendidikan, Guru, Pembelajaran Aktif, Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL), Media Pembelajaran Interaktif*

## Abstract

Education is a place where people do the learning process to improve their lives in the future. Active participation of learners in learning is essential to achieve effective learning. But in reality, teachers often encounter difficulties such as passive learners and lack of confidence. Learning models such as problem-based learning (PBL) emphasize the involvement of learners in the learning process. The use of interactive learning media can increase the activeness of learners. This study identifies similar problems in Class VIII-K SMP Negeri 12 Surabaya, where most students tend to be passive and less confident. Researchers use the learning model of Problem Based Learning (PBL) by developing learning media "Dart Board" is a dart board that contains questions and challenges for learners so as to increase the involvement of learners and provide an interesting and meaningful learning experience. The purpose of this study is to increase the activeness of learners on the material archipelago insight through the implementation of Learning media "Dart Board".

*Keywords : Education, Teachers, Active Learning, Problem-based Learning Model (PBL), Interactive Learning Media*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses penting untuk meningkatkan kehidupan masa depan, yang dapat berlangsung dimana saja dan kapan saja, terutama di sekolah. Menurut Pristiwanti (2022:7911) pendidikan mempengaruhi pertumbuhan, perubahan dan kesehatan setiap individu, terutama dalam mengembangkan potensi peserta didik, baik dari segi pengetahuan maupun keterampilan dan sikap. Pendidikan Indonesia jika dilihat mengalami pasang surut, di mana dewasa ini berbagai macam permasalahan pendidikan di Indonesia menjadi tantangan terbesar dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas (Ginting, 2022:408). Mempertimbangkan berbagai permasalahan tersebut, pendidikan di Indonesia perlu memberikan dukungan yang memadai kepada pendidik dan peserta didik.

Tujuan nasional bangsa Indonesia dalam pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Sumber daya manusia yang berkualitas merupakan tolok ukur kemajuan suatu negara, yang dapat dicapai melalui pendidikan yang berkualitas. Pemerintah Indonesia terus mendukung peningkatan kualitas pendidikan melalui penyempurnaan kurikulum sekolah, pengembangan materi pembelajaran, dan pemberian dukungan kepada para pendidik. Menurut Ramadhani (2022:4856) guru sebagai pendidik merupakan penentu dalam keberhasilan dalam pendidikan. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mengembangkan kreativitasnya dalam proses pembelajaran. Keberhasilan akademik sangat dipengaruhi oleh pembelajaran yang berkelanjutan. Menurut Ma'ruf & Syaifin (2021:33) untuk mencapai pembelajaran yang efektif diperlukan langkah-langkah seperti melibatkan peserta didik secara aktif, menarik

