



IMPLEMENTASI MODEL PEMIMPIN BERBANTUAN MEDIA VR BOX DAN APLIKASI KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV

Ajeng Rahma Sugiarto¹, Diani Ayu Pratiwi²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lambung Mangkurat
1910125220113@mhs.ulm.ac.id, diani.pratiwi@ulm.ac.id

Info Artikel :

Diterima : 8 Juli 2023

Disetujui : 18 Juli 2023

Dipublikasikan : 25 Agustus 2023

ABSTRAK

Permasalahan pada penelitian ini adalah rendahnya aktivitas siswa dan motivasi belajar siswa yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dalam muatan PPKn. Hal ini dikarenakan tidak banyak kegiatan atau minim aktivitas selama proses pembelajaran yang membosankan dan tidak menyenangkan. Memanfaatkan media VR box dan aplikasi Kahoot, model pembelajaran PEMIMPIN menjadi salah satu upaya yang dilakukan. Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan aktivitas guru, meningkatkan aktivitas siswa, meningkatkan motivasi siswa, dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan jenis PTK. Selama tahun pelajaran 2022/23, 15 siswa kelas IVB di SDN Gambut 2 Kabupaten Banjar dijadikan sebagai subjek penelitian. Data kualitatif merupakan jenis data yang digunakan dalam penelitian ini. Mengamati aktivitas guru, siswa, dan motivasi belajar mereka menghasilkan data kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa latihan guru pada kelompok I sampai IV mendapat kaidah "sangat baik". Aktivitas siswa pada pertemuan I sampai IV berkembang dari aturan "sangat aktif" menjadi "sangat aktif". Pada pertemuan I sampai IV, kemampuan berpikir kritis meningkat dari "kurang terampil" menjadi "sangat terampil". Pada pertemuan I sampai IV, keterampilan komunikasi meningkat dari "kurang terampil" menjadi "sangat terampil". Terdapat peningkatan yang klasik dalam hal ini sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar afektif, kognitif, dan psikomotorik siswa pada pertemuan I sampai dengan IV. Dapat disimpulkan bahwa model PEMIMPIN dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa dan motivasi belajar siswa serta hasil belajar siswa.

Kata Kunci :
Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Vr Box, Kahoot, Pemimpin

ABSTRACT

The exploration Problem is the low understudy movement and understudy learning inspiration which brings about low understudy learning results in PPKn content. This is because there isn't much activity or interaction during the learning process, which is boring and unpleasant. Utilizing VR box media and the Kahoot application, the PEMIMPIN learning model (Problem Based Learning, Make a Match, and Numbered Head Together) is one of the efforts made. The study's goals were to describe teacher activity, boost student activity, boost student motivation, and improve student learning outcomes. Classroom Action Research (CAR) is used in this study. During the 2022/23 school year, 15 class IVB students at SDN Gambut 2, Banjar Regency, served as the research subjects. Qualitative data are the type of data used in this study. Observing the activities of teachers, students, and their motivation for learning yielded qualitative data. The outcomes showed that the educator's exercises at gatherings I to IV got the "excellent" rules. Understudy action at gatherings I to IV expanded from the rules of "very dynamic" to "extremely dynamic". At meetings I through IV, critical thinking skills improved from "less skilled" to "very skilled." At meetings I through IV, communication skills improved from "less skilled" to "very skilled." There is a classic increase in this so that it has an effect on the students' affective, cognitive, and psychomotor learning outcomes in meetings I through IV. It can be concluded that the LEADER model can increase teacher activity, student activity and student learning motivation as well as student learning outcomes.

Keywords :
Learning Activities, Learning Motivation, Vr Box, Kahoot, PEMIMPIN

PENDAHULUAN

Mampu bersaing secara global dan memiliki SDM yang unggul menjadi pendorong utama suksesnya negara tersebut. Metode untuk mengerjakan sifat SDM dimulai dengan mengerjakan sifat instruksi. Melalui pendidikan, potensi setiap orang ditingkatkan lagi melalui kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

Seperti yang ditunjukkan oleh Mardhiyah dkk (2021) Peningkatan kualitas SDM melalui jalur pendidikan dari tingkatan dasar hingga ke sekolah tinggi merupakan cara untuk memiliki pilihan menyesuaikan diri dengan peningkatan Transformasi Modern 4.0. Pandangan tersebut sejalan dengan pernyataan (Sania Putriana, Neviyarni (2021) bahwa di zaman teknologi ini perlu adanya SDM yang unggul agar dapat bersaing dengan dunia luar.

Siswa mampu meningkatkan wawasan dan juga keterampilan di sekolah dasar sehingga mereka dapat lebih beradaptasi dengan lingkungan eksternal yang lebih luas di masa depan. Hal ini dikuatkan oleh Peraturan SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar yang diatur untuk mewujudkan suasana belajar dan pengalaman pendidikan agar peserta didik dapat secara efektif menumbuhkan kemampuannya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, pengetahuan, budi pekerti, pribadi yang terhormat dan psikomotorik yang diperlukan, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (Alpian dkk, 2019).

Daeng Pawero (2018) mengatakan bahwa kurikulum 2013 memiliki banyak hal baru, seperti bagaimana kurikulum tersebut menekankan pada proses serta hasil dan dirancang untuk memenuhi kebutuhan kompetensi abad ke-21. Program pendidikan tahun 2013 dikoordinasikan untuk membina mentalitas, kemampuan dan wawasan peserta didik secara tegas pada jenjang SD/MI dalam proses penjemputan dengan memanfaatkan pembelajaran tematik.

Gaol & Simarmata (2019) mengatakan bahwa pembelajaran tematik adalah cara yang lengkap dan menyeluruh bagi siswa untuk belajar sehingga dapat meningkatkan sikap, keterampilan, dan pengetahuannya. Pembelajaran akan menjadi bermakna ketika dalam prosesnya siswa menemukan sendiri pengetahuan tersebut dan dipelajarinya dengan memanfaatkan tema-tema yang relevan dengan kehidupannya.

Pembelajaran yang penting ada di sekolah dasar ialah PPKn. Siswa harus dapat mempelajari ilmu kewarganegaraan di tingkat SD. Hal ini dikarekan sering ditemukannya siswa SD dalam banyak penyimpangan dari perilaku sosial, seperti berbicara kasar kepada orang yang lebih tua, bersikap tidak sopan, dan melakukan banyak kekerasan di antara mereka sendiri.

Sejalan dengan pandangan Galuh dkk (2021), yang menjelaskan bahwa melalui implementasi materi nilai dan moral di SD, pada pelajaran PPKn dapat mengatasi masalah di SD dimana siswa kurang memiliki nilai dan moral dalam kehidupan sehari-hari.

