

PENERAPAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS I SD NEGERI 36 HALMAHERA SELATAN PADA TEMA I SUBTEMA 2 ANGGOTA TUBUHKU

Retina munir¹⁾, Kodrat Hi. Karim²⁾, Eko Purnomo³⁾

¹Mahasiswa PGSD Universitas Khairun Ternate

²Staf Dosen PGSD Universitas Khairun Ternate

³Staf Dosen PGSD Universitas Khairun Ternate

Email: retinamunir@gmail.com

ABSTRACT

This research was conducted with the aim of (1) knowing the learning process of the first graders of SD Negeri 36 South Halmahera using animation learning (2) knowing the improvement of the learning outcomes of first graders of SD Negeri 36 South Halmahera using animation learning media. The type of this research is Classroom Action Research (CAR) which consists of 3 stages, namely (1) Planning, (2) Implementation and Observation, (3) Reflection. The research subjects were first grade students with 14 students consisting of 9 female students and 5 male students. Data collection techniques in this study are observation, documentation and tests. The data analysis technique in the study was carried out in three stages, namely to determine the mastery of student learning outcomes individually, to determine the mastery of student learning outcomes classically and to calculate the percentage of student and teacher activity results.

Based on the results of research from applying animation learning media in improving student learning outcomes in the first cycle of students who completed as many as 9 students or 64.28% while those who had not completed as many as 5 students or 35.71% of the 14 students who took part in the learning process in class with a total of the first cycle is 62.71%. this shows that the application of animated learning media to improve student learning outcomes in Class I SD Negeri 36 South Halmahera. has not succeeded. While in the second cycle there were 12 students who completed or 85.71% while those who did not complete were 2 students or 14.28% of the 14 students who took part in the learning process in class with an average number of cycle II was 80.28%. Thus, it can be concluded that the application of animated learning media can improve the learning outcomes of first grade students at SD Negeri 36 South Halmahera.

Keywords: Student Learning Outcomes, Animation Media

A. PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman Matlin (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar. Tindakan belajar tentang suatu hal tersebut tampak sebagai perilaku belajar yang tampak dari luar (Dimiyati dan Mudjiono, 2006).

Menurut (Gagne 1991) belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas, setelah belajar orang memiliki keterampilan ,pengetahuan,sikap,dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar. Dengan demikian, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan: Melewati pengelolaan informasi, kapabilitas baru.

(Sholikhah dkk., 2022) Hasil belajar merupakan suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Sehingga hasil belajar siswa terdapat berbagai faktor yang mempengaruhinya baik faktor dari dalam (motivasi,minat,bakat,kecerdasan) maupun faktor dari luar (lingkungan,keluarga,teman, media pembelajaran,metode pembelajaran). Salah satu faktor dari luar individu adalah tersedianya media pembelajaran yang memberi kemudahan bagi siswa untuk belajar sehingga proses belajar berlangsung dengan baik.

Pembelajaran tematik merupakan kegiatan mengajar dengan memadukan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema. dengan demikian, proses pembelajarannya mengelolah pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pembelajaran dalam satu topik pembicaraan atau satu tema (Sutrijo, 2005:3)

Dalam pelaksanaannya pembelajaran tematik menggabungkan berbagai bidang kajian; misalnya di bidang IPA, Matematika, Pendidikan Agama, IPS dan lainnya, maka bidang bidang tersebut tidak lagi terpisapisahkan melainkan menjadi satu kesatuan (holistic) dan keterpaduan(integralistik). Hal ini memberi implikasi terhadap guru yang mengajar di kelas. Pembelajaran tematik memerlukan guru yang kreatif baik dalam menyiapkan kegiatan\pengalaman belajar bagi anak, jika dalam memilih kompetensi dari berbagai mata pelajaran dan mengaturnya agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, menyenangkan, dan utuh (Trianto,2010:117).

