

Efektivitas Metode Pemberian Tugas Berbasis *Corel Draw* Pada Mata Pelajaran PAI

Agus Jayadi¹, Zul Anwar², Misbahul Adey Yaziz³

^{1,2,3}Prodi Teknologi Pendidikan FIPP Undikma

e-mail: futuralombok14@gmail.com

Abstract: This research aims to determine the effectiveness of the Corel Draw-based Assignment Method in Islamic Religious Education Subjects at State Vocational High School 2 Kuripan for the 2022/2023 academic year. Giving assignments is a way of presenting material where educators give certain tasks so that students carry out learning activities individually or in groups by being accountable for their work to the teacher. The research is quantitative research with a quasi-experimental approach with a one-group-pretest-posttest design. The data collection method used in this research is a questionnaire as the main method, while observation and documentation are used as supporting or complementary methods. The data analysis technique used is N-Gain which was popularized by Sugiono. The calculation results for each variable are: the pretest score for the assignment variable was 72 and the posttest score for the assignment variable was 80. Meanwhile, the pretest score for the learning achievement variable was 73.9 and the posttest score for the learning achievement variable was 80.6. Based on the data above, there is a significant difference between before and after using the Corel Draw-based assignment method, meaning that using the Corel Draw-based assignment method has an effect on student learning achievement.

Keywords: *Assignment Method, Corel Draw, Learning Achievement*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses transfer ilmu pengetahuan yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik melalui kegiatan pengajaran, bimbingan, dan atau latihan-latihan agar dapat menjalankan ke hidup yang layak. Melalui pendidikan, peserta didik akan mampu mewujudkan suatu keterampilan dan memiliki pengetahuan yang kemudian dapat dikembangkan. Hal ini sejalan dengan pendapatnya Nasri, dkk, (2022: 12-28) menyatakan bahwa:

Pendidikan merupakan salah satu sarana penting dalam memastikan kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara, agar mampu mengembangkan dan meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas dan suportif realisasi tujuan pembangunan nasional.

Kemajuan zaman yang semakin berkembang dari waktu ke waktu mampu melahirkan teknologi yang semakin canggih. Oleh karena itu, perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah membawa perubahan yang signifikan dalam peradaban manusia. Pekerjaan manusia yang sebelumnya dikerjakan secara manual kini dapat digantikan oleh mesin, kehadiran teknologi berupa komputer di masyarakat merupakan salah satu bentuk kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (Yusuf, dkk 2023: 11-19)

Perkembangan ilmu pengetahuan saat ini mendukung terciptanya teknologi baru, bahkan teknologi sudah berkembang ke tahap digital. Termasuk di Indonesia, setiap bidang sudah mulai menggunakan teknologi untuk mempermudah pekerjaan Hidayat, dkk (2022: 456-460) menyatakan bahwa:

Dengan demikian kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mempengaruhi semua bidang kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan media pembelajaran. Sehingga tidak tertinggal dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut simpatisan pendidikan untuk mengupgrade sistem pendidikan bahkan dalam memilih metode dan penguasaan media pembelajaran. Dengan demikian perlu

dilakukan penyesuaian terkait dengan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana pendidikan yang dapat digunakan oleh guru untuk menyalurkan materi kepada peserta didik secara terencana. Dengan menggunakan media pembelajaran, bagi guru akan lebih mudah menyampaikan materi kepada peserta didik sedangkan bagi peserta didik dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh pendidik juga akan lebih mudah dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional atau tidak menggunakan media. Memanfaatkan media pembelajaran dengan baik di dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, meningkatkan kualitas hasil belajar, dan merubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) (Syafrin, dkk 2023: 72-77)

PAI merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dan siswa wajib lulus. PAI memiliki tujuan untuk menyiapkan peserta didik agar dapat mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani, bertaqwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran Agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Al-Hadits, melalui kegiatan bimbingan dan proses pembelajaran.

