

Bu_Umi.pdf

by

Submission date: 12-Apr-2023 01:48PM (UTC+0700)

Submission ID: 2062340389

File name: Bu_Umi.pdf (308.66K)

Word count: 2774

Character count: 17515

19
**OPTIMALISASI PEMBELAJARAN EKONOMI BISNIS BERBASIS
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI MAHASISWA**

Umi Hidayati¹⁾, Erdyna Dwi Etika²⁾, Dimas Geoprata Ramadhan³⁾

^{1,2,3)} STKIP PGRI⁶⁾ Nganjuk
1) umihidayati629@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of the research was to determine the increase in student motivation to study business economics by using gamification-based online learning. This research uses classroom action research method which consists of two cycles. The research instrument used was an online quiz sheet using Quizizz application and a student learning motivation questionnaire. The research subjects were students of Economics Education of STKIP PGRI Nganjuk who were taking business economics courses. Research data is the value of each indicator of learning motivation. The results of this research are the use of gamification in online learning for business economics courses can increase student learning motivation. This increase in motivation is proven by the average indicator of student learning motivation from the 1st cycle of 42.70% in the less category, in the first cycle of 56.86% within the sufficient category and in the third cycle of 70.4% within the good category.

Keywords: Gamification, Motivation, Economy

¹⁶
ABSTRAK

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar mahasiswa di mata kuliah ekonomi bisnis dengan menggunakan pembelajaran daring berbasis gamifikasi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar kuis online menggunakan aplikasi quizizz dan kuesioner motivasi belajar mahasiswa. Subjek penelitian adalah mahasiswa Pendidikan ekonomi STKIP PGRI Nganjuk yang sedang menempuh mata kuliah ekonomi bisnis. Data penelitian adalah nilai dari tiap indikator motivasi belajar. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran daring mata kuliah ekonomi bisnis dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Peningkatan motivasi ini terbukti dari rata-rata indikator motivasi belajar mahasiswa dari prasiklus sebesar 42,70 % dengan kategori kurang, pada siklus I sebesar 56,86 % dengan kategori cukup dan pada siklus III sebesar 70,4 % dengan kategori baik.

Kata kunci: Gamifikasi, Motivasi, Ekonomi

1
JEID: Journal of Educational Integration and Development
Vol. 1 (2), 2021

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang muncul pada akhir tahun 2019 telah banyak memberikan dampak pada berbagai bidang. Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang besar adalah bidang Pendidikan. Pemerintah menerapkan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) di Indonesia sebagai upaya pemutusan rantai Covid-19. Penerapan PSBB ini akhirnya membuat sekolah dan perguruan tinggi menerapkan belajar dari rumah. Pemerintah membuat kebijakan menghilangkan pembelajaran tatap muka untuk sementara dan mengganti dengan pembelajaran daring pada sekolah dasar, sekolah menengah dan perguruan tinggi (Pujilestari, 2020).

Pembelajaran daring merupakan model pembelajaran yang sudah tidak asing pada perguruan tinggi. Namun, selama ini pembelajaran daring masih belum maksimal dikarenakan dosen dan mahasiswa masih dapat melaksanakan tatap muka. Ketika penerapan PSBB, pembelajaran daring menjadi salah satu solusi yang tepat untuk meningkatkan mutu Pendidikan (Syarifudin, 2020).

Psikologis pada pelajar juga terdampak karena adanya gangguan komunikasi pendidik dan pelajar (Aji,2020). Pertemuan langsung dosen dan mahasiswa sangat mempengaruhi motivasi mahasiswa saat belajar. Motivasi dapat memprediksi capaian hasil belajar pada pembelajaran daring (Parker,etc, 2021). Pada penelitian yang dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran daring terhadap motivasi menyimpulkan bahwa pembelajaran daring memiliki pengaruh negative pada motivasi siswa (Mardesci, 2020). Berdasarkan survei pembelajaran daring dari keseluruhan responden hanya 9,1 % responden yang tidak bosan terhadap kuliah daring (Dewi, dkk, 2021). Motivasi yang kurang terhadap pembelajaran daring ini dipengaruhi oleh beberapa hal, antara lain pendukung eksternal yang kurang baik, metode mengajar dosen hanya satu arah selama pembelajaran daring, dan lain sebagainya (Dewi, dkk, 2021, Rahmadhani, 2021). Pembelajaran daring akan lebih memotivasi mahasiswa apabila pembelajaran dilaksanakan secara dua arah (Rahmadhani, 2021).