Tema 7 “Indahnya Bhinneka Negeriku” merupakan salah satu topik yang dibahas di kelas IV semester 2. Pembelajaran ini memerlukan kemasan yang menarik bagi siswa karena pada dasarnya kita harus mensyukuri perbedaan suku, sosial dan budaya. keragaman sosial di Indonesia yang dibatasi oleh solidaritas dan kehormatan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.

Hal ini dikarenakan Indonesia adalah negara yang punya banyak budaya, rasa, bahasanya, keyakinan, suku dan juga agama, maka materi PPKn harus selalu diajarkan kepada siswa agar dapat diterapkan dan diingat sehingga dapat menjadi warga negara Indonesia. Sesuai dengan semboyan “Bhineka Tunggal Ika”, Indonesia tetap satu bangsa meskipun memiliki keragaman budaya.

Maka, dalam meningkatkan inspirasi belajar siswa dalam konten ilustrasi PPKn, guru harus dapat meningkatkan sehingga siswa sebagai mata pelajaran di kelas dapat secara efektif terlibat dengan pengalaman pendidikan. Pada masa seperti sekarang, para guru dapat memanfaatkan media berbasis TPACK (*Innovation Information Educational Information and Content Information*), seperti pemanfaatan media *Vr Box* dan aplikasi Kahoot. Hal ini sesuai dengan Olofson dkk (2016) dalam Fazriyah dkk (2020) yang mengungkapkan bahwa pada periode 4.0 ini, seorang guru dihadapkan pada penyesuaian metodologi logis dalam pandangan TPACK, khususnya struktur

untuk mengkoordinasikan Inovasi Informasi Pendidikan dan Isi Informasi menjadi setting pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran berbasis TPACK yang dapat diterapkan dalam pengalaman yang terus berkembang seiring kemajuan era transformasi modern 4.0 adalah media pembelajaran berbasis *Virtual Reality*. Teknologi yang dikenal sebagai realitas virtual memungkinkan proyeksi gambar yang lebih realistis dan lebih jelas ke layar *smartphone*.

Sesuai Kartika (2020) dalam Rahmawati dkk (2021) inovasi *Virtual Reality* merupakan koordinasi komponen-komponen canggih yang ditampilkan secara asli dan mengikuti keadaan alam secara nyata dan dapat diterapkan pada ponsel. Saat mencoba mereplikasi sesuatu yang sulit ditampilkan secara langsung, realitas virtual menjadi sangat berguna. Kemampuan untuk mengalami dunia nyata dalam lingkungan virtual adalah keunggulan utama dari realitas virtual.

Media pembelajaran mobile learning merupakan salah satu aplikasi media pembelajaran berbasis TPACK yang dapat dipilih untuk implementasi konten PPKn selain media *Virtual Reality*. Pembelajaran mobile learning berorientasi aplikasi Android biasanya berupa aplikasi pendidikan atau aplikasi yang berisi materi dan materi pembelajaran. Smartphone dan perangkat berbasis Android pada umumnya dapat mengunduh aplikasi produk dari *Google Play*, *Play Store*, atau *App Store*. Aplikasi yang dikenal dengan Kahoot adalah salah satunya.

Sesuai (Rafnis 2018) Kahoot dapat menjadi solusi dan pilihan media ajar yang menyediakan pengalaman belajar serta menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Sementara itu, Fathi dkk (2022) menyatakan bahwa fitur aplikasi Kahoot antara lain tampilan yang menarik secara visual dan musik yang khas. Dengan tujuan agar siswa dapat merasa antusias penasaran, dan termotivasi belajar.

Namun pada kenyataannya berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal dengan Ibu Umy Khulsum Lestari, S.Pd., Wali Kelas Kelas IVB SDN Gambut 2 Kabupaten Banjar terdapat beberapa permasalahan seperti motivasi belajar siswa yang rendah dan aktivitas yang rendah, dibuktikan dengan hanya 6 dari 15 siswa yang aktif dalam pembelajarannya. Masalah ini terjadi saat belajar PPKn, untuk mata pelajaran lain tindakan siswa lebih baik.

Sesuai informasi yang diperoleh dari rekapitulasi evaluasi semester I, hasil belajar yang diperoleh pada materi ilustrasi PPKn masih di bawah nilai KKN. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa hanya enam siswa atau 40 persen dari jumlah keseluruhan yang mencapai nilai di atas atau di bawah KKM, dan sembilan siswa atau 60 persen tidak memenuhi KKM yang ditentukan yaitu 70.

Oleh karena itu terdapat dua asumsi yang ditemukan ketika fakta situasi dipertimbangkan. Pertama, pelajaran PPKn dianggap membosankan dibandingkan dengan materi pelajaran lainnya karena proses pembelajaran yang monoton dan kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru. Siswa lebih menyukai sains, seni, dan pendidikan jasmani, menurut data rekap penilaian semester.

Hasil belajar pada materi IPA hanya 5 atau 34% sedangkan 10 siswa atau 66% dari siswa lainnya berhasil menyelesaikan KKM. Selain IPA, hanya tiga siswa atau 20 persen yang mencapai KKM pada mata pelajaran seni dan pendidikan jasmani, sedangkan 12 siswa atau 80 persen mencapai KKM. Akibatnya, siswa lebih menghargai instruksi langsung daripada mata pelajaran akademik seperti kewarganegaraan, sehingga menurunkan motivasi belajar dan tingkat aktivitas siswa.

Kurangnya aktivitas dan interaksi adalah hasil dari asumsi kedua. Siswa kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran akibat dominasi guru dalam pembelajaran PPKn sehingga mengurangi aktivitas belajar siswa. Akibatnya, siswa tidak dapat memperhatikan penjelasan guru tentang materi di depan kelas, mereka kurang termotivasi untuk belajar dan lebih banyak terlibat dalam obrolan dengan teman-temannya.

Berdasarkan kedua asumsi tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tidak menarik tanpa adanya model dan penggunaan media. Menurut Noorhapizah dkk (2020), guru masih nyaman

dengan proses pembelajaran yang praktis bahkan melibatkan kegiatan pembelajaran yang lugas tanpa penggunaan model yang dapat menstimulus aktivitas siswa agar aktif dan memotivasi siswa untuk belajar. Akibatnya, kurangnya minat siswa dalam kegiatan pembelajaran, khususnya mata pelajaran PPKn, menjadi masalah utama di kelas. Dengan asumsi masalah-masalah di atas dibiarkan tidak terkendali, memberi dampak menjadikan hasil belajar rendah dan ditemukannya pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa. Selain itu, permasalahan tersebut dapat mengakibatkan menurunnya semangat belajar siswa, menurunnya kemampuan belajar siswa, kurangnya kemampuan memahami materi, kurangnya pengalaman belajar agar bermakna dan proses yang kurang berdampak.