Di SMK Negeri 2 Kuripan masih menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga cenderung tidak kooperatif karena dalam proses pembelajaran yang berperan aktif sebagai sumber informasi hanyalah guru. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Siahaan, dkk (2022: 188-195) Menyatakan bahwa "model konvensional sangat menghambat perkembangan peserta didik dalam belajar. Peserta didik tidak terbiasa berdialog, berdiskusi, dan bertanya dengan pendidik, saat menyampaikan pendapat. Pendidik tidak menyiapkan waktu untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan afektif, sehingga perlu adanya media dan metode yang membuat siswa tidak merasa bosan dengan cara guru mengajar yang melibatkan siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas serta hasil observasi awal dari penelitian ini, di SMK Negeri 2 kuripan ditemukan permasalahan yang dihadapi siswa kelas X dalam pembelajaran PAI yaitu; Guru masih menggunakan metode pembelajaran yang monoton seperti ceramah dan hafalan. Metode ini belum mendukung semangat siswa untuk belajar. Kondisi seperti itu membuat siswa malas mengikuti pembelajaran, dan mengakibatkan rendahnya prestasi belajar siswa. Peserta didik cenderung tidak aktif dan tidak komunikatif selama proses pembelajaran berlangsung.

Hal ini juga dapat dibuktikan berdasarkan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung ditinjau dari hasil UTS dan Tugas harian. Nilai rata-rata tugas harian diperoleh angka sebesar 46, sedangkan Nilai rata-rata UTS diperoleh angka sebesar 60. Berdasarkan nilai rata-rata di atas jauh berbeda jika dibandingkan dengan nilai KKM pada mata pelajaran PAI yaitu 75.

Untuk mengatasi hal tersebut maka sebagai salah satu solusi adalah guru harus mengubah model pembelajaran yang konvensional dengan menggunakan model pembelajaran metode penugasan berbasis *corel draw* agar proses pembelajaran lebih aktif serta menarik minat belajar siswa.

Corel draw merupakan sebuah perangkat lunak yang merancang penyusunan unsur-unsur visual seperti ilustrasi, foto, tulisan dan garis dengan tujuan mengkomunikasikannya sebagai suatu pesan. Adapun kelebihan dari *corel draw* ini seperti mudah dalam menyampaikan pesan, mudah digunakan, dan tersedianya banyak tools.

Metode pembelajaran pemberian tugas berbasis *corel draw* dapat digunakan oleh guru dengan cara: Pendidik menampilkan gambar pada layar laptop kemudian disambungkan pada LCD proyektor, kemudian pendidik mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan pada saat praktek pada software *corel draw*. Peserta didik akan diberikan contoh cara memasukkan gambar, teks, dan simbol pada software *corel draw*, selanjutnya peserta didik akan diberikan waktu 10-15 menit untuk mengerjakan dan mempelajari materi yang telah dibuat pada software *corel draw*. Peserta didik mengamati dan memahami materi yang telah dibuat. Selanjutnya siswa menjawab beberapa pertanyaan yang diberikan oleh guru untuk mengevaluasi keberhasilan pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas maka perlu dilakukan penelitian tentang Efektivitas Metode Pemberian Tugas Berbasis *Corel Draw* Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah rangkaian kegiatan pengumpulan data yang telah dianalisis secara mendetail atau sistematis untuk memecahkan masalah yang sedang diteliti. Hal ini sejalan dengan pendapatnya Rahman, dkk (2022: 1-23) menyatakan bahwa:

“Metode penelitian memiliki peranan penting dalam sebuah penelitian, karena dapat digunakan sebagai pedoman guna mempermudah dalam mempelajari, menganalisis, dan memahami permasalahan yang sedang diteliti”.

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan quasi-experimental. Dengan desain quasi eksperimen yang digunakan adalah one group pretest-posttest design. Desain ini menggunakan satu kelompok, namun pengukuran dilakukan dua kali yaitu pada awal dan akhir perlakuan. Selain itu, penggunaan jenis quasi eksperimen dilakukan dengan memberikan pre-test sebelum diberikan perlakuan yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pemberian perlakuan (Astuti, dkk 2022: 259-262).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Setelah dilakukan uji validitas, hasil penilaian yang diperoleh dari masing-masing responden kemudian diolah secara statistik dengan menggunakan pearson product moment Amalia, dkk, (2022: 9-15). Berdasarkan pendapat tersebut, maka validitas berarti ketepatan suatu alat ukur untuk mengukur apa yang hendak diukur. Untuk menguji validitas tersebut peneliti menggunakan rumus *product moment* dengan kriteria jika *r hitung* lebih besar dari *r tabel* pada taraf signifikan 0,05 maka data yang diperoleh dari 15 jumlah soal yang mengacu pada kisi-kisi dari masing-masing variabel yang di isi oleh responden dinyatakan valid. Sehingga pada dasarnya angket tentang Efektivitas Metode Pemberian Tugas Berbasis *Corel Draw* Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X di SMK Negeri 2 Kuripan Kabupaten Lombok Barat Tahun Pelajaran 2022/2023 dapat dikatakan valid. Hasil dari uji validitas angket penggunaan rumus *product moment* tersebut bisa dilihat pada tabel lembar lampiran.

b. Uji Reliabilitas

Dalam penelitian ini menggunakan metode angket sehingga harus melalui proses pengujian reliabilitas untuk menunjukkan bahwa suatu alat dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data jika alat tersebut dinyatakan baik. Apabil setiap butir pernyataan dalam angket sudah valid, maka reliabilitas angket dapat ditentukan.