Motivasi adalah suatu factor yang menentukan arah sikap, kemauan dan ketekunan perilaku siswa (Keller, 2016). Terdapat delapan indikator motivasi belajar yaitu (1) durasi belajar, (2) frekuensi belajar, (3) persistensi pada kegiatan belajar, (4) ketabahan, kuletan dan kemampuan dalam menghadapi rintangan, (5) devosi dan pengorbanan untuk mencapai tujuan, (6) tingkat aspirasi yang akan dicapai dengan kegiatan yang dilakukan, (7) tingkat kualifikasi prestasi/produk/output yang dicapai dari kegiatan yang dilakukan, dan (8) arah sikap terhadap

sasaran kegiatan (Makmun dalam Ricardo, 2017). Hasil prasiklus menunjukkan bahwa motivasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah ekonomi bisnis masih rendah dengan rata-rata 42,7 %. Rendahnya motivasi tersebut juga tercermin dari sedikitnya mahasiswa yang mengumpulkan tugas tepat waktu, tidak aktifnya forum diskusi mahasiswa dengan dosen, dan masih ada mahasiswa yang tidak mengikuti perkuliahan daring.

Salah satu bentuk pembelajaran daring yang menarik adalah pembelajaran menggunakan media gamifikasi. Gamifikasi merupakan penggunaan dari elemen-elemen pada game dan teknik desain game pada dalam non game. Elemen game yang digunakan yaitu seperti poin, tingkatan / level, tingkatan, narasi dan sebagainya (Sitorus, 2016). Pada saat ini gamifikasi banyak digunakan pada bidang non hiburan atau non game, namun juga digunakan pada bidang bisnids dan bidang Pendidikan. Contohnya adalah aplikasi permainan yang ada pada hadphone untuk membantu anak belajar berhitung dan menulis sehingga sangat membantu orang tua dalam mengajar anak-anak mereka matematika dan menulis. Gamifikasi ini digunakan untuk menarik dan memotivasi orang untuk menggunakan suatu produk dan gamifikasi juga digunakan untuk mempengaruhi perilaku. Gamifikasi merupakan metode pengajaran yang efektif dan terdapat peningkatan hasil belajar siswa (Sailer, 2020, Putz, 2020).

Quizizz merupakan salah satu web tool permainan interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Quizizz sangat mudah digunakan untuk merancang suatu evaluasi pebelajaran. Aplikasi Quizizz memberikan dampak positif terhadap pembelajaran (Zhao, 2019, Chaiyo, etc, 2017). Quizizz berhasil mengurangi kecemasan ujian karena penggunaan elemen pada web tool tersebut. Jadi, Quizizz adalah pilihan terbaik bagi guru (Pitoyo, 2019).