Pembelajaran tematik dapat membantu siswa memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajari secara holistik, bermakna, otentik dan aktif. Pentingnya pembelajaran tematik di SD karena pada umumnya siswa pada tahap ini masih melihat segala sesuatu sebagai keutuhan (holistic) (Rusman,2012:257).

Berdasarkan hasil observasi penulis mengambil kesimpulan beberapa masalah yaitu: (1) sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah masih belum lengkap, dalam menunjang kegiatan

pembelajaran (2) ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran, dalam hal ini media Animasi yang belum optimal oleh guru dalam proses dalam kegiatan belajar yang akhirnya siswa juga mempunyai kecenderungan pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. (3) rendahnya hasil belajar pada pembelajaran tematik.

Berdasarkan uraian diatas, penggunaan media animasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema 2 tubuhku. Oleh sebab itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I SD Negeri 36 Halmahera Selatan Pada Tema I Subtema 2 Diriku dan Anggota Tubuhku.

B. KAJIAN PUSTAKA

Menurut Thorndike (Budiningsih, 2012) belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal yang dapat ditangkap melalui alat indra. Sedangkan respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang juga dapat berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan.

Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh setelah adanya proses belajar mengajar. Keberhasilan belajar siswa dapat dilihat dari prestasi belajar, dimana prestasi belajar merupakan gambaran hasil belajar siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar pada sesuatu jenjang yang diikutinya.

Media Animasi Canva adalah sebuah tools untuk desain grafis yang menjenbatani penggunaanya agar dapat dengan muda merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva saat tersedia dalam beberapa versi, web, iphone, dan android.

Canva merupakan salah satu tools yang Open Source alias gratis dan terbuka untuk umum yang dapat anda gunakan. Salah satu kelebihan tools Canva ini ialah anda hanya perlu melakukan drag and drop gambar maupun animasi yang telah tersedia tanpa harus mendesain ulang dari awal gambarnya.

Langkah-langkah menggunakan Media animasi

1. Langkah persiapan, dalam hal ini yang harus diperhatikan oleh guru antara lain:

- a) Siapkan mental peserta didik agar berperan aktif dan pastikan bahwa peralatan yang akan digunakan untuk menampilkan animasi dapat berfungsi dengan baik.
 - b) Pastikan bahwa di ruangan terdapat power listrik yang dibutuhkan untuk memutar program dan materi yang akan diajarkan sudah tersedia serta usahakan untuk mencobanya di kelas.
 - c) Ruangan hendaknya diatur sedemikian rupa, baik cahaya, pengaturan tempat duduk, dan ketenangan dengan nyaman dan tenang.
2. Langkah pelaksanaan, hal-hal yang harus dilakukan antara lain:
- a) Usahakan peserta didik 15 menit sebelum kegiatan pembelajaran dimulai sudah berada di tempat kegiatan pembelajaran.
 - b) Mintalah siswa untuk memperhatikan baik-baik terhadap materi pembelajaran yang akan disampaikan melalui media animasi.
 - c) Putarlah program dengan menekan tombol “play”
 - d) Usahakan suasana tetap tenang dan kondusif selama pemutaran program media animasi
 - e) Perhatikan dan catat berbagai reaksi siswa selama mereka mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media animasi.

Penggunaan animasi dapat bantuan komputer sebagai media pembelajaran memiliki banyak kelebihan dan dapat menambah kesan realisme. Penggunaan animasi dengan tidak terlepas pada peran alat bantu komputer, animasi merupakan gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga terlihat menarik dan lebih hidup.

Menurut Rusman (2012: 60) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis multimedia adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafi, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool.

C. METODE

Rancangan penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan penerapan media animasi. Waktu pelaksanaan penelitian di semester genap tahun ajaran 2021/2022, yaitu antara bulan september 2022 di kelas I SD Negeri 36 Halmahera selatan. Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas I yang berjumlah 14 siswa, terdiri dari 9 siswa perempuan dan 5 siswa laki-laki. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti dan guru wali

kelas I. Prosedur pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam bentuk proses berdaur (siklus), tiap siklus terdiri dari empat tahap/rancangan, yakni: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dalam penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas I SD Negeri 36 Halmahera Selatan pada tema I subtema 2 anggota tubuhku. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Observasi, Dokumentasi, Tes. Selanjutnya untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan penerapan media animasi.