Model pembelajaran yang tepat harus dimanfaatkan sepanjang proses pembelajaran agar dapat mengantisipasi permasalahan tersebut dan meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti mengantisipasi penggunaan model belajar yang menstimulus siswa lebih aktif, termotivasi dan mampu memahami materi lebih cepat guna mencapai tujuan belajar. Salah satu usaha untuk meningkatkan keaktifan, motivasi belajar dan hasil belajar siswa, yaitu dengan mengkombinasikan beberapa model pembelajaran yaitu model *Problem Based Learning* (PBL), *Make a Match* (MaM) dan *Numbered Head Together* (NHT) dengan menggunakan media *Vr box* dan aplikasi Kahoot. Kombinasi ketiga model pembelajaran tersebut, peneliti kombinasikan dalam sebuah nama yang unik agar hasil penelitian ini berkesan. Nama baru dari model pembelajaran tersebut adalah "PEMIMPIN" yang terinspirasi dari kata Pemimpin yang menurut KBBI kata Pemimpin adalah orang yang memimpin. Pemimpin dapat diartikan sebagai seseorang yang memiliki kemampuan memimpin, mempengaruhi orang lain dan kelompoknya.

Menurut *Modern Dictionary of Sociology*, pemimpin adalah seseorang yang memiliki peranan atau posisi dominan dan berpengaruh dalam kelompoknya. Jadi dapat disimpulkan bahwa pemimpin adalah seseorang yang dapat mempengaruhi orang lain untuk mencapai suatu tujuan bersama. Sehingga diharapkan dengan adanya kombinasi model PEMIMPIN ini guru mampu memberikan siswa siswa pengetahuan yang lebih, siswa mampu belajar menyelesaikan masalah, siswa mampu bekerjasama dalam tim dan belajar mengatur atau memimpin kelompoknya. Hal ini sesuai dengan tujuan dibuatnya model pembelajaran PEMIMPIN yakni untuk meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Main model dari model PEMIMPIN adalah model *Problem Based Learning* (PBL) dipilih sebagai *main model* karena model ini dapat memotivasi dan memacu rasa ingin tahu siswa. *Problem Based Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan gagasan, memberi pengalaman yang berhubungan dengan gagasan yang telah dimiliki siswa. Sehingga siswa terdorong untuk membedakan dan memadukan gagasan tentang fenomena yang menantang.

Sejalan dengan Yasmini (2021) Model *Problem Based Learning* ini mendorong siswa dapat berfikir kreatif, imajinatif, refleksi, tentang model dan teori, mengenalkan gagasan-gagasan pada saat yang tepat, mencoba gagasan baru, mendorong siswa untuk memperoleh kepercayaan diri.

Supporting model (model pendukung) yang pertama dari model PEMIMPIN yaitu model *Make a Match* dipilih menjadi *supporting model* karena model pembelajaran *make a match* ini cocok digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan motivasi siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan selama proses pembelajaran berlangsung siswa diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa lain.

Suasana belajar dikelas juga dapat diciptakan sebagai suasana permainan, dimana terdapat kompetisi antar siswa untuk memecahkan masalah yang terkait dengan topik pembelajaran serta adanya penghargaan (*reward*), yang membuat siswa dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan. Sehingga siswa dalam mengikuti pembelajaran tidak hanya pasif mendengarkan guru menerangkan saja tetapi siswa akan lebih aktif karena terdapat penghargaan (*reward*) yang akan diberikan oleh guru untuk kriteria siswa yang telah ditentukan sebelumnya (Wijanarko, 2017).

Supporting model (model pendukung) yang kedua dari model PEMIMPIN yaitu model *Numbered Head Together* (NHT), model pembelajaran *Numbered Head Together* merupakan model pembelajaran yang mengutamakan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan melatih siswa dalam berinteraksi dengan siswa yang lainnya maupun dengan guru. *Number Head Together* dapat memotivasi siswa untuk menguasai bahan diskusi yang diberikan, siswa terlibat dalam diskusi kelompok, berbagi informasi dengan anggota kelompok dan mendengarkan penjelasan guru dengan cermat. Kemudian terjalin kerjasama yang lebih baik antar anggota kelompok (Sudewiputri & Dharma, 2021).

Kedudukan dari penelitian ini sendiri adalah untuk mendukung penelitian-penelitian lain yang sudah dilakukan sebelumnya. Beberapa penelitian yang berkenaan terhadap model *Problem Based Learning*, *Make a Match* dan *Numbered Head Together* adalah penelitian Asrifah & Arif (2020) dalam penelitiannya aktivitas siswa dapat meningkat menggunakan model *Problem Based Learning*. Selain itu penelitian Suryati (2021) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam”. Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode Kooperatif model *Make a Match* memiliki dampak positif dalam meningkatkan Motivasi belajar siswa. Di tahun yang berbeda penelitian Asniwati dkk (2019) menyatakan bahwa perolehan hasil observasi aktivitas siswa dari pertemuan 1 – 4 mencapai indikator keberhasilan aktivitas guru yakni aktivitas guru mendapat kriteria Sangat Baik. Berdasar pada data di atas maka simpulannya adalah perolehan aktivitas siswa meningkat dengan menggunakan kombinasi model *Problem Based Learning*, *Make a Match* dan *Numbered Head Together*.

