



PENERAPAN MEDIA POWERPOINT FUN GAME UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI LAMBANG PANCASILA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III SD NEGERI 3 KEDUNGBANTENG

Dhimas Aji Pambudi¹ ✉, Universitas PGRI Madiun

Endang Sri Maruti², Universitas PGRI Madiun

Wheni Ika Prawido³, SD Negeri 3 Kedungbanteng

✉ ajidhimas445@gmail.com

Abstrak: Media pembelajaran yang variatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik, hal ini belum terjadi di SD Negeri 3 Kedungbanteng karena guru kurang variatif dalam menggunakan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media *PowerPoint Fun Game* untuk meningkatkan hasil belajar materi lambang pancasila pada pembelajaran tematik kelas III SD Negeri 3 Kedungbanteng. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 SD Negeri 3 Kedungbanteng yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar angket, lembar observasi, dan pertanyaan evaluasi. Ada dua teknik analisis data yang digunakan, yaitu: a) kualitatif mulai dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi data; b) kuantitatif yaitu dimana dilakukan perhitungan untuk mengetahui persentase ketuntasan hasil belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan media *PowerPoint Fun Game* dalam pembelajaran tematik. Pada kegiatan awal pra siklus persentase ketuntasannya sebesar 21,43%, kemudian pada siklus I sebesar 64,28%, dan pada siklus II sebesar 85,71%.

Kata kunci: *PowerPoint Fun Game* , Hasil Belajar, Pembelajaran Tematik



PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mau tidak mau membuat perkembangan di berbagai bidang. Perkembangan dunia pendidikan merupakan perubahan kurikulum yang saat ini menggunakan kurikulum 2013 dan kegiatan pembelajaran menggunakan pembelajaran khusus mata pelajaran. Penilaian pembelajaran objektif meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran. Hasil belajar siswa merupakan hal yang sangat penting bagi guru dan siswa.)

Hal ini menambah tantangan bagi guru karena sebelumnya siswa hanya melakukan pembelajaran jarak jauh atau online. Hal ini membuat siswa lebih menyukai smartphone daripada belajar. Guru perlu meningkatkan hasil belajar siswa, berperan aktif sebagai profesional, serta menyelaraskan rancangan dan pelaksanaan pembelajaran dengan kebutuhan masyarakat (Sulfemi & Yuliani, 2019). Oleh karena itu, guru harus melakukan perubahan untuk menarik minat siswa dalam belajar.)

Bedasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SD Negeri 3 Kedungbanteng ditemukan masalah dalam kegiatan pembelajaran yaitu: hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM masih banyak. Hasil data dari prasiklus dengan KKM 75, siswa yang dapat mencapai target hanya 21,43 % saja. Saat pembelajaran guru hanya memakai media papan tulis dan buku paket untuk menyampaikan materi kepada siswa.

Hal tersebut menyebabkan diperlukannya sebuah media pembelajaran yang inovatif yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang bisa dipakai oleh guru adalah *PowerPoint Fun Game*. Media pembelajaran *PowerPoint Fun Game* merupakan media pembelajaran yang cocok untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada materi lambang pancasila dalam pembelajaran tematik.

PowerPoint Fun Game cocok untuk siswa sekolah dasar yang berusia 7-12 tahun yang berada ditahap operasional konkret (Adawiyah dkk., 2022). Sedangkan menurut Veryawan dkk. (2021) Menurut Kudsiyah (2017), powerpoint interaktif tidak hanya akan memudahkan penyampaian materi tetapi juga meningkatkan keterlibatan belajar siswa karena membentuk komunikasi dua arah dalam bentuk interaksi antara siswa dan media pembelajaran. Oleh karena itu, keberadaan alat peraga interaktif powerpoint sangat diperlukan pada proses pembelajaran. Dengan mengembangkan media pembelajaran powerpoint interaktif fun game contohnya, multimedia interaktif yang mengusung aplikasi powerpoint yang didalamnya dipadukan dengan permainan yang menyenangkan dapat diterapkan di dalam kelas sesuai materi yang telah ditentukan. Sesuai dengan yang dikatakan oleh Aprilia dkk (2019).