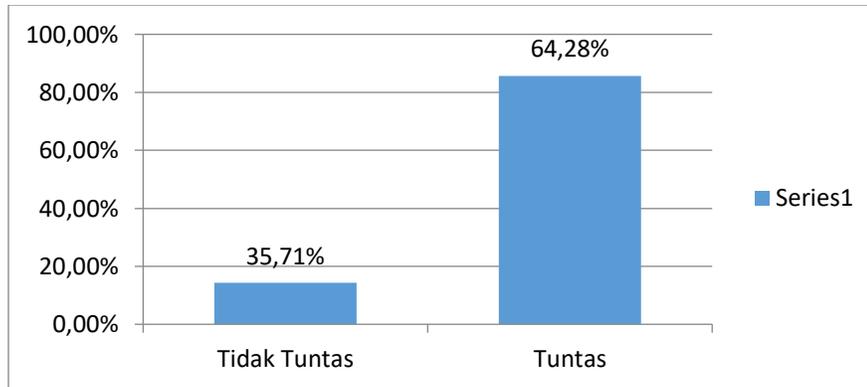
D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

a. Siklus I

Pelaksanaan tindakan dan observasi siklus I pada hari Senin 12 September dan Selasa 13 September 2022. Dengan menggunakan penerapan media animasi Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada Siklus I didapatkan persentase Observasi data aktivitas guru selama pembelajaran pada siklus I mendapatkan nilai rata-rata 61,25% cukup dan aktivitas siswa mencapai selama pembelajaran pada siklus I mendapatkan nilai rata-rata 45,15% cukup Hal ini berarti aktivitas guru lebih tinggi dibandingkan dengan aktivitas siswa.

Beberapa hasil kegiatan yang telah dikumpulkan, peneliti bersama dengan guru kelas I SD Negeri 36 Halmahera Selatan mendiskusikan hasil belajar siswa serta hasil observasi aktivitas siswa dan guru pada siklus I. berdasarkan data yang diperoleh, hasil belajar dan telah dilakukan tes evaluasi akhir untuk mendapatkan nilai secara keseluruhan yaitu sebanyak 9 siswa yang tuntas atau 64,28% sedangkan yang belum tuntas sebanyak 5 siswa siswa atau 35,71%. Serta dari data observasi guru selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung pada siklus I masi belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari jumlah nilai yang di peroleh 49 dari skor maksimum 80, dengan perolehan nilai rata-rata mencapai 61,25% maka dinyatakan dalam kualifikasi kurang skor yang diperoleh pada aktifitas belajar siswa masi rendah, hal ini dapat dilihat pada skor yang diperoleh yaitu 32 dari skor maksimum 60 atau dengan jumlah rata-rata 53,33% maka dinyatakan dalam kualifikasi kurang. Berdasarkan hasil diskusi anatara peneliti dengan guru kelas I SD Negeri 36 Halmahera Selatan terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki sehingga hasilnya akan sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Berikut dibawa ini beberapa temuan masalah pada siklus I serta rencana perbaikan yang dilaksanakan pada siklus II.



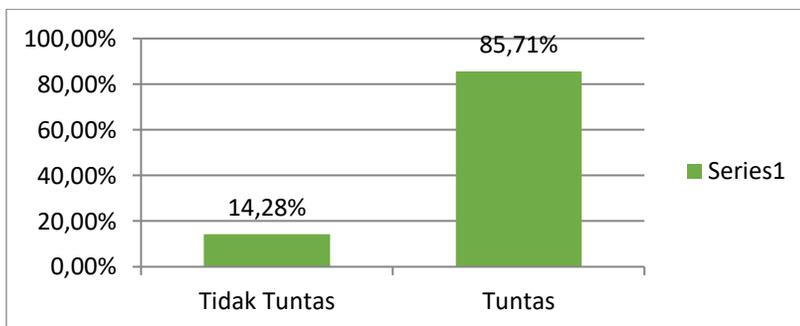
Gambar 4.1 Perbandingan siswa tuntas dan tidak tuntas siklus I