METODE PENELITIAN

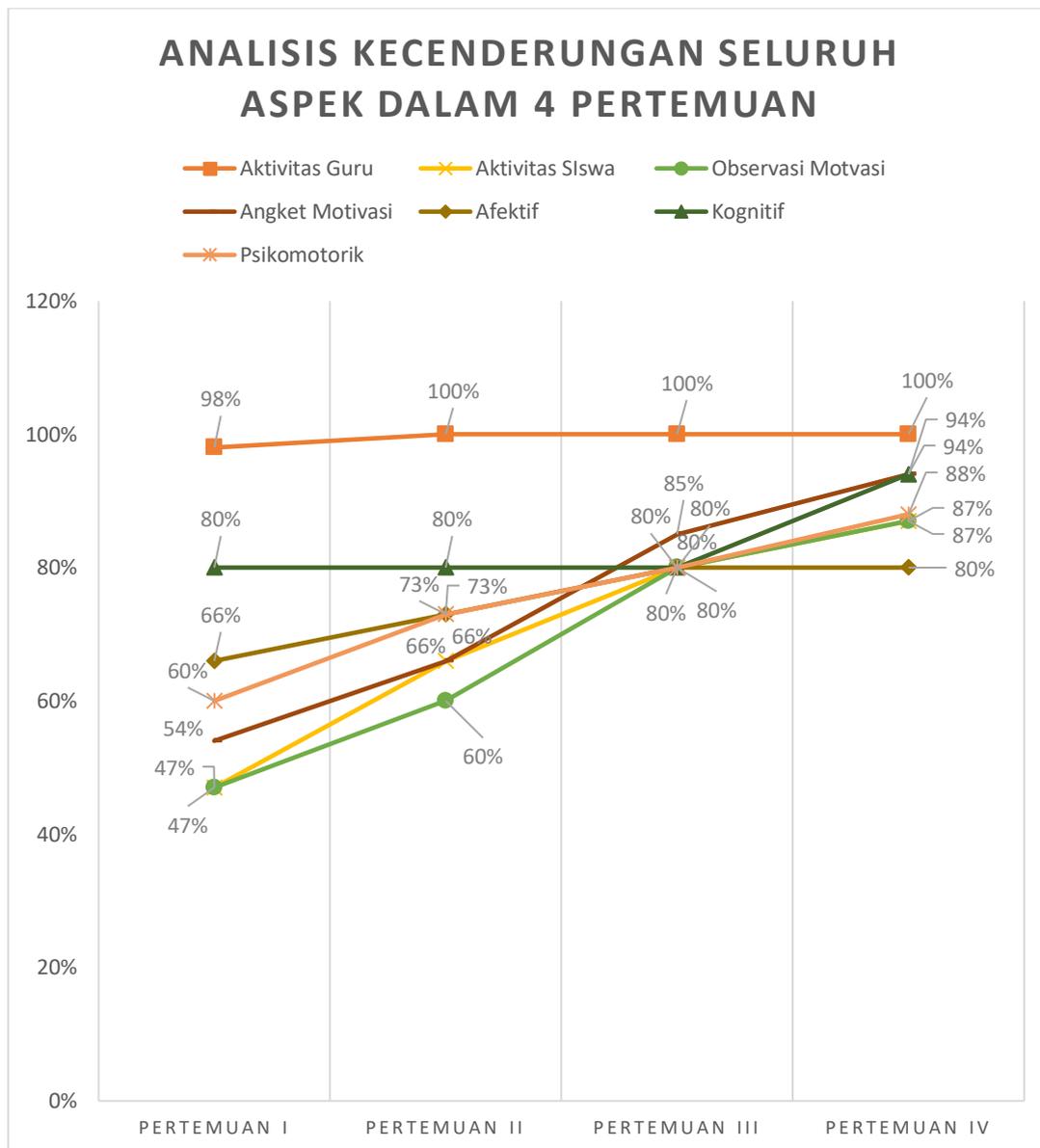
Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini ada penelitian kualitatif, jenis penelitiannya tergolong tindakan berupa penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian kualitatif bersifat nyata atau sesuai dengan fenomena-fenomena yang terjadi langsung di lapangan.

Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. PTK adalah penelitian yang dilaksanakan guru dengan tujuan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN Gambut 2, Jl.Pemajatan, Kecamatan Gambut, Kabupaten Banjar, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan, 70652. Adapun yang diteliti penelitian adalah 75% dari siswa kelas IVB SDN Gambut 2 dengan jumlah 15 orang yang terdiri dari 8 siswa perempuan dan 7 siswa laki – laki. Penelitian dilakukan pada semester II tahun ajaran 2022/2023. Sumber data dari penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV Semester II (dua) tahun ajaran 2022/2023 di SDN Gambut 2 yang berjumlah 20 orang siswa terdiri dari 11 orang siswa laki-laki dan 9 orang siswa perempuan. Jenis data menurut Arikunto (2016) bahwa yang disajikan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi data aktivitas siswa dan motivasi belajar serta hasil belajar diambil dengan memberikan tes tertulis pada siswa. Analisis data merupakan cara yang paling menentukan untuk menyusun dan mengolah data yang terkumpul, sehingga dapat menghasilkan suatu kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berikut ini dapat diamati grafik kecenderungan aktivitas guru, aktivitas siswa, motivasi belajar siswa, dan hasil belajar pada pertemuan 1, 2, 3 dan 4 yakni:



Gambar 1. Grafik Kecenderungan Faktor yang Diteliti Pertemuan 1-4

Berdasarkan gambar 1, dapat diamati bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dari semua aspek yaitu aktivitas guru, aktivitas siswa, observasi motivasi belajar siswa, angket motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa. Dari data ini dapat dinyatakan bahwa semakin optimal yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran dari aktivitas guru, aktivitas siswa dan motivasi belajar yang sangat berkembang. Meningkatnya aspek ini dalam pembelajaran, maka hasil belajar siswa terutama pada ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik juga mengalami peningkatan secara signifikan.

Berdasarkan grafik tersebut dapat disimpulkan bahwa guru memenuhi kriteria “Sangat Baik” pada aspek aktivitas guru pada pertemuan 1, memperoleh skor maksimal 4 pada delapan aspek dan skor 3 pada dua aspek. Kriteria "Sangat Baik" kemudian ditingkatkan dari pertemuan 1 ke pertemuan 2, dengan guru menerima skor maksimal 4 secara keseluruhan. Guru menyatakan bahwa kriteria yang telah dicapai adalah guru mendapat nilai maksimal dimana semua aspek mendapat nilai maksimal 4 pada pertemuan 2 sampai 4, dengan kriteria “Sangat Baik”. Ini terjadi mengingat penampilan di setiap pertemuan. sehingga guru dapat mengikuti apa yang telah dilakukan dan menebus apa yang belum dilakukan.

Pergerakan siswa dari pertemuan pertama dan kedua terjadi peningkatan sebesar 19%. Dibandingkan pertemuan 1 yang mayoritas siswa memenuhi kriteria “Cukup Aktif”, pertemuan 2 terlihat peningkatan siswa yang memenuhi kriteria “Aktif”. Kemudian, pada saat itu, berkembang lagi pada pertemuan 2 hingga pertemuan 3 sebesar 14% dan berada di model "Aktif". Akhirnya, itu menemukan satu peningkatan lagi dari pertemuan 3 ke pertemuan 4 sebanyak 7% berada di aturan "Sangat Aktif". Hal tersebut dikarenakan pada tiap pertemuan ada refleksi. Maka aktivitas siswa dapat dipertahankan dengan asumsi telah tercapai dan ditingkatkan untuk memenuhi nilai normal.