Tabel 9 Uji Reliabilitas Pada Angket Pemberian Tugas Dan Prestasi Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.883	60

Uji reliabilitas dalam soal ini di proses sesudah dilakukannya uji validitas. Berdasarkan hasil tabel yang di peroleh, rentang nilai konfesien reliabilitas antara 0,80 sampai 1,00 termasuk kategori tinggi. Sehingga instrumen tersebut dapat digunakan dalam penelitian.

Pada tabel 11 menjelaskan bahwa hasil dari cronbach's alpha sebesar 0,883, pada variabel ini sangat tinggi dari nilai dasar yaitu $0,883 > 0,60$ hasil tersebut di buktikan bahwa semua dinyatakan reliabel.

2. Hasil Penelitian

a. Pemberian Tugas

Adapun deskripsi data hasil angket yang diperoleh dari masing-masing variabel dengan menggunakan rumus N-Gain pada siswa kelas X dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 10 Data Hasil Angket N-Gain Pemberian Tugas

No	Kode Subjek	Pre-test	Post-test	N-Gain Skor
1	AS	82	90	0,4
2	AS	75	80	0,2
3	AJA	67	70	0,1
4	AJR	67	77	0,3
5	AM	60	80	0,5
6	BA	67	70	0,1
7	CW	88	95	0,5
8	DRP	75	75	0
9	EF	72	72	0
10	FJZ	75	92	0,6
11	HA	75	80	0,2
12	IA	72	73	0,058824
13	J	62	63	0,043478
14	JI	78	85	0,3
15	KR	67	85	0,5
16	LFM	78	80	0,076923
17	MHAT	72	80	0,2
18	MKA	72	90	0,647059
19	MQDP	75	80	0,2
20	MI	72	72	0
21	MAH	77	82	0,228571
22	MFH	77	77	0

23	N	72	85	0,470588
24	SF	72	85	0,470588
25	SS	67	77	0,3
26	UH	78	90	0,538462
27	YH	67	80	0,4
28	ZW	63	63	0
Jumlah		2020	2227	8
Rata-rata		72	80	0
Nilai Terendah		60	63	0
Nilai Tertinggi		88	95	1
Skor				7,2
				Tinggi

b. Prestasi Belajar

Tabel 11 Data Hasil Angket N-Gain Prestasi Belajar

No	Kode Subjek	Pre-test	Post-test	N-Gain Skor
1	AS	83	92	0,5
2	AS	80	85	0,25
3	AJA	70	80	0,3
4	AJR	78	80	0,090909
5	AM	70	82	0,4
6	BA	62	73	0,2
7	CW	87	88	0,076923
8	DRP	68	80	0,3
9	EF	68	78	0,3
10	FJZ	73	88	0,5
11	HA	78	90	0,5
12	IA	75	75	0
13	J	77	90	0,5
14	JI	70	77	0,2
15	KR	60	62	0,05
16	LFM	78	80	0,090909
17	MHAT	77	77	0
18	MKA	82	92	0,5
19	MQDP	77	85	0,3
20	MI	73	75	0,074074
21	MAH	75	77	0,08
22	MFH	83	90	0,4
23	N	78	78	0
24	SF	72	73	0,035714
25	SS	60	80	0,5
26	UH	87	95	0,6
27	YH	60	62	0,05
28	ZW	70	75	0,1
Jumlah		2071	2259	7,535007
Rata-rata		73,96429	80,67857	0,269107
Nilai Terendah		60	62	0
Nilai Tertinggi		87	95	95
Skor				7,5
				Tinggi

Pada tabel di atas menunjukkan skor rata-rata pretest angket pemberian tugas dan prestasi belajar kelas X adalah 72 dan 73,96 sedangkan untuk skor rata-rata posttest kelas X adalah 80 dan 80,67 dengan nilai N-Gain diperoleh dari masing-masing variabel 7,2 dan 7,5 yang termasuk kategori tinggi.