Copyright @ Arina Ameliyah, Dyan Nurvita Martvianti, Raden Roro Nanik Setyowati,

Anna Aisyah Prihatin

minat dan perhatiannya, menciptakan motivasi, memberikan layanan pribadi dan menggunakan berbagai media pembelajaran. Oleh karena itu, guru hendaknya memilih model dan media pembelajaran interaktif untuk mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Namun pada kenyataannya guru sering kali mengalami kesulitan dalam melaksanakan tugasnya, antara lain kurangnya pemahaman terhadap karakteristik peserta didik sehingga pembelajaran tidak berjalan dengan efektif. Hal ini menjadikan pembelajaran di kelas menjadi pasif dan tidak meningkatkan rasa percaya diri peserta didik. Pembelajaran aktif peserta didik ditandai dengan partisipasinya dalam proses pembelajaran, seperti kemampuan bertanya, memberikan umpan balik, menyelesaikan tugas, menjawab pertanyaan guru, dan berkolaborasi dengan teman serta bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan (Eman, 2023:114). Partisipasi aktif ini membantu peserta didik lebih memahami materi yang dipelajarinya (Tabroni & Indrayani, 2022:262). Keterlibatan peserta didik secara aktif akan mendorong peserta didik untuk lebih mengerti apa yang mereka lakukan, sehingga memberikan pemahaman lebih baik. Belajar aktif tidak dapat terjadi tanpa partisipasi peserta didik. Oleh sebab itu, guru merupakan faktor penentu yang sangat besar dalam pendidikan pada umumnya, karena mereka berperan dalam proses pembelajaran, dimana proses pembelajaran merupakan inti dari keseluruhan proses pendidikan (Mursalin dalam Hasma, 2021:1567). Beberapa strategi yang perlu disiapkan oleh guru adalah pemilihan model pembelajaran dan media pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di kelas.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang mengatur pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu, yang menunjukkan langkah yang diikuti dalam serangkaian kegiatan pembelajaran, juga menetapkan peran dan tugas tertentu bagi guru dan peserta didik (Sutikno 2019:52). Salah satu model pembelajaran yaitu *Problem Based Learning*. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) mengharapkan peserta didik dapat menggunakan aktivitas mentalnya sehingga peserta didik dapat aktif saat proses pembelajaran berlangsung dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Melalui PBL, peserta didik akan memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah yang selanjutnya dapat diterapkan pada saat menghadapi masalah yang sesungguhnya di masyarakat (Tabroni & Indrayani, 2022:262).

Penerapan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik tersebut dapat dilengkapi dengan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan

membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Junaidi, 2019:1). Pemilihan jenis media pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, waktu, biaya, materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Oleh sebab itu, penggunaan model pembelajaran dan didukung dengan media pembelajaran yang interaktif akan memberikan hasil pembelajaran yang maksimal dan merangsang keaktifan peserta didik di kelas.

Dalam praktiknya, jika terdapat peserta didik yang cenderung diam dan pasif serta kurang percaya diri, maka guru perlu menggali informasi lebih dalam terkait apa yang melatar belakangi hal tersebut. Hal-hal yang mungkin terjadi disebabkan karena lapar, adanya tindakan bullying atau peserta didik tidak nyaman dengan metode pembelajaran yang digunakan. Untuk kemudian guru melakukan evaluasi atau perbaikan dalam mengatasi masalah yang terjadi pada proses pembelajaran di kelas.

Peneliti menemukan permasalahan yang serupa pada peserta didik di kelas VIII-K SMP Negeri 12 Surabaya. Peserta didik kelas VIII-K berjumlah 35 peserta didik, namun 33 peserta didik cenderung pasif dan kurang percaya diri ketika pembelajaran di kelas. Artinya dari 35 anak hanya 2 anak yang menunjukkan sikap berani berpendapat. Perlu diketahui bahwa mereka memiliki kemampuan kognitif yang tinggi. Permasalahan tersebut diketahui oleh peneliti berdasarkan hasil observasi dengan melakukan wawancara dengan guru Pendidikan Pancasila dan observasi secara langsung ke ruang kelas dengan memberikan asesmen diagnostik untuk mengetahui sejauh mana kemampuan kognitif dan gaya belajar yang dimiliki peserta didik. Hasil asesmen menunjukkan bahwa peserta didik mayoritas memiliki gaya belajar kinestetik dengan kemampuan kognitif yang tinggi.

Permasalahan diketahui ketika hari pertama dan kedua pembelajaran pada materi Wawasan Nusantara dimulai. Pada saat itu, peneliti menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* namun tidak dilengkapi dengan media pembelajaran yang interaktif. Hasil menunjukkan bahwa peserta didik sangat pasif dan kurang percaya diri dalam mengungkapkan pendapatnya di kelas. Berdasarkan data tersebut, peneliti menggali informasi lebih lanjut terkait apa yang melatar belakangi mereka tidak aktif dan tidak percaya diri. Peneliti sangat menyayangkan hal tersebut, karena peserta didik kelas VIII-K memiliki kemampuan kognitif yang tinggi dalam mengerjakan kuis atau asesmen.