PowerPoint Fun Game adalah sebuah multimedia interaktif yang dibuat menggunakan *software Microsoft PowerPoint* dengan memuat materi lambang pancasila yang dikolaborasi dengan penggunaan *visual, audio, video, animasi*, dan *game* yang dikemas dalam bentuk *game interaktif*. Didalam media *PowerPoint Fun Game* ini terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan seperti petunjuk penggunaan, profil penngembang, video pembelajaran, materi lambang Pancasila, *game* dan *quiz*. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *PowerPoint Fun Game* membuat siswa menjadi tidak jenuh. Hal tersebut karena siswa diajak dalam penggunaan media pembelajaran. Sehingga siswa tidak bosan dan jenuh ketika kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Budi Herijanto dalam *Journal of Educational Social Studies* yang membahas tentang pengembangan CD interaktif untuk pembelajaran IPS. Pengembangan produk CD interaktif digunakan untuk materi IPS dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Media pembelajaran *PowerPoint Fun Game* memiliki beberapa kelebihan jika digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Nugraha & Mariana (2018) penggunaan media *PowerPoint Fun Game* bisa membuat siswa menjadi lebih aktif, siswa bisa mendapatkan pembelajaran yang lebih berkesan karena mendapat pengetahuan dan wawasan yang baru, dan bisa membantu siswa dalam mengingat pengetahuan yang sudah dimiliki. Dari kelebihan yang dimiliki media

PowerPoint Fun Game yang menjadi alasan dipilihnya media tersebut dalam penelitian ini. Pemilihan media *PowerPoint Fun Game* dipilih karena disesuaikan dengan tema pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan, sehingga peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul “Penerapan Media *Powerpoint Fun Game* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Lambang Pancasila Pada Pembelajaran Tematik Kelas III SD Negeri 3 Kedungbanteng”. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi solusi bagi guru untuk mengatasi permasalahan seperti yang dialami oleh peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan Media *Powerpoint Fun Game* untuk meningkatkan hasil materi lambang pancasila pada Pembelajaran Tematik siswa kelas III SD Negeri 3 Kedungbanteng.

Media *Powerpoint Fun Game*

Multimedia interaktif adalah kombinasi dari berbagai media yang didesain dengan menggabungkan teks, gambar, foto, video, dan audio sehingga semuanya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang menyenangkan. Istilah komputer terintegrasi berarti penggunaan komputer yang ada dalam pembelajaran disajikan dengan program multimedia. Sedangkan istilah terintegrasi berarti pembelajaran multimedia yang dapat menampilkan teks, gambar, audio, dan video atau animasi dalam bentuk digital Kasman (2020). Saat pembelajaran guru bisa menggunakan media *Powerpoint Fun Game*. Media *Powerpoint Fun Game* adalah multimedia interaktif yang dibuat menggunakan *software Microsoft PowerPoint* dengan memuat materi lambang pancasila yang dikolaborasikan penggunaan *visual, audio, video, animasi*, dan *game* yang dikemas dalam bentuk *game interaktif*. Didalam media *PowerPoint Fun Game* ini terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan seperti petunjuk penggunaan, profil penngembang, video pembelajaran, materi lambang Pancasila, *game* dan *quiz*. Melalui penggunaan media *Magic PowerPoint Fun Game* siswa akan menjadi tertarik dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga siswa tidak bosan dan mereka bisa mudah memahami materi.

Penggunaan media *PowerPoint Fun Game* akan memperkuat pengetahuan siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Zuchdi & Nurhadi (2019) bahwa penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran dapat memperkuat pemahaman mengenai konsep atau ekspresi yang dipelajari oleh siswa karena lebih kuat terekam dalam memori siswa. Penggunaan media *PowerPoint Fun Game* ketika kegiatan pembelajaran guru bisa menggunakannya dengan mudah. Saat penyampaian guru bisa menjelaskan sambil bermain langsung dengan siswa menggunakan aplikasi *PowerPoint Fun Game* ini. Guru menjelaskan tentang materi lambang pancasila dilanjutkan dengan kegiatan *game* yang dilakukan secara interaktif didepan kelas, siswa diminta untuk bermain secara bergantian menggunakan bantuan multimedia ini. Permainan yang disajikan juga dapat digunakan sebagai asesmen untuk melihat perkembangan pemahaman siswa pada materi lambang Pancasila karena terdapat soal dan *quiz* didalamnya.