b. Siklus II

- a) Kegiatan perencanaan siklus II. Di laksanakan pada hari Rabu tanggal 14 September dan hari Kamis tanggal 15 September 2022. di ruangan kelas I SD Negeri 36 Halmahera Selatan. Peneliti dan guru kelas I mendiskusikan rancangan tindakan yang dilakukan, berdasarkan hasil refleksi pada siklus I diketahui belum menunjukkan adanya peningkatan adanya peningkatan siswa dalam menjelaskan materi manusia dan lingkungan, peneliti dengan arahan observer serta mempertimbangkan kembali maka peneliti kembali mengulang pembelajaran dengan materi diriku dan anggota tubuhku dengan menggunakan penerapan media animasi. Berdasarkan data yang diperoleh, Dari hasil pekerjaan aktivitas guru selama pembelajaran pada siklus II mendapatkan nilai rata- rata 82,25% Dari hasil pekerjaan siswa pada saat evaluasi yang terdapat 12 siswa atau 85, 71% mencapai nilai ketuntasan. Sedangkan siswa yang lain sebanyak 2 siswa atau 14,28% belum mencapai nilai ketuntasan dan masi perluh perbaikan.

Berdasarkan data yang diperoleh Hasil analisis data dari evaluasi yang dilakukan menunjukkan bahwa deengan menggunakan media pembelajaran animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD Negeri 26 Halmahera Selatan pada subtema 2 anggota tubuhku. Hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 62,71 dengan presentase kettuntasan 64% paada siklus I terdapat 5 siswa dari 14 siswa yang belum termaksud krektria ketuntasan minimal yatu 65 dari penilaian hasil belajar siswa pada siklus I skor tertinggi adalah 80, sedangkan skor terenda 42, sehingga perluh adanya perbaikan paada siklus II terdapat 12 siswa yang memiliki skor lebih dari 64 (14,28%) tidak tuntas. Skor tertinggi 92, skor terendah

64, skor Rata-Rata 80,28. Dengan adanya perbaikan , maka di skilus II mengalami peningkatan hasil belajar siswa sebesar 23% hasil belajar siswa meningkat menjadi 85%.



Gambar 4.2 Perbandingan siswa tuntas dan tidak tuntas siklus II

Berdasarkan hasil pada siklus II tersebut Data hasil penelitian siswa kelas I SD Negeri 36 Halmahera Selatan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang menggunakan Penerapan Media Animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik dengan materi anggota tubuhku.

Pembahasan

Pembahasan diatas disimpulkan bhwa hasil belajar tematik pada materi anggota tubuhku mengalami peningkatan karena jumlah siswa yang diteliti 14 siswa, 14 siswa telah mencapai KKM yaitu 65%. Hasil analisis data dari evaluasi yang dilakukan menunjukkan bahwa deengan menggunakan media pembelajaran animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD Negeri 26 Halmahera Selatan pada subtema 2 anggota tubuhku. Hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 62,71 dengan presentase kettunttasan 64% paada siklus I terdapat 5 siswa dari 14 siswa yang belum termaksud krektria ketuntasan minimal yatu 65 dari penilaian hasil belajar siswa pada siklus I skor tertinggi adalah 80, sedangkan skor terenda 42, sehingga perluh adanya perbaikan paada siklus II terdapat 12 siswa yang memiliki skor lebih dari 64 (14,28%) tidak tuntas. Skor tertinggi 92, skor terendah 64, skor Rata-Rata 80,28. Dengan adanya perbaikan , maka di skilus II mengalami peningkatan hasil belajar siswa sebesar 23% hasil belajar siswa meningkat menjadi 85%.