Peneliti melakukan wawancara kembali dengan guru Pendidikan Pancasila dan peserta didik kelas VIII-K untuk menggali informasi penyebab peserta didik kelas VIII-K sangat pasif di kelas. Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa kurangnya model pembelajaran yang berpihak pada peserta didik dan kurangnya inovasi dari guru untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang diberikan guru sebelumnya

cenderung monoton karena masih menggunakan *teacher centered* dan menuntut peserta didik untuk mengerjakan tugas tanpa diberikan pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik merasa jenuh dan bosan. Hal tersebut dilakukan secara berulang kali sehingga peserta didik tidak mendapatkan pembiasaan untuk percaya diri. Oleh sebab itu, peneliti berinisiatif menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan mengembangkan media pembelajaran "*Dart Board*" untuk meningkatkan keaktifan peserta didik di kelas VIII-K serta memberikan pengajaran yang menyenangkan, tidak membosankan namun pembelajaran dapat tersampaikan dengan penuh makna.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi guru dalam pembelajaran di kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran melalui penerapan ide-ide baru dan dapat dilakukan secara individu maupun kolaboratif. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan secara sistematis terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru yang juga peneliti, mulai dari perencanaan hingga evaluasi tindakan praktik di kelas berupa kegiatan belajar mengajar, di guna memperbaiki kondisi pembelajaran yang dicapai (Nanda, 2021:13).

Penelitian ini merupakan PTK kolaboratif yang melibatkan mahasiswa, guru, dan dosen pembimbing lapangan. Menurut Khermarinah (2021: 68), PTK meliputi empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan rencana tindakan yang meliputi penyusunan rencana pembelajaran, modul pengajaran serta perangkat penelitian seperti lembar observasi, formulir wawancara dan dokumen. Pada tahap implementasi tindakan, peneliti melaksanakan kegiatan kelas sesuai desain yang dikembangkan. Pada tahap observasi, peneliti mengumpulkan data selama kegiatan kelas untuk perbaikan pada siklus berikutnya. Pada tahap refleksi, peneliti menganalisis hasil observasi dengan sesama peserta didik, guru, dan dosen pembimbing lapangan untuk mengevaluasi apakah tujuan telah tercapai.



Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII-K SMP Negeri 12 Surabaya yang berjumlah 35 orang, terdiri dari 19 laki-laki dan 16 perempuan. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 12 Surabaya, Jalan Ngagel Kebonsari, Kecamatan Wonokromo, Kota Surabaya, pada semester genap tahun 2024, pada tanggal 12 Februari s/d 23 April 2024. Prosedur penelitian tindakan diawali dengan melakukan penelitian pendahuluan atau pra tindakan meliputi pengamatan kelas dan wawancara, kemudian dilanjutkan dengan penelitian siklus 1 dan siklus berikutnya hingga mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini meliputi observasi keaktifan peserta didik dengan indikator keaktifan visual, lisan, mendengar, motorik, mental dan emosional. Wawancara dilakukan dengan guru Pendidikan Pancasila dan peserta didik kelas VIII-K. Data hasil observasi keaktifan peserta didik pada materi wawasan nusantara dibagi menjadi tiga kategori skala ordinal yaitu baik, cukup dan kurang. Data yang diperoleh dari hasil observasi adalah data kualitatif dan dikonversi ke bentuk penskoran kuantitatif berdasarkan jumlah peserta didik yang mendapatkan skor. Indikator keberhasilan pada penelitian ini yaitu keaktifan peserta didik kelas VIII-K pada materi Wawasan Nusantara mata pelajaran Pendidikan Pancasila setelah diterapkan media pembelajaran *Dart Board* dapat dikatakan meningkat jika hasil rata-rata sesuai dengan indikator keberhasilan yaitu rata-rata keaktifan peserta didik kelas VIII-K pada materi Wawasan Nusantara yang diamati dengan lembar observasi pada setiap siklus harus dalam kategori baik, dengan lebih besar atau sama dengan 80% jumlah peserta didik dalam kelas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian siklus I dilakukan tahap perencanaan dengan menyiapkan modul pengajaran, bahan pembelajaran seperti *Dart Board*, lembar latihan, powerpoint, video pendek dan lembar observasi keaktifan peserta didik. Tujuan yang ingin dicapai adalah meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pelaksanaan dan observasi dilakukan dalam dua kali pertemuan pada hari jum'at tanggal 8 Maret 2024 dan 22 Maret 2024. Selama proses pembelajaran, peneliti mengamati aktivitas peserta didik dengan menggunakan lembar observasi. Selama proses pembelajaran, peserta didik secara bergiliran memainkan permainan *Dart Board*, berdiskusi kelompok dan menyelesaikan tugas analisis masalah. Hasil observasi menunjukkan beberapa kendala seperti terbatasnya waktu dan tidak meratanya kesempatan peserta didik dalam mengemukakan pendapat, dengan tingkat keaktifan hanya 40%. Peneliti, guru, dan dosen mengevaluasi hasil siklus I dan merencanakan perbaikan untuk siklus II dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bermain *Dart Board* sebanyak tiga kali dan mencatat aktivitas peserta didik secara sistematis.