Hasil Belajar Pembelajaran Tematik

Hasil belajar tidak hanya sebatas pada nilai yang diperoleh, tetapi bagaimana pemahaman siswa terhadap materi setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Nurrita (2018) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dengan menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan setelah kegiatan pembelajaran. Hasil belajar tersebut kemudian distandarkan. Kegiatan menstandarkan hasil belajar siswa melalui dua cara yaitu kegiatan esesmen dan evaluasi merupakan pengertian dari penilaian hasil belajar (Subagia & Wiratma, 2016). Penilaian tersebut dilakukan setelah siswa mencapai indikator yang sudah ditentukan. Menurut Moore (dalam Ricardo & Meilani, 2017) saat pembelajaran ada beberapa indikator untuk melihat hasil belajar yang dibagi menjadi tiga ranah, yaitu: kognitif (pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pembuatan, dan evaluasi), afektif (penerimaan, menjawab, menentukan nilai), dan psikomotorik

(*Fundamental movement, Generic movement, Ordinalive movement, Creative movement*). Pada penelitian ini penilaian hasil belajar yang ingin diketahui adalah pada ranah kognitif.

Penilaian hasil belajar dilakukan setelah kegiatan pembelajaran dilakukan. Menurut Djamaluddin & Wardana (2019) bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi antara siswa dan guru dalam lingkungan belajar tertentu dengan tertata, dan terjadi umpan balik antara keduanya. Hal itu sesuai dengan kurikulum yang digunakan saat ini yakni kurikulum 2013 dengan pembelajaran yang dipakai adalah pembelajaran tematik, yang di mana siswa ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang membuat pembelajaran yang diikuti oleh siswa menjadi bermakna (Dewi & Wardani, 2019).

METODE

Lingkungan sekitar sekolah merupakan tempat tinggal masyarakat sekitar dan sekolah juga dekat dengan persawahan. Periode penelitian dimulai pada bulan Maret 2023 dan berakhir pada bulan Mei 2023 untuk menyelesaikan laporan penelitian dengan menyerahkan judul. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 3 SD Negeri 3 Kedungbanteng, Kec.sukorejo, Ponorogo terdiri dari 20 siswa, 11 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, survei, dan kuesioner.

Penelitian dilakukan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil belajar murid diperoleh dari penilaian nilai tes di akhir mata pelajaran. penelitian dikatakan tamat apabila tingkat ketuntasan belajar mencapai 80% dari siswa yang mencapai KKM yaitu 75, tetapi sebaliknya penelitian dikatakan tidak tuntas.

Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif meliputi: *data collection, data reduction, data display, dan data conclusion drawing/verification*. Sedangkan analisis kuantitatif meliputi : Mengukur nilai akhir individu dengan rumus :

$$\text{Nilai akhir siswa} = \text{Jumlah jawaban benar} \times 4$$

Untuk mengukur presentase ketuntasan belajar siswa dapat menggunakan rumus :

$$\text{Presentase ketuntasan} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{jumlah semua siswa}} \times 100$$

HASIL PENELITIAN

Pra-Siklus

Selama fase pra semester, ditemukan bahwa guru hanya menggunakan buku pelajaran dan papan tulis untuk mengilustrasikan materi. Selain itu, pengumpulan data dilakukan sebelum sesi dengan hasil :

TABEL 1. Hasil belajar pra-siklus

<u>Ket</u>	<u>Jumlah Siswa</u>	<u>Presentase</u>
Tuntas	5 siswa	21,43%
Belum tuntas	15 siswa	78,57%

Siklus I

Dari data tersebut diketahui bahwa masih sedikit siswa yang mampu mencapai KKM 75 yang dapat dilihat dari jumlah dan persentase ketuntasan belajar yang masih jauh dari persentase yang telah ditetapkan perlu adanya perbaikan pembelajaran.

Perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi adalah empat langkah penelitian pada siklus I. Peneliti mengembangkan sumber belajar, alat penelitian, standar ketuntasan belajar, dan materi PowerPoint Fun Game selama tahap desain. Peneliti mengadakan tiga kali pertemuan selama tahap implementasi. Siswa menjawab pertanyaan evaluasi pada kuesioner selama pertemuan ketiga. Nilai hasil belajar yang di dapatkan siswa seperti tabel berikut :

TABEL 2. Hasil belajar siklus I

Ket	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	13 siswa	64,29%
Belum tuntas	7 siswa	35,71%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang mampu mencapai KKM 75 meningkat setelah diterapkannya media PowerPoint fun game berbasis pembelajaran budaya. Hal ini juga terlihat pada persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebesar 64,59%. Persentase ini sudah hampir mencapai target yang ingin dicapai. Dari hasil survei, ada beberapa hal yang belum dikuasai siswa.