B. Pembahasan

Pembahasan yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan permasalahan model pembelajaran konvensional, sehingga dalam permasalahan tersebut peneliti menawarkan sebuah solusi tentang Efektivitas Metode Pemberian Tugas Berbasis Corel Draw Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X di SMK Negeri 2 Kuripan Kabupaten Lombok Barat Tahun Ajaran 2022/2023. Serta membandingkan hasil yang diperoleh setelah diberikan solusi.

Model pembelajaran konvensional merupakan salah satu faktor yang menghambat perkembangan peserta didik dalam belajar lebih-lebih di era sekarang ini. Peserta didik tidak terbiasa berdialog, berdiskusi, dan bertanya dengan pendidik, saat menyampaikan pendapat.

Pendidik tidak menyiapkan waktu untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan afektif, sehingga perlu adanya media dan metode yang membuat siswa tidak merasa bosan dengan cara guru mengajar yang melibatkan siswa. Hal ini juga dapat dibuktikan berdasarkan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung ditinjau dari hasil UTS dan Tugas harian. Nilai rata-rata tugas harian diperoleh angka sebesar 46, sedangkan Nilai rata-rata UTS diperoleh angka sebesar 60. Berdasarkan nilai rata-rata di atas jauh berbeda jika dibandingkan dengan nilai KKM pada mata pelajaran PAI yaitu 75.

Untuk mengatasi hal tersebut maka sebagai salah satu solusi adalah guru harus mengubah model pembelajaran yang semulanya masih menggunakan konvensional agar lebih aktif yaitu dengan menggunakan model pembelajaran metode penugasan berbasis corel draw.

Metode pembelajaran pemberian tugas berbasis corel draw dapat digunakan oleh guru dengan cara: Pendidik menampilkan gambar pada layar laptop kemudian disambungkan pada LCD proyektor, kemudian pendidik mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan pada saat praktek pada software corel draw. Berdasarkan pemaparan di atas peneliti tertarik dalam meneliti kasus tersebut. Sehingga penelitian ini terlaksana pada tanggal 28 April 2023.

Penelitian ini diawali dengan pemberian angket sebelum (pre-test), kemudian diberikan perlakuan yakni guru memberikan materi terkait tentang sholat jenazah kepada siswa kelas X, setelah itu guru melakukan observasi keterlaksanaan berupa (post-test). Berdasarkan hasil angket sebelum dan sesudah diketahui dikelas tersebut berada pada distribusi normal, dan nilai rata-rata masing-masing angket pre-test sebesar 72 (Pemberian Tugas) dan 73,96 (Prestasi Belajar), sedangkan data hasil observasi masing-masing angket post-test dengan nilai rata-rata mengalami peningkatan sebesar 80 (Pemberian Tugas) dan 80,67 (Prestasi Belajar). Hasil ini bisa dilihat adanya pengaruh metode berbasis corel draw pada muatan PAI materi tentang sholat jenazah di SMK Negeri 2 Kuripan. Adapun bentuk evaluasi yang peneliti lakukan pada saat penelitian di lapangan yakni dengan memberikan beberapa pertanyaan terkait pembelajaran pada materi tata cara sholat jenazah dalam bentuk pilihan ganda yang dimana hasil yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan ada peningkatan yang dicapai, agar lebih jelasnya bisa dilihat pada bagian lampiran.

Berdasarkan uraian di atas bahwa hasil dari pengolahan dan analisis data yang sudah dilakukan secara statistika yang peneliti ajukan dilapangan menunjukkan bahwa siswa kelas X yang diberikan perlakuan dengan menggunakan metode berbasis corel draw pada muatan PAI materi tentang sholat jenazah memberikan hasil dan perubahan yang signifikan dari hasil saat siswa masih diberikan model pembelajaran konvensional.

Ini dibuktikan dari hasil perhitungan angket dengan menggunakan SPSS versi 22 for windows dengan teknik Uji Validitas menggunakan rumus product moment.