Persepsi mendapatkan inspirasi dari pertemuan 1 ke pertemuan 2 meningkat sebesar 13%. Sedangkan pada pertemuan 1 mayoritas siswa memenuhi kriteria “sebagian kecil siswa tinggi”, pada pertemuan 2 tetap memenuhi kriteria tersebut. Mengalami satu kenaikan lagi pada pertemuan 2 sampai pertemuan 3 sebanyak 20%. Dimana pada pertemuan 2 sebagian besar siswa berada pada standar “Sebagian Besar Siswa” sedangkan pada pertemuan 3 sebagian besar siswa berada pada aturan “Mayoritas Siswa Besar”. Terakhir, mengalami peningkatan sebesar 7 persen pada pertemuan 3 menjadi 4. Sedangkan mayoritas siswa pada pertemuan 3 memenuhi kriteria “Sebagian Besar Siswa”, mayoritas siswa pada pertemuan 4 memenuhi kriteria “Hampir Semua Siswa Tinggi”. Siswa." Hal ini dikarenakan adanya refleksi pada setiap pertemuan sehingga inspirasi belajar siswa terbangun dan dapat disesuaikan jika belum tercapai.

Dari pertemuan 1 ke pertemuan 2 terjadi peningkatan respon angket motivasi belajar siswa sebesar 12 persen. Dimana pada pertemuan I mayoritas siswa berada pada standar “Sebagian Besar Siswa” sedangkan pada pertemuan 2 sebagian besar siswa berada pada ukuran “Sebagian Besar Siswa”. Mengalami satu kenaikan lagi pada pertemuan 2 sampai pertemuan 3 sebanyak 19%. Sedangkan mayoritas siswa pada pertemuan 2 memenuhi kriteria “Sebagian Besar Siswa Tinggi”, mayoritas siswa pada pertemuan 3 memenuhi kriteria “Hampir Semua Siswa Sangat Tinggi”. Akhirnya ditemui satu kenaikan lagi pada pertemuan 3 menjadi pertemuan 4 sebesar 9%. Dimana pada pertemuan 3 sebagian besar siswa telah mencapai kriteria “Hampir semua siswa sangat tinggi” dan pada pertemuan 4 sebagian besar siswa sudah memenuhi syarat “hampir semua siswa sangat tinggi”. Hal ini dikarenakan adanya refleksi pada setiap pertemuan agar kemampuan relasional siswa meningkat dan dapat direvisi jika belum tercapai.

Hasil belajar siswa dipecah menjadi aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik. Secara individu, nilai KKM 70 dianggap berhasil, sedangkan secara tradisional persentase 80% dari seluruh siswa dianggap berhasil. Hasil belajar emosional siswa pada pertemuan 1 ke pertemuan 2 meningkat sebesar 7%, kemudian mengalami peningkatan satu lagi dari pertemuan 2 ke pertemuan 3 sebesar 7%, terakhir pada pertemuan 3 ke pertemuan 4 dengan laju yang sama yaitu 80%.

Selanjutnya, persentase hasil belajar kognitif siswa pada pertemuan 1, pertemuan 2, dan pertemuan 3 tetap sama 80 % hingga pertemuan 4 meningkat lagi sebesar 14 persen.

Selain itu, hasil belajar psikomotor siswa pada pertemuan 1 ke pertemuan 2 meningkat sebesar 13%, kemudian mengalami peningkatan lagi dari pertemuan 2 ke pertemuan 3 sebesar 7%, akhirnya meningkat lagi pada pertemuan 3 ke pertemuan 4 sebesar 8%. Hal ini terjadi karena adanya penampilan di setiap kelompok sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Apabila aktivitas guru semakin baik dalam pelaksanaan pembelajaran maka aktivitas siswa juga akan meningkat. Kemudian apabila aktivitas guru dan aktivitas siswa meningkat maka juga akan membuat motivasi belajar siswa akan meningkat. Pada akhirnya, apabila aktivitas guru, aktivitas siswa, dan motivasi belajar siswa meningkat maka hasil belajar siswa pun juga akan meningkat.

Pembahasan

Aktivitas Guru

Berdasarkan pengamatan terhadap aktivitas guru yang diamati dan dievaluasi oleh observer selama empat kali pertemuan penelitian tindakan kelas ini, diketahui bahwa model PEMIMPIN,

media *VR Box*, dan aplikasi Kahoot telah berhasil diterapkan dalam pembelajaran PKn di setiap kelas. pertemuan. Hal ini dikarenakan aktivitas guru selama pembelajaran ditingkatkan pada setiap pertemuan sehingga perolehan skor mencapai kriteria sangat baik.

Peningkatan aktivitas guru pada setiap pertemuan juga dipengaruhi oleh pemilihan RPP yang sesuai, menempatkan siswa sebagai pusat, dan pengarah materi. Kurniasih dan Berlin (2014) mengatakan bahwa tujuan kurikulum 2013 adalah siswa aktif mengikuti pembelajaran, dan guru berperan dalam membantu pencapaian tujuan tersebut.

Pada setiap pertemuannya guru melakukan refleksi dengan siswa, sehingga guru dapat memberikan latihan-latihan pembelajaran yang jauh lebih baik pada pertemuan berikutnya, sehingga terjadi pengerjaan latihan-latihan pembelajaran yang dilakukan oleh guru tersebut. terus meningkat di setiap pertemuan terus-menerus.

Sependapat dengan Slameto (2010); Darmiyati & Elisa (2018); (I. P. Damayanti dkk (2022); Mayasari dkk (2016); Yuhana & Aminy (2019); Metroyadi (2019), peran guru dalam kegiatan belajar mengajar adalah membantu siswa mencapai tujuan pembelajarannya. Semakin baik pelaksanaan tugas guru menunjukkan peningkatan tindakan guru, dan ketika gerakan instruktur meningkat, itu secara tegas mempengaruhi pengembangan lebih lanjut hasil belajar siswa.

Penelitian ini juga menemukan bahwa guru menggunakan jaringan internet, *smartphone*, *laptop*, LCD, aplikasi Kahoot, dan *Vr Box* untuk mengimplementasikan media pembelajaran berbasis TPACK. sehingga tujuan pembelajaran dapat terpenuhi secara efektif dan siswa terlibat dan antusias selama proses berlangsung. Sejalan dengan Agusta dkk (2022); Mutiani dkk (2021) yang mengungkapkan pada dasarnya dengan kemajuan teknologi diyakini bahwa guru dan siswa akan benar-benar ingin mendapatkan akomodasi dalam kegiatan mendidik dan pembelajaran. Sehingga tujuan yang ingin dicapai dapat diperoleh secara ideal dan bermakna serta latihan-latihan mendidik dan pembelajaran yang memotivasi dapat dipahami.

