



PEMANFATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DORATOON UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK DI SMP NEGERI 2 BUKITTINGGI

Ida Yanti

Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

Korespondensi penulis: idayantiptikuin@gmail.com

Isra Febriyanti

SMP Negeri 2 Bukittinggi

Khairuddin

Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

***Abstract.** Utilization of multimedia-based media has a major influence on student knowledge outcomes. Doraemon-based Audio Visual (Video) Animation media can be used as a learning medium effectively and efficiently and easily understood by students, because the world of education is required to always develop rapidly following the development of science and technology. The problem that arises is whether the use of Doraemon Animation-based Audio Visual (Video) learning media can increase student learning motivation in class VIII informatics at SMP Negeri 2 Bukittinggi. The results showed that the use of Doratoon-based Animation Audio Visual (Video) learning media could increase student learning motivation based on research questionnaires that had been filled in by students.*

Keywords: Learning Media, Doratoon, Learning Motivation

Abstrak. Pemanfaatan media berbasis multimedia memiliki pengaruh besar terhadap hasil pengetahuan siswa. Media Audio Visual (Video) Animasi berbasis Doratoon dapat digunakan sebagai media pembelajaran secara efektif dan efisien serta mudah dipahami oleh siswa, sebab dunia pendidikan dituntut untuk selalu berkembang secara cepat mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi. Permasalahan yang muncul adalah apakah pemanfaatan media pembelajaran Audio Visual (Video) Animasi berbasis Doratoon dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran informatika kelas VIII di SMP Negeri 2 Bukittinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran Audio Visual (Video) Animasi berbasis Doratoon dapat meningkatkan motivasi belajar siswa berdasarkan angket penelitian yang telah diisi oleh siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Doratoon, Motivasi Belajar

LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah sebuah proses kegiatan yang khas dilakukan oleh manusia dan merupakan produk kebudayaan manusia [1]. Pendidikan merupakan bagian yang inhern dengan kehidupan. Pemahaman seperti ini, mungkin terkesan dipaksakan, tetapi jika mencoba merunut alur dan proses kehidupan manusia, maka tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan telah mewarnai jalan panjang kehidupan manusia dari awal hingga akhir . Sekolah sebagai lembaga penyelenggara pendidikan yang berinteraksi langsung dengan peserta didik, dituntut untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan di lembaga tersebut, sebagai bentuk pengembangan yang terencana, terstruktur dan berkelanjutan [2].

Menurut KH Dewantara merupakan tuntunan didalam hidup tumbuhnya anak-anak. Adapun maksud pendidikan, yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang adapada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya [3]. Kata pendidikan pun sudah tidak asing lagi untuk didengar, lantaran semua manusia yang hidup tentu memerlukan pendidikan supaya arah hidupnya terwujud, serta bisa mencapai kemakmuran dan kesuksesan.

Dengan pendidikan manusia dapat memperoleh peningkatan dan kemajuan disetiap ilmu, baik pada bidang pengetahuan maupun sikap dan moral, serta manusia dapat membedakan mana yang harus dilakukan dan mana yang tidak boleh dilakukan. Sebagaimana firman Allah SWT dalam Alqur'an Surah Al-Mujadalah ayat 11.

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya : *"...Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang berilmu beberapa derajat, dan allah mengetahui apa yang kamu kerjakan"* [4]. QS : (Al-Mujadalah:11)

Dari ayat di atas dapat disimpulkan bahwa salah satu kewajiban sebagai seorang mukmin adalah menuntut ilmu agar derajatnya ditinggikan beberapa derajat. Allah telah menjanjikan derajat yang tinggi bagi orang-orang berilmu karena mampu mengelola sesuatu dengan baik, sedangkan orang-orang yang beriman tanpa berilmu tetapi tidak beriman maka orang tersebut akan tersesat karena bias menyalahgunakan ilmunya untuk hal yang salah.

Hal ini ditegaskan lagi dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional yang berbunyi : *“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat, bangsa dan Negara”* [5].

Sekolah merupakan salah satu komponen utama dalam kehidupan seorang anak selain keluarga dan lingkungan sekitar mereka, secara umum sekolah merupakan tempat dimana seorang anak distimulasi untuk belajar di bawah pengawasan guru. Sekolah tempat yang signifikasi bagi siswa dalam tahap perkembangannya dan merupakan sebuah lingkungan sosial yang berpengaruh bagi kehidupan mereka. Pendidikan disini merupakan aspek yang tidak dapat diabaikan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat [6].