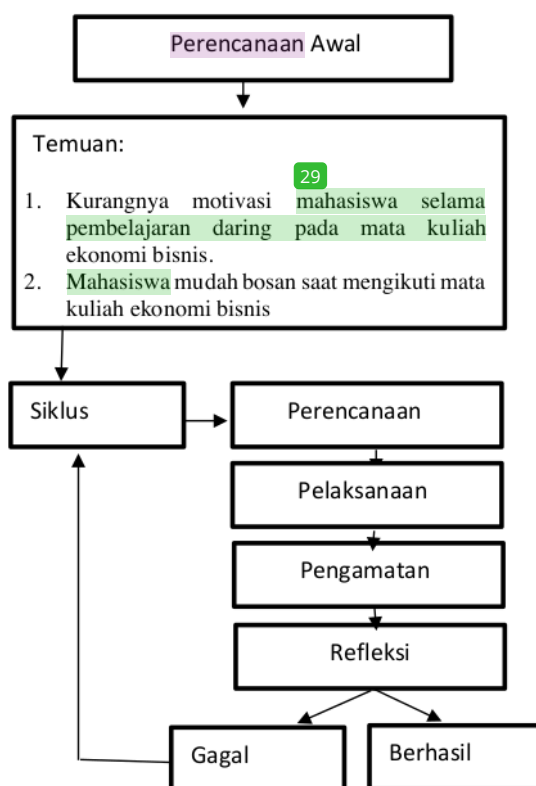
Berdasarkan uraian di atas, maka dalam penelitian ini, peneliti bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi mahasiswa pada mata kuliah ekonomi bisnis dengan menggunakan pembelajaran berbasis gamifikasi.

17 METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian berjumlah 30 mahasiswa Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Nganjuk yang sedang menempuh mata kuliah Ekonomi Bisnis. Penelitian ini disusun menjadi 2 siklus. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain adalah (1) Lembar kerja online akan digunakan mahasiswa selama proses

pembelajaran dan dapat diakses di www.quizizz.com. Lembar kerja ini digunakan untuk memperoleh data hasil belajar mahasiswa. (2) Kuesioner motivasi digunakan untuk mendapat data mengenai motivasi mahasiswa.

Prosedur penelitian ini dibagi menjadi 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Adapun siklus yang dilaksanakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Siklus Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dalam mengetahui keefektifan penggunaan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi mahasiswa, yaitu menggunakan Analisa statistik. Pendekatan ini dilaksanakan dengan mengukur indikator-indikator variable motivasi belajar dengan menggunakan pernyataan kuesioner yang disebarkan pada subyek penelitian. Data

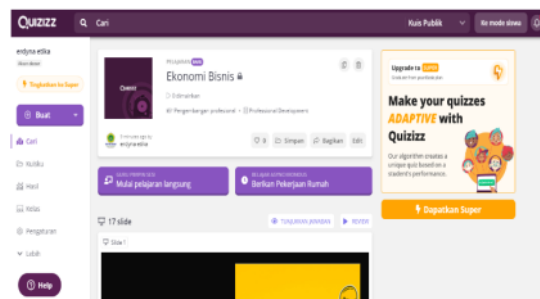
yang diperoleh dianalisa secara kuantitatif deskriptif untuk mendapatkan gambaran mengenai motivasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah ekonomi bisnis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini terdiri dari dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Pada setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Observasi dan (4) Refleksi.

Siklus I

Tahap pertama pada siklus I adalah tahap perencanaan. Pada tahap perencanaan di buat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Persiapan instrument dilakukan dengan membuat pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan quizizz dan angket motivasi mahasiswa yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya terlebih dahulu. Selanjutnya peneliti mengunggah materi dan instrument soal pada web tool quizizz seperti terlihat pada gambar 2.

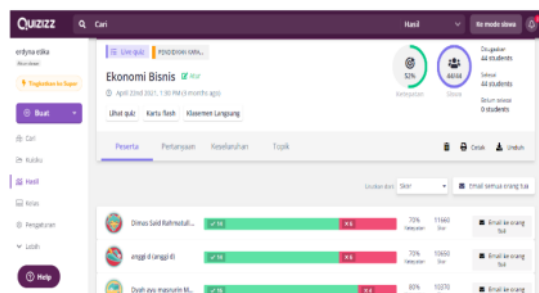


Gambar 2. Tampilan Materi pada Quizizz

Tahap kedua adalah tahap pelaksanaan siklus I. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 1, 8 dan 16 Maret 2021. Materi yang digunakan pada siklus I adalah konsep dan peluang bisnis masa depan. Pada setiap pertemuan pembelajaran dilaksanakan selama 2 x 50 menit tatap muka secara daring. Pembelajaran dilaksanakan melalui whatsapp untuk apersepsi, presensi dan pemberian link quizizz.