Temuan penelitian terkait yang memanfaatkan (Mohammad and Sari 2021) mendukung penelitian ini. Melihat dampak lanjutan dari eksplorasi dan penanganan informasi yang dilakukan oleh saintis di kelas V di SDN Ciracas 15 Pagi dan SDN Susukan 08 Pagi, cenderung diduga terdapat kecukupan uji intuisi pada aplikasi Kahoot dalam pembelajaran IPA. Salah satu bentuk inovasi guru dalam perkembangan teknologi adalah penggunaan kuis interaktif pada aplikasi Kahoot. Hal ini berpengaruh positif terhadap minat belajar IPA siswa karena membantu mengurangi kebosanan siswa. Alhasil, pemanfaatan aplikasi Kahoot dirasa tepat untuk digunakan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan sehingga dapat meningkatkan semangat siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

Sesuai temuan model penelitian gabungan *Problem Based Learning*, *Make a Match*, dan *Numbered Head Together*, serta temuan penelitian yang dilakukan oleh Asniwati dkk (2019), hasil pengamatan aktivitas guru dari pertemuan 1-4 menghasilkan hasil yang memenuhi kriteria "sangat baik" sebagai indikator keberhasilan kegiatan guru. atau skornya antara 26 dan 32. Berdasarkan informasi di atas, pada akhirnya perolehan tindakan guru meningkat dengan memanfaatkan perpaduan antara model *Problem Based Learning*, *Make a Match* dan *Numbered Head Together*.

Di tahun lainnya, hasil pemeriksaan sesuai Ramadhani (2021) menunjukkan bahwa tindakan guru dalam mengembangkan pengalaman menggunakan model *make a match* mengalami peningkatan, hal ini terlihat dari siklus utama yang diperoleh angka sebesar 77,94 dengan kemampuan yang besar dan siklus kedua angka yang didapat mencapai 86,76 dengan kemampuan Sangat Baik.

Aktivitas Siswa

Model pembelajaran PEMIMPIN berhasil diterapkan untuk meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa. Kegiatan pembelajaran yang ideal menjadi lebih menyenangkan dan bermakna, serta siswa lebih aktif dan termotivasi untuk belajar. Kenaikan tersebut tidak lepas dari

aktivitas guru yang terus berupaya meningkatkan jumlah siswa yang memenuhi kriteria aktif dan sangat aktif.

Kegiatan siswa yang melebihi indikator keberhasilan yang dicapai secara optimal terkena dampak dari hal tersebut. Dengan menggunakan model pembelajaran LEADER, pembelajaran telah dilaksanakan secara optimal pada setiap indikator aktivitas siswa sehingga menghasilkan indikator keberhasilan.



Gambar 2 Penggunaan Media Vr Box

Peneliti berhasil meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa dengan memasukkan model PEMIMPIN dan media berbasis TPACK (*Vr box* dan aplikasi Kahoot) ke dalam sintaks pembelajaran. Penetapan model dan media pembelajaran tersebut diakui oleh para ahli sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat disebut sebagai total bundle karena terdiri dari model pembelajaran yang mengedepankan berpikir kritis, kerjasama, pengembangan aktual dan visi serta tentunya dipadukan dengan permainan. tes dan kontes berbasis aplikasi menjelang akhir rangkaian latihan ini yang menambah semangat pengalaman yang berkembang dan membangkitkan energi belajar siswa dengan pemenuhan predikat dan penghargaan untuk pertemuan terbaik menjelang akhir pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan Asniwati dkk (2018); Metroyadi, Pratiwi, & Adenan (2019); dan Alfansyur & Maryani (2019), pembelajaran yang disajikan secara menarik dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam analisis informasi, identifikasi, dan pemikiran konkrit. Keberhasilan kegiatan siswa ini juga tidak terlepas dari pemilihan model yang tepat untuk mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Penemuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa Aktivitas siswa berkembang saat menyelesaikan permainan koordinasi kartu dengan banyak orang. Hal ini sejalan dengan Fauhah & Rosy (2020); Ramadhani (2021); Fuad (2018); Asniwati dkk (2019); Wijanarko (2017), model pembelajaran menjodohkan dibuat dimana siswa menjawab pertanyaan dengan mencocokkan pasangan kartu. Karena kartu tersebut memiliki pertanyaan dan jawaban, siswa dapat bekerja sama untuk mencocokkan kartu selama pembelajaran berlangsung, membuat pembelajaran tidak monoton, lebih menarik, dan lebih antusias.

Riset Putri & Taufina (2020) juga mendukung temuan relevan. Model Make A Match menurut analisis meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini terlihat pada kegiatan pembelajaran siklus I, dengan partisipasi siswa 51,51 % pada pertemuan pertama dan 59,46 % pada pertemuan kedua. Setelah pembelajaran meningkat pada siklus II, pembelajaran meningkat pada pertemuan pertama sebesar 68,17 %, dan pembelajaran meningkat pada siklus II sebesar 77,14 %.

Motivasi Belajar Siswa

Mengumpulkan informasi tentang motivasi belajar siswa dengan menggunakan teknik observasi dan angket. Metode angket melibatkan penulisan pernyataan untuk dijawab oleh responden, sedangkan metode observasi didasarkan pada pengamatan guru terhadap proses

pembelajaran. Instrumen yang disusun diubah sesuai dengan petunjuk dalam melihat hipotesis Uno (2010) dalam (Krismony et al, 2020).

Petunjuk-petunjuk yang akan digunakan adalah adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan yang kondusif. Untuk angket motivasi belajar siswa dan penilaian observasi digunakan indikator-indikator ini sebanyak 10 item subindikator motivasi.

Dalam proses pembelajaran yang menyenangkan, hasil penelitian yang menghasilkan indikator keberhasilan tidak lepas dari pemaparan. Hal ini disebabkan siswa sekolah dasar yang menjadi subjek penelitian masih menyenangi kegiatan pendidikan yang menarik dan menantang guna membangkitkan semangat dan semangat belajar.

Sejalan dengan Uswatunisa dkk (2020); Utari & Putra (2021); Santoso (2020); Sudewiputri & Dharma (2021); C. P. Rini (2018) mengungkapkan bahwa pembelajaran yang ideal adalah menemukan yang dapat membangkitkan dan menyalakan energi semua siswa sehingga mereka dapat terus berpartisipasi secara efektif dalam gerakan apa pun selama latihan pengalaman pendidikan diadakan. Kegiatan yang diharapkan tidak hanya kegiatan fisik tetapi juga kegiatan mental, seperti aktif bertanya, menyuarakan pendapat, berpartisipasi dalam diskusi, menyelesaikan tugas, dan menulis tentang topik-topik penting dan relevan terkait dengan informasi yang diberikan oleh guru.