Dalam suatu proses belajar mengajar di sekolah, ada dua unsur yang amat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa [7]. Meskipun demikian dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar [8]. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran/pelatihan. Sedangkan menurut *National Education Associaton* mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat keras dan posisi media pembelajaran. Oleh karena proses pembelajaran merupakan

proses komunikasi dan berlangsung dalam satu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran merupakan sarana yang dipergunakan atau dimanfaatkan agar pengajaran dapat berlangsung dengan baik, memperdekat atau memperlancar jalan ke arah tujuan yang telah direncanakan. Manfaat dari setiap media pembelajaran bergantung pada kemauan dan kemampuan guru dan peserta didik untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan pesan-pesan yang terkandung dalam media pembelajaran yang didayagunakan [9].

Dalam proses belajar dan mengajar di Sekolah dibutuhkan suatu alat bantu atau media agar siswa dapat melaksanakan proses belajar dan mengajar dengan baik. Karena dengan media yang tepat perantara komunikasi antara guru dan siswa bisa menciptakan suasana efektif ketika proses pembelajaran seperti halnya pembelajaran informatika. Namun umumnya guru masih melakukan proses pembelajaran menggunakan metode konvensional atau ceramah dan metode diskusi kelompok. Seperti halnya pembelajaran Informatika cenderung membosankan karena masih menggunakan metode yang tradisional yaitu ceramah sehingga diperlukan berbagai inovasi dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar. Penggunaan metode ini menjadikan siswa merasa jenuh atau bosan bahkan membuat forum sendiri di meja belajar siswa tersebut. Untuk itu guru diharapkan memahami dan meninjau kembali agar proses belajar dan mengajar atau metode yang digunakan apakah masih cocok atau tidak, karena sangat penting untuk diperhatikan kembali.

Media yang perlu digunakan adalah media yang memfasilitasi penyampaian informasi, dengan tampilan yang kreatif dan inovatif. Salah satunya adalah media *Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon*. Dengan media *Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon* ini dapat memudahkan proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas dan prestasi belajar. Pemanfaatan media berbasis multimedia memiliki pengaruh besar terhadap hasil ingatan siswa. Pemanfaatan media dengan konsep multimedia presentasi perlu menjadi bahan pertimbangan guru. Media *Audio Visual (Video) Animasi berbasis Doratoon* adalah software yang sangat profesional untuk membuat Media Audio Visual (Video) Animasi dengan perpaduan dan berbagai

macam software yang telah ada, Doratoon yang menjadi salah satu Software Design yang handal. Dengan menggunakan media *audio visual (video) animasi berbasis Doraton* yaitu dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih hidup sehingga membuat siswa tidak merasa bosan. Selain itu dengan menggunakan *Media Audio Visual (Video) Animasi berbasis Doratoon* akan mengurangi verbalisme, sehingga materi yang disampaikan semakin jelas, dan pengajaran akan semakin menarik perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi belajar siswa [10].

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada Bulan September Sampai bulan Desember 2022 di SMP Negeri 2 Bukittinggi, bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran informatika khususnya di kelas VIII guru informatika masih menerapkan metode ceramah atau konvensional sehingga membuat siswa cenderung bosan dalam mengikuti pembelajaran informatika.

Dari permasalahan di atas penulis tertarik untuk memberikan solusi berupa pemanfaatan media pembelajaran *Media Audio Visual (Video) Animasi berbasis Doratoon*. Media pembelajaran ini akan mendukung serta membantu guru dalam menyampaikan materi, membantu siswa agar lebih mudah dalam memahami dan meningkatkan motivasi belajar. Media ini juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga mendapatkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi pelajar, dengan media pembelajaran ini siswa lebih mudah memahami pembelajaran, karena tidak terfokus pada teks dari buku.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian adalah suatu cara atau jalan untuk mendapatkan kembali pemecahan terhadap segala permasalahan yang diajukan. Menurut Priyono metode penelitian adalah cara melakukan sesuatu dengan menggunakan pikiran secara seksama untuk mencapai suatu tujuan [11].

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positifisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan [11].

Sulaiman Saat dan Sugiyono menyatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek dan subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan [12]. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Bukittinggi.

Tabel 1
Populasi siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Bukittinggi

Populasi	Banyak Populasi
Kelas VIII ¹	31
Kelas VIII ²	30
Kelas VIII ³	31
Kelas VIII ⁴	31
Kelas VIII ⁵	31
Kelas VIII ⁶	31
Kelas VIII ⁷	31
Kelas VIII ⁸	31
Kelas VIII ⁹	31
Kelas VIII ¹⁰	32
Kelas VIII ¹¹	32
Jumlah	342

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Bukittinggi sebanyak 342 orang. Teknik pengambilan sampel dengan populasi yang memiliki strata atau tingkatan memiliki karakteristik sendiri. Jumlah populasi pada setiap kelas tidak sama. Mengingat jumlah populasi siswa di penelitian ini lebih dari 100 orang, yaitu kelas VIII berjumlah 342 orang, maka penulis mengambil sampel menggunakan *stratified propotional random sampling* sebesar 14% dari setiap kelas. Sehingga sampelnya adalah sebanyak 25 orang siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Bukittinggi.