Pada tahap pelaksanaan kegiatan yang dilaksanakan meliputi: (1) Apersepsi, (2) Mahasiswa membuat akun quizizz dan memasukan kode kelas, (3) Mahasiswa berdiskusi tentang materi yang ditampilkan pada Quizizz, (4) Mahasiswa mengerjakan game pada quizizz sesuai dengan materi yang telah diterima, (5) Dosen memberikan hasil evaluasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan membuat kesimpulan Bersama mahasiswa.

Tahap ketika adalah tahap observasi. Kegiatan observasi dilaksanakan peneliti disaat mahasiswa berdiskusi dan mengerjakan kuis. Observasi dilaksanakan dengan memantau progress mahasiswa secara langsung pada aplikasi quizzz seperti yang terlihat pada gambar 3.



Gambar 3. Hasil Quizizz Mahasiswa

Selanjutnya, observasi juga dilaksanakan melalui kuesioner motivasi belajar yang diisi oleh mahasiswa setelah pelaksanaan siklus I selesai. Adapun hasilnya pada tabel 1.

Tabel 1. Motivasi belajar mahasiswa dalam siklus I

No	Indikator	Nilai (%)	Kategori
1	Durasi	61,2	Baik
2	Frekuensi belajar	52,0	Cukup
3	Persistensi	59,1	Cukup
4	Devosi	57,0	Cukup
5	Ketabahan	52,7	Cukup
6	Tingkat Aspirasi	60,1	Baik
7	Tingkat Kualifikasi	55,6	Cukup
8	Arah Sikap	49,2	Cukup
	Rata-rata	55,86	Cukup

Hasil kuesioner motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah ekonomi bisnis menunjukkan kategori cukup yaitu 55,86 %. Indikator durasi sebesar 61,2 %, indikator frekuensi sebesar 52,0 %, indikator persistensi sebesar 59,1 %, indikator devosi sebesar 57 %, indikator ketabahan sebesar

52,7 %, indikator tingkat aspirasi sebesar 60,1 %, indikator tingkat kualifikasi sebesar 55,6 % dan indikator arah sikap sebesar 49,2 %.

¹⁰ Tahap keempat adalah tahap refleksi. Pada table 1 dapat diketahui bahwa rata-rata indikator motivasi belajar mahasiswa berada pada kategori cukup, yaitu dengan prosentase 55,86 %. Dua indikator dalam kategori baik sedang 6 indikator lainnya berada pada kategori cukup

Pelaksanaan siklus I menunjukkan hasil yang diperoleh masih memiliki rata-rata motivasi yang belum mencapai standar baik. Melalui wawancara dengan beberapa siswa, beberapa factor mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran pada siklus I ini antara lain : (1) Mahasiswa masih asing dengan web tool Quizizz, (2) Ada beberapa mahasiswa terkendala pada Bahasa pada web tool Quizizz yang ter-setting Bahasa Inggris, (3) Kendala signal pada daerah tempat tinggal mahasiswa. Untuk meningkatkan hasil motivasi yang lebih baik, maka dilakukan perbaikan pada siklus II sebagai berikut: (1) Diberikan video tutorial quizizz kepada mahasiswa, (2) Mengingatkan lebih awal kepada mahasiswa agar mempersiapkan perkuliahan dengan baik termasuk mempersiapkan perangkat untuk daring.

Siklus II

Tahap pertama adalah tahap perencanaan. Pada ²⁸ tahap ini peneliti membuat materi berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat sebelumnya dan ²¹ berdasarkan hasil refleksi pada siklus I.