Pada tahap observasi, peneliti dibantu oleh seorang observer yang berasal dari guru kelas III, yang bertugas untuk melakukan pengamatan dan mengisi lembar observasi yang telah disediakan oleh peneliti. Kemudian pada tahap refleksi siklus I, teridentifikasi beberapa hal, antara lain :

- a. Guru hanya berpusat pada siswa barisan depan.
- b. Respon siswa kurang.
- c. Beberapa siswa kurang memperhatikan guru.
- d. Masih ada beberapa poin dalam angket yang belum dipahami siswa.

Siklus II

Seperti halnya Siklus I, pada siklus 2 juga terdiri dari empat tahap, yang menjadi pembeda adalah peneliti memperbaiki masalah yang ditemukan pada Siklus I. Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran, instrumen penelitian, kriteria ketuntasan belajar, dan media fun game PowerPoint. Tahap pelaksanaan pada Siklus II juga terdiri dari tiga kali pertemuan. Pada pertemuan ketiga, siswa mengisi angket dan menjawab soal evaluasi.

TABEL 3. Hasil belajar siklus II

Ket	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	17 siswa	85,71%
Belum tuntas	3 siswa	14,29%

Pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang mendapat nilai di atas kkm telah meningkat. Hal ini menyebabkan peningkatan persentase kelulusan hasil belajar. Persentase yang didapat telah mencapai target yang ingin dicapai. Jumlah poin yang tidak dimengerti oleh siswa dalam kuesioner juga telah menurun dibandingkan dengan Siklus 1.

Seperti pada Siklus 1, pengamatan dilakukan oleh observer dengan mengisi lembar observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Dan pada tahap refleksi diperoleh hasil sebagai berikut :

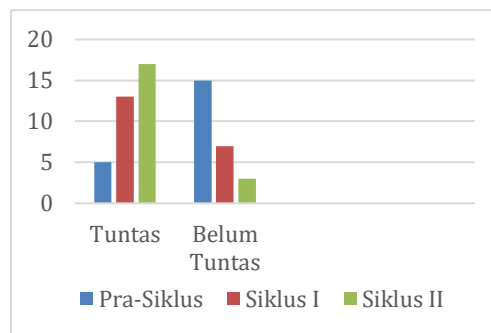
- a. Guru tidak lagi berfokus pada siswa barisan depan saja.
- b. Siswa memperhatikan dan aktif merespon guru
- c. Poin yang belum dipahami siswa pada lembar angket mengalami pengurangan

PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, maka dapat menjawab pertanyaan pada rumusan masalah yaitu: bagaimana penerapan media *PowerPoint Fun Game* untuk meningkatkan hasil belajar materi lambang pancasila pada pembelajaran tematik kelas III SD Negeri 3 Kedungbanteng.

Media PowerPoint fun games merupakan media pembelajaran dengan materi simbol-simbol pancasila yang dimuat dengan menggunakan kolaborasi konten visual, audio, video, animasi, dan game. Media PowerPoint fun games membangkitkan rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa. Media ini dapat menjadi solusi bagi guru yang hanya menggunakan buku teks dan papan tulis untuk pembelajaran, yang dapat menyebabkan siswa tidak fokus dan berakibat pada hasil belajar yang kurang baik.

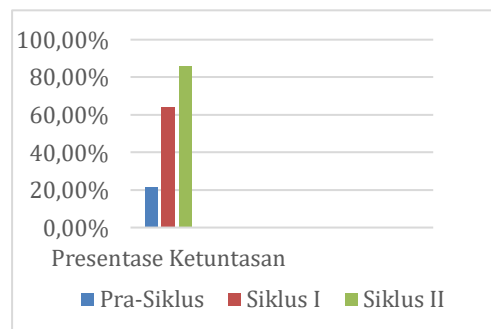
Hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada kegiatan pra siklus, siklus 1, dan siklus 2. Jumlah siswa yang mampu mencapai KKM meningkat setelah guru menggunakan media PowerPoint Fun Games.