Data hasil penelitian siswa kelas I SD Negeri 36 Halmahera Selatan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang

menggunakan Penerapan Media Animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik dengan materi anggota tubuhku.

Panelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari beberapa tahapan diantaranya yaitu (1) perencanaan, (2) observasi dan pelaksanaan, (3) refleksi. Siklus I dilaksanakan pada hari senin tanggal 12 september 2022 sampai 13 september 2022 dan siklus II dilaksnakan padaa hari Rabu 14 september 2022 sampai dengan 15 september 2022.

Berdasarkan refleksi pada siklus I diperoleh kelemahan proses pembelajaran yang menyebabkan hasil belajar belum meningkat, diantaranya: Terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dalam kegiatan kelompok. Karena siswa tersebut belum memahami pelajaran yang diberikan, belum terlalu paham tentang pelajaran anggota tubuh , siswa juga tidak mempunyai keberanian bertanya dalam diskusi berlangsung sehingga membuat siswa dalam berkomunikasi masih canggung dalam mengungkapkan pendapatnya dan, kurangnya percaya diri pada setiap siswa. Hal tersebut membuat keaktifan belajar siswa dalam kegiatan berdiskusi kelompok belum Nampak sehinga rencana perbaikan pada siklus II yaitu guru memberikan pendampingan dengan cara guru harus mendorong dab memberi motivasi siswa mau dan mampu bertanya, terutama mengajukan pertanyaan ke kelompok atau bertanya ke guru, guru juga memberi penghargaan kepada siswa agar siswa lebih semangat dari sebelumnya pada siswa saat beelajar dan berkelompok. Hal ini berdasarkan pendapat Mudjiono (2006) keaktifan belajar siswa merupakan proses pembelajaran yang mengara kepada pengoptimalisasian yang melibatkan intelektual-emosional siswa dalam proses pembelajaran dengan melibatkan fisik siswa. Keaktifan belajar siiswa ditimbulkan dengan penggunaan Media pembelajaran oleh guru diantaranya dengan melaksanakan prilaku-prilaku berikut ini yaitu memberikan tugas secara induvidu atau kelompok, kelompok kecil, memberikan tugas, mengadakan sesi Tanya jawab dan diskusi.

Sebagian siswa masih kurang berkonsentrasi pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Permasalahan gangguan konsentrasi belajar siswa karena pengaruh faktor lingkungan yang tidak kondusif, faktor sulitnya pelajaran apabila siswa tersebut mengerti apa yang disampaikan sebagai penyebab siswa, siswa mengalami gangguan berkonsentrasi belajar sehingga siswa dalam dunia pendidika cukup memperhatikan pada siklus II yang lebih fokus pada konsentrasi siswa yang tidak serius pada proses pembelajaran. Hal ini berdasarkan pendapat Aunurrahman (2014) konsentrasi belajar adalah salah satu piskologi yang sering kali tidak begitu mudah untuk diketahui oleh orang

lain selain diri individu yang sedang belajar. Hal ini disebabkan kadang-kadang apa yang terlihat melalui aktivitas seseorang belum tentu sejalan dengan apa yang sesungguhnya apa yang dipikirkan oleh individu. Konsentrasi belajar dipengaruhi dari kemampuan otak masing-masing siswa untuk memutuskan perhatian pada apa yang dipelajari. Pemusatan perhatian ini untuk meningkatkan belajar siswa kemungkinan siswa dapat menyerap dan memahami informasi yang didapat.