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada tanggal 5, 12 dan 19 April 2021. Materi yang diberikan kepada mahasiswa adalah Bisnis dan kewirausahaan. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran, dosen memberikan video tutorial dan Tanya jawab seputar aplikasi Quizizz. Tahap ketiga adalah tahap pengamatan. Kegiatan pengamatan dilaksanakan dengan mengamati diskusi pada web tool quizizz dan pengisian kuesioner motivasi mahasiswa saat selesai pelaksanaan siklus II. Adapun hasil kuesioner motivasi belajar ⁴ mahasiswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Motivasi belajar mahasiswa dalam siklus II

No	Indikator	Nilai (%)	Kategori
1	Durasi	70,3	Baik
2	Frekuensi belajar	63,2	Baik

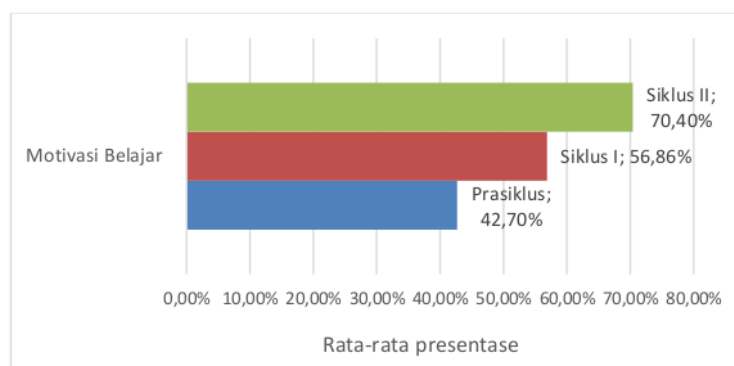
Umi Hidayati, Erdyna Dwi Etika, Dimas Geopratama Ramadhan

3	Persistensi	68,0	Baik
4	Devosi	64,8	Baik
5	Ketabahan	69,3	Baik
6	Tingkat Aspirasi	74,2	Baik
7	Tingkat Kualifikasi	78,0	Baik
8	Arah Sikap	75,4	Baik
	Rata-rata	70,4	Baik

Pada siklus II hasil kuesioner motivasi belajar mahasiswa menunjukkan kategori baik dengan rata-rata sebesar 70,4 %. Semua indikator juga berada dalam kategori baik. Tahap keempat adalah tahap refleksi. Motivasi belajar mahasiswa pada siklus II menunjukkan hasil yang lebih baik pada siklus I dan sudah mencapai standar minimal yaitu baik. Pembelajaran pada siklus II juga berjalan lancar dengan suasana pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan.

Pembahasan

Siklus I menunjukkan bahwa motivasi belajar mahasiswa masih dalam kategori cukup dan belum mencapai target yaitu kategori baik. Berdasarkan hal tersebut perlu dilakukan beberapa upaya untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Indikator yang belum memenuhi standar baik yaitu, frekuensi belajar, persistensi, devosi, ketabahan, tingkat kualifikasi dan arah sikap. Pada siklus II menunjukkan hasil peningkatan motivasi belajar mahasiswa dan telah mencapai target dengan kategori baik. Adapun perbandingan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Ekonomi Bisnis menggunakan web tool Quizizz dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Perbandingan rata-rata motivasi belajar

13
Berdasarkan gambar 4 diatas terlihat bahwa ada peningkatan motivasi belajar mahasiswa dari prasiklus, siklus I dan siklus II. Namun walaupun terjadi peningkatan, ternyata hasil tersebut kurang optimal karena hanya mencapai kategori baik. Kurang optimalnya motivasi belajar mahasiswa juga dipengaruhi oleh faktor lain. Menurut Muhibin Syah dalam (Santoso, Yuniarsih, Sarino, 2017), 35 terdapat dua faktor yang mempengaruhi motivasi belajar seseorang yaitu factor internal dan factor eksternal. 18 Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri sendiri misalkan sikap, pengalaman, Pendidikan, cita-cita dan kepribadian. Faktor Eksternal dapat berupa faktor lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. Pada pembelajaran daring, faktor eksternal sangat mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa seperti kendala peralatan untuk daring, kondisi ekonomi, dan letak geografis tempat tinggal mahasiswa.

Merujuk hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran mata kuliah ekonomi bisnis secara daring berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi mahasiswa Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Nganjuk.