Pada siklus II dilakukan perencanaan dengan perbaikan berdasarkan refleksi siklus I. Pelaksanaan dan observasi dilaksanakan pada hari jum'at tanggal 5 April 2024 dan 19 April 2024 dengan cara serupa dengan siklus I namun dengan penyesuaian yang lebih efektif. Hasil observasi menunjukkan aktivitas peserta didik mengalami peningkatan mencapai 86%. Pembelajaran selalu diawali dengan pemberian materi melalui *powerpoint*, kemudian dilanjutkan dengan permainan *Dart Board* dan diskusi kelompok untuk memecahkan masalah. Selama proses ini, aktivitas peserta didik diamati dan dicatat secara sistematis. Pada tahap refleksi diketahui bahwa penggunaan *Dart Board* berhasil meningkatkan semangat, keaktifan dan rasa percaya diri peserta didik. Hasil keaktifan peserta didik pada siklus II sudah menunjukkan peningkatan dibandingkan pada siklus I sehingga sesuai dengan tujuan yang diharapkan yaitu meningkatnya keaktifan belajar peserta didik pada materi wawasan nusantara mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Dari penelitian tindakan yang telah dilakukan di kelas VIII-K SMP Negeri 12 Surabaya dengan menggunakan media *Dart Board* pada materi wawasan nusantara dapat dilihat adanya perbedaan tingkat keaktifan peserta didik pada siklus I dan II. Pada siklus I hasil persentase rata-rata sebesar 40% dengan kategori cukup baik. Berikut tabel persentase keaktifan peserta didik siklus I :

Tabel 1 Hasil Keaktifan Peserta Didik Siklus I

Keaktifan Peserta Didik	Frekuensi	Jumlah	Persentase
Aktif	5	35	14,25 %
Cukup Aktif	14		40 %
Kurang Aktif	16		45,75 %

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa hasil keaktifan peserta didik pada siklus I yang menunjukkan aktif hanya 5 anak saja dengan persentase 14,25%, 14 anak cukup aktif dengan persentase 40% dan 16 anak kurang aktif dengan persentase 45,75%. Dengan demikian, hasil keaktifan peserta didik siklus I tidak sesuai dengan hasil intervensi tindakan yang diharapkan yaitu peserta didik dalam kategori baik atau aktif dengan lebih besar atau sama dengan 80% dari jumlah peserta didik. Dengan demikian, perlu dilakukan perbaikan pada siklus II.