Waktu yang digunakan dalam penyelesaian mencari pasangan ke kelompok lain kurang dimanfaatkan secara optimal. Karena siswa masih malu-malu dalam mencari pasangannya dalam kelompok tidak mempunyai mental dalam bertanya dan menyampaikan pendapatnya kondisi seperti ini akan menghambat siswa dalam mengikuti belajar sehingga menyebabkan rendahnya presentasi siswa dalam kelompok dan waktu yang digunakan dalam kelompok terbuang sia-sia. Rencana perbaikan pada siklus II yaitu guru lebih terfokus kepada siswa untuk menyebutkan bagian-bagian anggota tubuh dengan teliti dan benar.

hasil observasi aktivitas guru pada Siklus I didapatkan persentase Observasi data aktivitas guru selama pembelajaran pada siklus I mendapatkan nilai rata-rata 61,25% cukup dan aktivitas siswa mencapai selama pembelajaran pada siklus I mendapatkan nilai rata-rata 45,15% cukup Hal ini berarti aktivitas guru lebih tinggi dibandingkan dengan aktivitas siswa.

Berdasarkan refleksi pada siklus I diperoleh kelemahan proses pembelajaran yang menyebabkan hasil belajar belum meningkat, diantaranya: Terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dalam kegiatan kelompok. Karena siswa tersebut belum memahami pelajaran yang diberikan, belum terlalu paham tentang pelajaran anggota tubuh, siswa juga tidak mempunyai keberanian bertanya dalam diskusi berlangsung sehingga membuat siswa dalam berkomunikasi masih canggung dalam mengungkapkan pendapatnya dan, kurangnya percaya diri pada setiap siswa. Hal tersebut membuat keaktifan belajar siswa dalam kegiatan berdiskusi kelompok belum nampak sehingga rencana perbaikan pada siklus II yaitu guru memberikan pendampingan dengan cara guru harus mendorong dan memberi motivasi siswa mau dan mampu bertanya, terutama mengajukan pertanyaan ke kelompok atau bertanya ke guru, guru juga memberi penghargaan kepada siswa agar siswa lebih semangat dari sebelumnya pada siswa saat belajar dan berkelompok. Hal ini berdasarkan pendapat Mudjiono (2006) keaktifan belajar siswa merupakan proses pembelajaran yang mengarah kepada pengoptimalisasian yang melibatkan intelektual-emosional siswa dalam proses pembelajaran dengan melibatkan fisik siswa. Keaktifan belajar siswa ditimbulkan dengan

penggunaan Media pembelajaran oleh guru diantaranya dengan melaksanakan perilaku-prilaku berikut ini yaitu memberikan tugas secara individu atau kelompok, kelompok kecil, memberikan tugas, mengadakan sesi Tanya jawab dan diskusi.

E. SIMPULAN

1. Penerapan Media Animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema 2 anggota tubuhku pada tujuan ajaran 2022-2023. Peningkatan hasil belajar ini dapat terjadi dikarenakan dalam penerapan Media Animasi I) siswa belajar dengan cara berkelompok, 2) menjelaskan tujuan pembelajaran dengan menggunakan Media Animasi, 3) menjelaskan terlebih dahulu apa yang dilakukan dalam proses pembelajaran berkelompok, 4) menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Proses penerapan media sudah sesuai dengan apa yang telah direncanakan.
2. Hasil penelitian ini terdapat 2 siklus, dimana siklus I diperoleh ketuntasan persentase hasil belajar terdapat 9 atau 64% siswa yang belum capai nilai KKM dan 5 atau 35% siswa yang belum mencapai nilai KKM. Dengan adanya perbaikan pada siklus II diperoleh 12 atau 85% siswa yang mencapai nilai KKM dan 2 atau 14% siswa yang belum mencapai nilai KKM. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan penerapan media animasi pada pembelajaran tematik subtema 2 anggota tubuhku dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri 36 Halmahera Selatan.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Nurhasana, s & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa (Learning Interest As Determinant Student Learning Outcomes). *Jurnal Manajemen Pendidikan Perkantoran*. (1). Halaman 130
- Dimiyanti Dan Mudjiono. 2006. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, Dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana
- Rusman, 2012. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sholikhah, N., Hady, D., & Purnomo, E. (2022). *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 50 Kota Ternate Melalui Model Course Review Horay Pada Tema 8 Praja Muda Karana Sub Tema 4 Aku Suka Berkarya*. 10(1), 61–72.