15 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran daring mata kuliah ekonomi bisnis dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Peningkatan motivasi ini terbukti dari rata-rata indikator motivasi belajar mahasiswa dari prasiklus sebesar 42,70 % dengan kategori kurang, pada siklus I sebesar 56,86 % dengan kategori cukup dan pada siklus III sebesar 70,4 % dengan kategori baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, R. H. S. (2020). Dampak COVID-19 pada pendidikan di Indonesia: Sekolah, keterampilan, dan proses pembelajaran. *Salam: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, (7), 5, 395-402.
- Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017, March). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. In *2017 International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT)* (pp. 178-182). IEEE.
- Dewi, R. S., & Tantiani, F. F. (2021). Penguatan Self-Care dalam Mengurangi Rasa Boredom Pada Mahasiswa Selama Pembelajaran Daring. *Temu Ilmiah Nasional (TEMILNAS XII)*.

- Keller, J. M. (2016). Motivation, Learning, and Technology: Applying the ARCS-V Motivation Model. *Participatory Educational Research*, 3 (2), 1-13.
- Mardesci, H. (2020). The Effect of Online Learning on University Students' Learning Motivation. *Online learning*, 1(5), X6.
- Rahmadhani, N. (2021). Pengaruh Masa Pandemi Covid 19 Terhadap Tingkat Stres Mahasiswa Dalam Melaksanakan Kuliah Online.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79-92.
- Parker, P. C., Perry, R. P., Hamm, J. M., Chipperfield, J. G., Pekrun, R., Dryden, R. P., ... & Tze, V. M. (2021). A motivation perspective on achievement appraisals, emotions, and performance in an online learning environment. *International Journal of Educational Research*, 108, 101772.
- Pitoyo, M. D. (2019). Gamification based assessment: A test anxiety reduction through game elements in Quizizz platform. *IJER (Indonesian Journal of Educational Research)*, 4(1), 22-32.
- Pujilestari, Y. (2020). Dampak positif pembelajaran online dalam sistem pendidikan Indonesia pasca pandemi covid-19. *Adalah*, 4(1).
- Putz, L. M., Hofbauer, F., & Treiblmaier, H. (2020). Can gamification help to improve education? Findings from a longitudinal study. *Computers in Human Behavior*, 110, 106392.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis.
- Santoso, B., Yuniarsih, T., Adman, A., & Sarino, A. (2017). Pengaruh Manajemen Kelas Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Manajemen Perkantoran. *Manajerial: Jurnal Manajemen dan Sistem Informasi*, 16(2), 255-267.
- Sitorus, M. B. (2016). Studi Literatur Mengenai Gamifikasi untuk Menarik dan Memotivasi: Penggunaan Gamifikasi saat ini dan Kedepan. *Studi Literatur*, 110.
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi pembelajaran daring untuk meningkatkan mutu pendidikan sebagai dampak diterapkannya social distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31-34.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43.

21 %
SIMILARITY INDEX

%
INTERNET SOURCES

21 %
PUBLICATIONS

%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 Yusda Novianti, Nuri Ramadhan, Moch Muhajir. "The effect of online learning on student learning outcomes on the theme of objects around us", MUDARRISA: Jurnal Kajian Pendidikan Islam, 2021 2%
Publication

2 Eddy Sandani, Sudirman AM, Marzuki Noor. "PENGARUH MOTIVASI KERJA DAN GAYA MENGAJAR GURU TERHADAP PRESTASI KERJA GURU SMP NEGERI SE-KECAMATAN MESUJI", POACE: Jurnal Program Studi Adminitrasi Pendidikan, 2022 2%
Publication

3 Dyah Anungrat Herzamzam. "Peningkatkan Motivasi dan Self Efficacy Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah pada Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021 1%
Publication

4 Astuti Wijayanti, Eka Aji Purwanto. "PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR CALON 1%

GURU IPA DENGAN PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE TWO STAY TWO STRAY",
Jurnal Ilmiah Profesi Guru, 2021