Untuk memperoleh data kuantitatif terhadap angket yang diisi oleh siswa, maka masing-masing jawaban diberi skor sebagai berikut:

Tabel 2
Penskoran Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Cukup (C)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Dalam pengolahan data menggunakan metode pengelolaan data yang bersifat kuantitatif. Metode deskriptif kuantitatif yaitu metode pengolahan data yang menggunakan teknik perhitungan statistik. Adapun perhitungan statistik yang penulis gunakan adalah mencari persentase. Untuk mencari persentase dipergunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Angka Persentase

F : Frekuensi

N : Jumlah frekuensi/banyaknya responden [13].

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan penggunaan media *Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran informatika di SMP N 2 Bukittinggi.

Hasil presentase penggunaan media *Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon* dalam meningkatkan motivasi belajar informatika disajikan pada tabel-tabel berikut. Tabel tersebut merupakan hasil perhitungan terhadap jawaban pada angket yang diisi oleh siswa.

Tabel 3
Hasil Persentase Pernyataan 1

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Setuju (SS)	14	56%
2	Setuju (S)	8	32%
3	Cukup (C)	3	12%
4	Tidak Setuju (TS)	0	-
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	0	-
Jumlah		25	100%

Berdasarkan tabel 3 yang merupakan hasil dari angket dengan bentuk pernyataan “Guru menggunakan media pembelajaran dalam mengajar” dihasilkan 14 responden dengan nilai persentase 56% memilih jawaban alternatif "Sangat Setuju". 8 responden dengan nilai persentase 32% yang memilih jawaban alternatif "Setuju". Selanjutnya 3 responden dengan nilai persentase 12% yang memilih jawaban alternatif "Kurang setuju" dan 0 responden dengan nilai persentase 0% yang memilih jawaban alternatif "Tidak Setuju" dan 0 responden dengan nilai persentase 0% yang memilih jawaban alternatif "Sangat Tidak Setuju".

Tabel 4
Hasil Persentase Pernyataan 2

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Setuju (SS)	6	24%
2	Setuju (S)	15	60%
3	Cukup (C)	4	16%
4	Tidak Setuju (TS)	0	-
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	0	-
Jumlah		25	100%

Berdasarkan tabel 4 yang merupakan hasil dari angket dengan bentuk pernyataan “Saya lebih mudah memahami pelajaran setelah guru menggunakan media pembelajaran *Doratoon*” dihasilkan 6 responden dengan nilai persentase 24% memilih jawaban alternatif "Sangat Setuju". 15 responden dengan nilai persentase 60% yang

memilih jawaban alternatif "Setuju". Selanjutnya 4 responden dengan nilai persentase 16% yang memilih jawaban alternatif "Kurang setuju" dan 0 responden dengan nilai persentase 0% yang memilih jawaban alternatif "Tidak Setuju" dan 0 responden dengan nilai persentase 0% yang memilih jawaban alternatif "Sangat Tidak Setuju".

Tabel 5
Hasil Persentase Pernyataan 3

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Setuju(SS)	6	24%
2	Setuju (S)	16	64%
3	Cukup (C)	3	12%
4	Tidak Setuju (TS)	0	-
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	0	-
Jumlah		25	100%

Berdasarkan tabel 5 yang merupakan hasil dari angket dengan bentuk pernyataan “Saya lebih bersemangat mengikuti pelajaran Teknologi Informasi & Komunikasi (TIK) menggunakan media Pembelajaran berbasis *Doratoon*” dihasilkan 6 responden dengan nilai persentase 24% memilih jawaban alternatif "Sangat Setuju". 16 responden dengan nilai persentase 64% yang memilih jawaban alternatif "Setuju". Selanjutnya 3 responden dengan nilai persentase 12% yang memilih jawaban alternatif "Kurang setuju" dan 0 responden dengan nilai persentase 0% yang memilih jawaban alternatif "Tidak Setuju" dan 0 responden dengan nilai persentase 0% yang memilih jawaban alternatif "Sangat Tidak Setuju".