GAMBAR 1. Diagram jumlah siswa yang tuntas

Dari gambar di atas, diketahui bahwa hanya 5 siswa yang tuntas KKM pada pra-siklus. Pada Siklus 1, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 13. Hal ini dikarenakan guru mulai menggunakan media fun game PowerPoint untuk pembelajaran. Beberapa masalah ditemukan pada Siklus I, yang perlu diperbaiki pada Siklus II. Kemudian, pada Siklus II, jumlah siswa yang mencapai nilai KKM meningkat menjadi 17. Penyebab peningkatan jumlah siswa tersebut karena guru menerapkan media fun game PowerPoint dan memperbaiki masalah-masalah yang ditemukan pada Siklus I. Jumlah siswa yang mencapai nilai KKM meningkat menjadi 18.

Peningkatan jumlah siswa yang mampu mencapai nilai KKM menunjukkan adanya peningkatan persentase ketuntasan belajar yang berhasil dicapai siswa.



GAMBAR 2. Diagram Presentase ketuntasan belajar siswa

Dari gambar diketahui bahwa presentase ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan. Pada kegiatan pra-siklus presentase ketuntasan belajar hanya sebesar 21,43%,

kemudian pada siklus I meningkat menjadi 64,29%, dan pada siklus II mengalami peningkatan lagi menjadi 85,71%. Presentase tersebut sudah memenuhi target yang ingin dicapai oleh peneliti, yaitu sebesar 80%.

Dapat disimpulkan bahwa penerapan media fun game PowerPoint dapat meningkatkan hasil belajar materi lambang Pancasila pada pembelajaran tematik siswa kelas III SD Negeri 3 Kedung Banteng. Hal ini dimungkinkan karena media PowerPoint fun game dapat meningkatkan antusiasme siswa selama kegiatan pembelajaran, dapat membuat siswa menjadi lebih aktif, dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dengan membantu siswa mendapatkan pengetahuan dan wawasan baru, serta dapat membantu siswa mengingat pengetahuan yang telah dimilikinya. Hal ini sejalan dengan definisi pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang terintegrasi dan memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa (Dewi & Wardani, 2019). Dan menurut Zuchdi & Nurhadi (2019), penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dapat memperkuat pemahaman terhadap suatu konsep atau ungkapan, sehingga lebih berkesan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media fun game PowerPoint untuk meningkatkan hasil belajar materi simbol-simbol Pancasila pada pembelajaran tematik di kelas 3 SD Negeri 3 Kedung Banteng menghasilkan peningkatan hasil belajar. Pada awal pra-siklus, tingkat ketuntasan sebesar 21,43%, sedangkan tingkat ketuntasan hasil belajar sebesar 64,28 % pada siklus 1 dan 85,71 % pada siklus 2.

Berikut ini adalah beberapa saran yang dapat disampaikan: Penggunaan media PowerPoint Fun Game harus disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan dipelajari; kegiatan pembelajaran yang melibatkan media PowerPoint Fun Game memerlukan perencanaan yang lebih matang; fasilitas, perangkat, dan alat yang digunakan untuk melaksanakan pembelajaran dengan media PowerPoint Fun Game harus digunakan secara tepat sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2022). Pengembangan Media Magic Box Sikla (Siklus Air) pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Kelas V. *Jurnal Pendidikan*, 6(1), 599–606.
- Aprilia, S., Riyadi, A. R., & Rengganis, I.(2019). Penerapan Multimedia Interaktif Powerpoint Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 185-195.
- Dewi, T. A., & Wardani, N. S. (2019). Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Project Based Learning Siswa Kelas V SD. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 2(1), 194–204.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran* (Kesatu). CV Kaaffah Learning Center.
- Kasman, (2020). Pengembangan teknologi multimedia pembelajaran. *Jurnal Pendais*, 2(2) 137-148.
- Kudsiyah, S. (2017). Pengembangan Multimedia Power Point Interaktif Materi Tata Urutan Peraturan Perundang-Undangan Nasional Kelas VIII D SMPN 1 Jabon. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 5(01).

- Nugraha, M. P., & Mariana, N. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Melalui Penggunaan Media Magic Box Kelas IV SDN UJUNG XIII Surabaya. *JPGSD*, 6(9), 1516–1525.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah, dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79.
- Subagia, I. W., & Wiratma, I. G. L. (2016). Profil Penilaian Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kurikulum 2013. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(1), 39–54.
- Sulfemi, W. B., & Yuliani, N. (2019). Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Berbantu Media Miniatur Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 7(2), 73–84.
- Zuchdi, D., & Nurhadi. (2019). Culture based teaching and learning for indonesian as a foreign language in Yogyakarta. *Cakrawala Pendidikan*, 38(3), 465–476.