Publication

5

Astuti Wijayanti, Laily Rochmawati Listiyani.
"Meningkatkan motivasi mahasiswa calon
guru IPA melalui cooperative learning tipe
take and give berbantuan mind mapping",
JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran), 2019

Publication

1 %

6

Afni Wira Yulia. "Melalui Model Projects Based
Learning Metode Diskusi Kelompok untuk
Mengoptimalisasi Aktifitas Dan Hasil Belajar
Peserta Didik Pada Mapel PPKn, Materi
Harmoni dalam Keberagaman Sosial, Budaya,
Gender dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika
Kelas IX.4 MTsN 1 P", Journal on Education,
2022

Publication

1 %

7

Anna Yulia Susilowati, Ika Candra Sayekti, Rita
Eryani. "Penerapan Media Realia untuk
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada
Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021

Publication

1 %

8

Muhammad Reza Pahlevi, Ika Ratna Indra
Astutik. "Web-Based Gamification Loaded E-
Learning Information System For Junior High

1 %

9

Nordina Shaufia, Mayang Gadih Ranti.
"Peningkatan Hasil Belajar Siswa MTs pada
Materi Kesebangunan dan Kekongruenan
Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe
Jigsaw", AlphaMath : Journal of Mathematics
Education, 2020

Publication

1 %

10

Vanda Rezania. "Penerapan Model
Pembelajaran Quantum Teaching dalam
Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa
PGSD Universitas Muhammadiyah Sidoarjo",
Pedagogia : Jurnal Pendidikan, 2018

Publication

1 %

11

Firdaus Firdaus. "Penerapan Model
Pembelajaran Kooperatif Group Investigation
(GI) dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran
Sosiologi Siswa SMA", EDUKATIF : JURNAL
ILMU PENDIDIKAN, 2022

Publication

1 %

12

Fitri Yanty Muchtar, Nur Fitri Ramadhani,
Miftahul Rahmi, Nurjanna Nurjanna,
Wachdania R, Muhammad Ilham S.
"Penggunaan Media Pembelajaran Sway pada
Pembelajaran Membaca Permulaan di
Sekolah Dasar", Journal on Education, 2023

Publication

1 %

13

Jonisman Kristian Laoli, Oskah Dakhi, Maria Magdalena Zagoto. "Implementasi Model Pembelajaran Jigsaw untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan BK pada Perkuliahan Filsafat Pendidikan", *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2022

Publication

1 %

14

Meita Fitriawanawati. "PENERAPAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA PADA MAHASISWA PGSD UAD SEMESTER I TH. 2016/2017", *JURNAL JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 2017

Publication

<1 %

15

Nurfaedah Nurfaedah, Nurmadina Nurmadina. "Meningkatkan Keterampilan Menulis Mahasiswa Dengan Pemanfaatan Learning Management System (LMS) STMIK Handayani di Era Pandemi", *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 2021

Publication

<1 %

16

Sugama Maskar, Putri Sukma Dewi, Nicky Dwi Puspaningtyas. "Online Learning & Blended Learning: Perbandingan Hasil Belajar Metode Daring Penuh dan Terpadu", *PRISMA*, 2020

Publication

<1 %

17

Henny Fitriyanti. JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education), 2020

Publication

<1 %

18

Mokh Darsono. "PENERAPAN MODEL MIND MAPPING UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA", PSEJ (Pancasakti Science Education Journal), 2016

Publication

<1 %

19

Raihan Primasta Putra, Yerry Soepriyanto. "Development of Gamification in Education and Training of Nature Lovers Student organizations", 2022 8th International Conference on Education and Technology (ICET), 2022

Publication

<1 %

20

Arfiati Ulfa Utami. "Tingkat Kepuasan Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Mata Kuliah Fisika Dasar", Jurnal Kiprah, 2021

Publication

<1 %

21

Elyana Elyana. "Penerapan Pendekatan Keterampilan Proses Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di SD Negeri 18 Rejang Lebong", AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar, 2017