Tabel 6
Hasil Persentase Pernyataan 4

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Setuju (SS)	4	16%
2	Setuju (S)	16	64%
3	Cukup (C)	5	20%
4	Tidak Setuju (TS)	0	-
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	0	-
Jumlah		25	100

Berdasarkan tabel 6 yang merupakan hasil dari angket dengan bentuk pernyataan “Manfaat penggunaan Media Pembelajaran berbasis *Doratoon* dapat saya rasakan” dihasilkan 4 responden dengan nilai persentase 16% memilih jawaban alternatif "Sangat Setuju". 16 responden dengan nilai persentase 64% yang memilih jawaban alternatif "Setuju". Selanjutnya 5 responden dengan nilai persentase 20% yang memilih jawaban alternatif "Kurang setuju" dan 0 responden dengan nilai persentase 0% yang memilih jawaban alternatif "Tidak Setuju" dan 0 responden dengan nilai persentase 0% yang memilih jawaban alternatif "Sangat Tidak Setuju".

Tabel 7

Hasil Persentase Pernyataan 5

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Setuju (SS)	9	36%
2	Setuju (S)	9	36%
3	Cukup (C)	7	28%
4	Tidak Setuju (TS)	0	-
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	0	-
Jumlah		25	100

Berdasarkan tabel 7 yang merupakan hasil dari angket dengan bentuk pernyataan “Saya lebih rajin belajar karena media pembelajaran membuat saya menyukai pelajaran informatika” dihasilkan 9 responden dengan nilai persentase 36% memilih jawaban alternatif "Sangat Setuju". 9 responden dengan nilai persentase 36% yang memilih jawaban alternatif "Setuju". Selanjutnya 7 responden dengan nilai persentase 28% yang memilih jawaban alternatif "Kurang setuju" dan 0 responden dengan nilai persentase 0% yang memilih jawaban alternatif "Tidak Setuju" dan 0 responden dengan nilai persentase 0% yang memilih jawaban alternatif "Sangat Tidak Setuju".

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media pembelajaran *doratoon* dalam meningkatkan motivasi belajar informatika siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bukittinggi efektif karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran informatika. Hal ini dapat terlihat dari hasil angket yang telah disebar

menunjukkan adanya manfaat penggunaan media *Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Hidayat and I. Machali, “Pengelolaan Pendidikan (Konsep, Prinsip, dan Aplikasi dalam Mengelola sekolah dan Madrasah),” *Univ. Pendidik. Indones.*, pp. 4–6, 2012.
- H. W. Priandoko, “Penerapan Model Discovery Learning Untuk Menumbuhkan Sikap Cermat dan Mandiri Serta Meningkatkan Nilai Hasil Belajar,” *J. Ilm. Pendidik. dan Pembelajaran*, no. 1, pp. 87–119, 2017.
- I. Irham, F. Syukri, and M. D. Al Hamdani, “Pengaruh Kegiatan Keagamaan terhadap Kualitas Pendidikan,” *J. Penelit. Pendidik. Islam*, vol. 7, no. 1, pp. 1–34, 2019.
- M. P. Fauziah and M. Ninawati, “Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 6505–6513, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3257.
- R. B. Pratama, “Metodologi Penelitian,” *Angew. Chemie Int. Ed.* 6(11), 951–952., pp. 28–55, 2019.
- R. Indonesia, “Presiden republik indonesia,” 2003.
- R. Nugrahani and J. S. Rupa, “Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar,” *Lembaran Ilmu Kependidikan*, vol. 36, no. 1, pp. 35–44, 2017.
- S. S. Marwah, M. Syafe’i, and E. Sumarna, “Relevansi Konsep Pendidikan Menurut Ki Hadjar Dewantara Dengan Pendidikan Islam,” *TARBAWY Indones. J. Islam. Educ.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–26, 2018, doi: 10.17509/t.v5i1.13336.
- S. Sholeh, “Pendidikan dalam Al-Qur’an (Konsep Ta’lim QS. Al-Mujadalah ayat 11),” *J. Pendidik. Agama Islam Al-Thariqah*, vol. 1, no. 2, pp. 206–222, 2017, doi: 10.25299/althariqah.2016.vol1(2).633.
- S. Siarni, M. Pasaribu, and A. Rede, “Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 07 Salule Mamuju Utara,” *J. Kreat. Tadulako*, vol. 3, no. 2, pp. 94–104, 2015, [Online]. Available: <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/2871>
- T. Tafonao, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa,” *J. Komun. Pendidik.*, vol. 2, no. 2, p. 103, 2018, doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.
- V. Ho, “Learning by Doing,” *Encycl. Heal. Econ.*, pp. 141–145, 2014, doi: 10.1016/B978-0-12-375678-7.01110-X.
- Z. Wiwit Nopriyanti, Ikrima Mailani, “Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 001 Pasar Baru Pangean,” *J. AL-HIKMAH*, vol. 2, no. 2, pp. 1–10, 2020