Pada siklus II guru memberikan kesempatan berpendapat secara menyeluruh kepada setiap peserta didik dengan memberikan tanda pada absensi peserta didik dan mempersingkat waktu dalam menggunakan media *Dart Board* yaitu dengan memberikan kesempatan bermain 3x yang semula 5x pada masing-masing kelompok sehingga waktu pembelajaran berjalan dengan efektif. Hasil persentase keaktifan peserta didik siklus II ini sebesar 86% dengan dikategorikan baik. Berikut tabel persentase keaktifan peserta didik siklus II :

Tabel 2 Hasil Keaktifan Peserta Didik Siklus II

<b>Keaktifan Peserta Didik</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
Aktif	30	35	86 %
Cukup Aktif	3		8 %
Kurang Aktif	2		6 %

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa hasil keaktifan peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. 30 peserta didik menunjukkan aktif dengan persentase 86%, 3 peserta didik cukup aktif dengan persentase 8% dan 2 peserta didik kurang aktif dengan persentase 6%. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penerapan

media pembelajaran dart board pada materi wawasan nusantara dapat dikatakan berhasil di siklus II karena sesuai dengan hasil intervensi tindakan yang diharapkan yaitu peserta didik yang aktif harus dalam kategori baik atau aktif dengan lebih besar atau sama dengan 80% dari jumlah peserta didik.

Dari penjelasan di atas, menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Dart Board* merupakan media pembelajaran yang interaktif sehingga memberikan peluang besar pada peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran di kelas. Melalui media *Dart Board* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga peserta didik merasa nyaman dan rileks dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Hasilnya peserta didik akan berani mengungkapkan pendapatnya sehingga tumbuh rasa percaya diri pada dirinya.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang berjudul "Implementasi Media Pembelajaran "*Dart Board*" Pada Materi Wawasan Nusantara Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 12 Surabaya", dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Dart Board* efektif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik. Model pembelajaran yang digunakan yaitu *Problem Based Learning* dengan media pembelajaran *Dart Board*. Hasil menunjukkan peningkatan keaktifan peserta didik yang signifikan dari 40% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II. Inovasi tersebut dapat mendukung inovasi pendidikan, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, memperhatikan kebutuhan peserta didik dan mendorong peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

### DAFTAR PUSTAKA

- Busa, Eman. 2023. Faktor Yang Mempengaruhi Kurangnya Keaktifan Peserta Didik Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas. *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*. Vol. 2 No.2 Hal. 114-122.
- Ginting, Egi. Dkk. 2022. Analisis Faktor Tidak Meratanya Pendidikan di SDN0704 Sungai Korang. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol.3 No.4 Hal. 407-416
- Hasma. Dkk. 2021. Manajemen Pembelajaran untuk Menciptakan Suasana Belajar Menyenangkan di Masa New Normal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 5 No. 2 Hal. 1566-1576
- Junaidi. 2019. Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*. Vol. 3 No. 1 Hal. 45-56.

- Kherrmarinah. 2021. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif*. Indramayu : CV. Adanu Abimata
- Ma'ruf, Muh & Syaifin, Rio. 2021. Strategi Pengembangan Profesi Guru dalam Mewujudkan Suasana Pembelajaran yang Efektif. *Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan*. Vol. 3 No. 1 Hal. 27-44.
- Nanda, Indra. 2021. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif*. Indramayu : CV. Adanu Abimata
- Pristiwanti, Desi. Dkk. 2022. Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Vol. 4 No. 6 Hal. 7911-7915.
- Ramadhani, Diana & Muhroji. 2022. Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol.6 No.3 Hal.4855-4861
- Sutikno, Sobry. 2019. *Metode & Model-Model Pembelajaran Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan*". Lombok : Holistica.
- Sutraningsih. Dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Dart Board Bio pada Materi Sistem Pencernaan. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*. Vol.6 No.2 Hal. 291-304
- Tabroni. Dkk. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Bentuk-Bentuk Mobilitas Sosial Kelas VIII-B SMP Negeri 4 Rokan IV Koto Kab. Rokan Hulu Riau. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*. Vol 4. No 2. Hal. 261-266.