Publication

<1 %

22

Mukson Hudi. "PENGUNAAN METODE EKSPERIMEN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI MAKHLUK HIDUP SD NEGERI KEDUNGBUNGKUS 02 KECAMATAN TARUB KABUPATEN TEGAL TAHUN PELAJARAN 2015/2016", PSEJ (Pancasakti Science Education Journal), 2017

Publication

<1 %

23

Yunita Kusriani. "Peningkatan Prestasi Belajar IPS dengan Menerapkan Metode Picture and Picture dan Menyanyi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Saradan Madiun", Gulawentah: Jurnal Studi Sosial, 2018

Publication

<1 %

24

Achmad Suherman. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Menggunakan Metode Akrostik (Penelitian Tindakan Kelas)", Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing, 2022

Publication

<1 %

25

Amin Suhadi, Eka Febriyanti, Tri Handayani, Rini Riastuti. "Pengaruh Suhu Dan Persentase Reduksi Terhadap Limit Drawing Ratio (LDR) Pada Proses Metal Forming Paduan 70Cu-30Zn [Effect of Temperature and Reduction Percentage to Limit Drawing Ratio (LDR) on

<1 %

Metal Forming of 70Cu-30Zn Alloy]",
Metalurgi, 2016

Publication

26

Dede Rival Novian. "Keterampilan Penggunaan Platform E-learning Mahasiswa Kedokteran Hewan Universitas Nusa Cendana Melalui Pelatihan Daring di Masa Covid-19", Indonesia Berdaya, 2022

Publication

<1 %

27

Haris Munandar, Muhammad Fath Azzajjad, Dewi Satria Ahmar. "Application of Treffinger Learning Model Combined With Audio Visual Media To Improve Basic Chemistry Learning Outcomes STKIP PI Makassar Students", EduLine: Journal of Education and Learning Innovation, 2021

Publication

<1 %

28

Muhammad Syafirin Syafirin, Muh. Tarmizi Tahir Muh. Tarmizi Tahir. "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN BERBASIS INKUIRI PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK UNTUK SISWA KELAS VII/1 DI MTS WIRDULLATIFAH NW BANJAR MANIS", JOURNAL OF ALIFBATA: Journal of Basic Education (JBE), 2022

Publication

<1 %

29

Salsabila Tasyari, Fadila Nur'anfa Putri, Alifa Alya Aurora, Salwa Nabilah, Yodellia Syahrani, Ade Suryanda. "Identifikasi Media Pembelajaran Pada Materi Biologi Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik di Masa Pandemi Covid-19", BIO-EDU: Jurnal Pendidikan Biologi, 2021

Publication

<1 %

30

Vina Iasha. "Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Pendekatan Scientific di Sekolah Dasar", AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar, 2018

Publication

<1 %

31

Yelisman Zebua, Maria Magdalena Zagoto, Oskah Dakhi. "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Instruction pada Mata Kuliah Hidrolika", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2022

Publication

<1 %

32

Heri Supriyanto, Mochamad Nurhadi, Muhammad Septama Prasetya, Deny Hermansyah, Ari Cahaya Puspitaningrum. "PEMBUATAN MEDIA INFORMASI DIGITAL SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN PROMOSI SEKOLAH", JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri), 2022

Publication

<1 %

33

Yunianto Yunianto. "Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Materi Mengidentifikasi Bangun Ruang dengan Menggunakan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) pada Mata Pelajaran Matematika", Paedagogie, 2022

Publication

<1 %

34

Nurul Fitriana, Darsikin Darsikin, Marungkil Pasaribu. "Penerapan Teknik Konflik Kognitif dalam Pembelajaran Conceptual Change Berbantuan Peta Konsep untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika pada Siswa Kelas XA SMA Al-Khairaat Kalukubula", JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online), 2014

Publication

<1 %

35

Rusi Rusmiati Aliyyah, Yuni Rahayu, Muhammad Rendi Ramdhani. "Pengaruh Interaksi Edukatif terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar", DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2022

Publication

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 5 words

Exclude bibliography On