Gambar 3 Penggunaan Media Kahoot

Kuis berbasis game online (menggunakan aplikasi Kahoot) di akhir pelajaran meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, menurut temuan penelitian ini. Pemanfaatan aplikasi diharapkan dapat melatih keseriusan siswa dengan melibatkan aplikasi melalui menjawab pertanyaan secara bertahap dan memperoleh hasil yang cepat. sehingga siswa dapat lebih bersenang-senang dan lebih terlibat. Menurut Permatasari dkk (2023); N. A. Damayanti & Dewi (2021); Fathi dkk (2022); Mohammad & Sari (2021); Licorish dkk (2017) Kahoot adalah aplikasi untuk menemukan yang berharga dalam mengevaluasi pemahaman siswa mungkin menginterpretasikan materi. Demikian juga, kahoot mendorong dan memotivasi pembelajaran.

Temuan lainnya adalah siswa lebih termotivasi untuk belajar ketika mereka menggunakan media virtual reality. Hal ini dikarenakan media *virtual reality* dapat menampilkan situasi aktual kepada penggunanya sehingga dapat merasakan suasana. Hal tersebut sejalan Bibic dkk, (2019); Rahmawati dkk (2021); Supriadi & Hignasari (2019) yang mengatakan pelaksanaan media *Virtual Reality* yang dihasilkan Komputer dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah untuk menghubungkan pengaturan substansi materi pembelajaran dengan *Virtual Reality* itu sendiri.

Menurut Wiradhika dkk (2021), menjelaskan bahwa penggunaan *Virtual Reality* sebagai media edukasi melibatkan penggunanya dalam empat hal, yaitu *immersion* (pengalaman mendalam), *presence* (kehadiran), *empathy* (empati), dan *embodiment* (perwujudan). Dapat dipahami bahwa berdasarkan pengaruh visualisasi yang dihadirkan oleh media *Virtual Reality*

mampu memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep dari materi yang diberikan. Hasil penelitian relevan juga didukung oleh penelitian Ikhwandari dkk (2019) hal ini ditunjukkan dengan peningkatan motivasi belajar pra siklus, peserta didik yang berada dalam kategori tinggi sebanyak 5 peserta didik atau 22% dari jumlah peserta didik. Kemudian setelah dilakukan siklus I, peserta didik yang berada pada kategori tinggi meningkat menjadi 12 peserta didik atau 52% selanjutnya. Persentase ini meningkat kembali pada siklus II peserta didik yang berada dalam kategori tinggi sebanyak 20 peserta didik dengan persentase sebesar 87%.

KESIMPULAN

Mengingat hasil penelitian kegiatan ruang belajar dengan model pembelajaran Pioneer yang dilakukan selama 4 kali pertemuan di Kelas IVB SDN Gambut 2 Kab. Banjar, maka kesimpulan yang dapat diperoleh yaitu aktivitas guru telah terlaksana dengan sangat baik. Aktivitas siswa telah terjadi peningkatan dalam setiap pertemuan. Aktivitas siswa berada pada kriteria sangat aktif. Motivasi belajar siswa telah terjadi peningkatan dalam setiap pertemuan. Motivasi belajar siswa dengan penilaian menggunakan teknik observasi berada pada kriteria kualifikasi hampir seluruh siswa sangat tinggi. Motivasi belajar siswa telah terjadi peningkatan dalam setiap pertemuan. Motivasi belajar siswa dengan penilaian menggunakan teknik angket berada pada kriteria kualifikasi hampir seluruh siswa sangat tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, Akhmad Riandy, Nana Citrawati Lestari, Ahmad Suriansyah, Nofirman, And Trisna Rukhmana. 2022. "Pendidikan Inspiratif Era Cybernetics (Strategi Menjadikan Iklim Pembelajaran Bermakna Di Era Digital)." *Jurnal Pendidikn Dan Konseling* 4(5):4303–11.
- Alfansyur, Andarusni, And Maryani. 2019. "Pemanfaatan Media Berbasis Ict ' Kahoot ' Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi." *Jurna Bhineka Tunggal Ika* 6(2):208–16.
- Alpian, Yayan, Sri Wulan Aggraeni, Unika Wiharti, And Nizamah Maratos Soleha. 2019. "PENTINGNYA PENDIDIKAN BAGI MANUSIA." *Carbohydrate Polymers* 6(1):5–10.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asniwati, Zain Ahmad Fauzi, And Line Rahima. 2019. "Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Tema Daerah Tempat Tinggalku Muatan Ppkn Materi Keberagaman Karakteristik Individu Menggunakan Kombinasi Model Problem Based Learning (PBL), Numbered Heads Together (NHT), Dan Make A Match Pada Kelas IV SDN Pekauman 3." *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM* 5(1):155–66.
- Bibic, Lucka, Justinas Druskis, Samuel Walpole, Jesus Angulo, And Leanne Stokes. 2019. "Bug Off Pain: An Educational Virtual Reality Game On Spider Venoms And Chronic Pain For Public Engagement." *Journal Of Chemical Education* 96(7):1486–90. Doi: 10.1021/Acs.Jchemed.8b00905.
- Daeng Pawero, Abdul Muis Vangino. 2018. "Analisis Kritis Kebijakan Kurikulum Antara KBK, KTSP, Dan K-13." *Jurnal Ilmiah Iqra'* 12(1):42. Doi: 10.30984/Jii.V12i1.889.
- Damayanti, Irani Putri, Firda Widya Sari, And Wulan Sutriyani. 2022. "Peran Guru Dalam Menerapkan Model Kooperatif Learning Tipe NHT (Numbered Head Together) Di Sekolah Dasar." *Jurnal Humaniora Dan Ilmu Pendidikan* 2(1):13–23. Doi: 10.35912/Jahidik.V2i1.1268.

- Damayanti, Nadhira Aisyah, And Retno Mustika Dewi. 2021. "Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa." *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(4):1647–59.
- Darmiyati, And Shinta Elisa. 2018. "J-Instech : Journal Of Instructional Technology J-Instech : Journal Of Tec Jurnal Teknologi Pendidikan Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Perkalian Dan Pembagian Pecahan Melalui Model Demonstrasi Kombinasi Dengan Problem Based Learning D." 1(1):11.
- Fathi, Muhammad, Nur Fadly, And Prima Mutia Sari. 2022. "Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Kahoot Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Di Kelas Iv Sekolah Dasar." 8(4):1029–37.
- Fauhah, Homroul, And Brilliant Rosy. 2020. "Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9(2):321–34. Doi: 10.26740/Jpap.V9n2.P321-334.
- Fazriyah, Nurul, Aas Saraswati, Jaka Permana, And Rina Indriani. 2020. "Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran Sd." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 6(1):139–47. Doi: 10.36989/Didaktik.V6i1.119.
- Fuad, Zainul. 2018. "Penggunaan Metode Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik." *Pgmi* 1(1):46–59.
- Galuh, Azahra Dewanti, Delia Maharani, Latifah Meynawati, Dinie Anggraeni, And Yayang Furi Furnamasari. 2021. "Urgensi Nilai Dan Moral Dalam Upaya Meningkatkan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Pkn Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(6):5169–78. Doi: 10.31004/Basicedu.V5i6.1598.
- Gaol, Rumiris Lumban, And Ester Julinda Simarmata. 2019. "Efektivitas Bahan Ajar Tematik Sekolah Dasar Berbasis Budaya Lokal Melalui Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa." *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan* 3(4):1032–35.
- Ikhwandari, Lely Afni, Nyoto Harjono, And Gamaliel Septian Airlanda. 2019. "Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Dengan Model Numbered Heads Together (NHT)." *Jurnal Basicedu* 3(4):2101–12.
- Licorish, Sherlock A., Jade Li George, Helen E. Owen, And Ben Daniel. 2017. "'Go Kahoot!' Enriching Classroom Engagement, Motivation And Learning Experience With Games." *Proceedings Of The 25th International Conference On Computers In Education, ICCE 2017 - Main Conference Proceedings* (December):755–64.
- Mardhiyah, Rifa Hanifa, Sekar Nurul Fajriyah Aldriani, Febyana Chitta, And Muhammad Rizal Zulfikar. 2021. "Pentingnya Keterampilan Belajar Di Abad 21 Sebagai Tuntutan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia." 12(1):187–93.
- Mayasari, Tantri, Asep Kadarohman, Dadi Rusdiana, And Ida Kaniawati. 2016. "Apakah Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Project Based Learning Mampu Melatihkan Keterampilan Abad 21?" *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)* 2(1):48. Doi: 10.25273/Jpfk.V2i1.24.
- Metroyadi, Diani Ayu Pratiwi, And Faisal Adenan. 2019. "Implementasi Kombinasi Model

- Auditory, Intellectually, Repitition (Air), Mind Mapping Dan Course Review Horay (Crh) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas Iva Sdn Sungai Lulut 5 Kota.” *Paper Knowledge . Toward A Media History Of Documents* 5(2):77–88.
- Mohammad, Marwah Mariam, And Prima Mutia Sari. 2021. “Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Educatio* 7(3):1194–98. Doi: 10.31949/Educatio.V7i3.1324.
- Mutiani, Mutiani, Nana Supriatna, Ersis Warmansyah Abbas, Tika Puspita Widya Rini, And Bambang Subiyakto. 2021. “Technological, Pedagogical, Content Knowledge (TPACK): A Discursions In Learning Innovation On Social Studies.” *The Innovation Of Social Studies Journal* 2(2):135. Doi: 10.20527/Iis.V2i2.3073.
- Noorhapizah, Akhmad Riandy Agusta, And Diani Ayu Pratiwi. 2020. “Learning Material Development Containing Critical Thinking And Creative Thinking Skills Based On Local Wisdom.” 501:43–57. Doi: 10.2991/Assehr.K.201204.007.
- Permatasari, Silvia, Zulhafizh, Elvrin Septyanti, Tria Putri Mustika, Oki Rasdana, Piki Setri Pernantah, And Miftah Rizka. 2023. “Asesmen Digital Berbasis Kahoot Dalam Evaluasi Pembelajaran.” 6(4):2710–14.
- Putri, Dhara Atika, And Taufina. 2020. “Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Make A Match Di Sekolah Dasar.” *Jurnal BASICEDU* 4(4):1201–11.
- Rafnis. 2018. “Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif.” *E-Tech : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 6(2):1–9.
- Rahmawati, Siti, Putri Anggun Paradia, And Faiq Makhdum Noor. 2021. “Meta Analisis Media Pembelajaran Ipa Smp/Mts Berbasis Virtual Reality.” *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika* 5(1):12–25. Doi: 10.37478/Optika.V5i1.752.
- Ramadhani, M. Ihsan. 2021. “Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(4):1594–1601. Doi: 10.31004/Edukatif.V3i5.747.
- Rini, Candra Puspita. 2018. “Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Mi Daarul Ilmi Kabupaten Tangerang.” *JTIEE (Journal Of Teaching In Elementary Education)* 2(2):153–59.
- Sania Putriana, Neviyarni, Irdamurni. 2021. “Perkembangan Intelektual Pada Usia Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5(2019):1771–77.
- Santoso, Budi, Desy Hanisa Putri, And Rosane Medriati. 2020. “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantu Alat Peraga Konsep Gerak Lurus.” *Jurnal Kumparan Fisika* 3(1):11–18. Doi: 10.33369/Jkf.3.1.11-18.
- Sudewiputri, Made Padmarani, And I. Made Aditya Dharma. 2021. “Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA.” *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4(3):427. Doi: 10.23887/Jp2.V4i2.38900.
- Supriadi, Mardiki, And L. Virginayoga Hignasari. 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar.”

- KOMIK (Konferensi Nasional Teknologi Informasi Dan Komputer)* 3(1):578–81. Doi: 10.30865/Komik.V3i1.1662.
- Uswatunisa, Karmila, Aslamiah, And Rizky Amelia. 2020. “Meningkatkan Aktivitas, Motivasi Dan Hasil Belajar Muatan IPS Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Menggunakan Model Barakat Cangkal (Belajar Aktif Berbasis Investigasi Secara Kelompok Menggunakan Yel-Yel) Pada Siswa Kelas IVB SDN Kuin Selatan 1 Banjarmasin.” *Seminar Nasional Kolaborasi PGSD, Magister Manajemen Pendidikan, PG PAUD, Dan Magister PG PAUD Universitas Lambung Mangkurat* 115–24.
- Utari, Dwi, And Elpri Darta Putra. 2021. “Analisis Motivasi Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri.” *Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama* 13(2):491–502. Doi: 10.37680/Qalamuna.V13i2.1015.
- Wijanarko, Yudi. 2017. “Model Pembelajaran Make A Match Untuk Pembelajaran Ipa Yang Menyenangkan.” *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* 1(1):52–59. Doi: 10.30738/Tc.V1i1.1579.
- Wiradhika, Nanda, Andoyo Sastromiharjo, And Yeti Mulyati. 2021. *Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa.*
- Yuhana, Asep Nanang, And Fadlilah Aisah Aminy. 2019. “Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor Dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7(1):79. Doi: 10.36667/Jppi.V7i1.357.