Dari uraian di atas juga menunjukkan bahwa penggunaan metode tentang Efektivitas Metode Pemberian Tugas Berbasis Corel Draw Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X di SMK Negeri 2 Kuripan Kabupaten Lombok Barat Tahun Ajaran 2022/2023 terdapat pengaruh yang signifikan (H_a), yang dimana dapat nilai yang diperoleh siswa meningkat dan mempengaruhi ketercapaian materi dan prestasi belajar siswa. Untuk itu, guru perlu memiliki pengetahuan dan pemahaman mengenai media pembelajaran yang cocok untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan background dan karakteristik siswa SMK agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan terlaksana dengan baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini dan adapun tujuan dalam penelitian ini untuk membuktikan bagaimana pengaruh sebenarnya diantara penggunaan Metode Pemberian Tugas Berbasis Corel Draw Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas X di SMK Negeri 2 Kuripan, sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan adanya metode pembelajaran tentang Efektivitas Metode Pemberian Tugas Berbasis Corel Draw Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X di SMK Negeri 2 Kuripan Kabupaten Lombok Barat Tahun Ajaran 2022/2023 menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan (H_a), serta adanya peningkatan prestasi belajar siswa serta ketercapaian materi pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil pre-test dan post-test siswa yang mengalami peningkatan. Pada lampiran.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan serta keterbatasan masalah penelitian yang dikemukakan di atas, saran yang dapat dikemukakan bagi pihak-pihak yang terkait antara lain; 1) Kepala Sekolah (mengadakan pelatihan untuk para guru agar dapat memahami dan menguasai terkait bahan ajar berbasis media), 2) Kepada Guru (hendaknya dalam pembelajaran PAI dapat diselingi penggunaan bahan ajar media sebagai alternatif pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik), 3) Bagi Siswa (sebagai subjek hendaknya betul-betul mengikuti proses pembelajaran dengan baik), 4) Kepada Peneliti Lain (diharapkan peneliti selanjutnya berminat meneliti kembali tentang masalah ini, agar mengadakan penelitian yang lebih mendalam dan bervariasi).

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, I. Purnama, N. A. 2022. *Eksplorasi Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Berdasarkan Keyakinan (Belief) Siswa. Jurnal Tadris Matematika*. Volume. 5, hal. 17-28.
- Amalia, N. R. Dianingati, S. R. Anisa, E. 2022. *Pengaruh Jumlah Responden terhadap Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan dan Perilaku Swamedikasi. Journal of Research in Pharmacy*. 2(1): 9-15.
- Ariyanti, Iin. (2019). *Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Angket Kemandirian Belajar Matematik. THETA: Jurnal Pendidikan Matematika* 1(2):53–57.
- Asra, S. Husna, A. 2022. *Penguatan Cita-Cita Siswa Sekolah Dasar Melalui Kelas Inspirasi. Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*. 5(4)

- Astuti, A. D. Kurniati, N. Sagata, S. A. Sulisworo, D. 2022. *Penerapan Metode Flipped Classroom Dengan Problem Based Learning Pada Mata Kuliah KB dan Kesehatan Reproduksi: Quasi Eksperimen. Journal International Seminar on Language, Education, and Culture*, :259-262.
- Awansyah, P. 2022. *Penerapan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah Dan Prestasi Belajar Siswa. Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 12 (1): 121-230.
- Dakhi, O. 2022. *Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Problem Solving Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Belajar. Jurnal Pendidikan*. 1(1): 8-15.
- Darihastining, S. Mardiana, W. Misnawati, Sulistyowati, H. Rahmawati, Y. Sujinah. 2023. *Penerapan Berbagai Hipotesis Pemerolehan Bahasa Kedua Terhadap Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 7: 685-698.
- Darmawan, D. 2022. *Pengaruh Lokus Kendali, Lingkungan Sosial dan Perilaku Produktif Mahasiswa terhadap Intensi Berwirausaha. Jurnal Sains Dan Teknologi*. 5(2): 422-430.
- Diana. Alannasir, W. 2023. *Pengaruh Metode Pemberian Tugas Berbasis Hots Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV. Journal of Elementary Education*. 1(1): 15-26.
- Fahmi, dkk., (2019). *Pengaruh Pemberian Tugas Hafalan Terhadap Kemampuan Menghafal Siswa Pada Bidang Studi Alqur'an Hadits Di Mts Hidayatus Shibyan Desa Kecomberan Kecamatan Talun Kabupaten Cirebon. Jurnal Pendidikan Islam* 4(1): 198-209.
- Fikar, J. Tahir, M. Nurhayati. 2022. *Efektivitas Penerapan Metode Make A Match Dalam Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VI PPS. Jurnal AS-SAID*. 2(1): 176-188.
- Firmansyah dan Dede, 2022. *Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian. Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)* 1(2): 85-114.
- Hakim, A. R. Mustika, I. Yuliani, W. 2021. *Validitas Dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi. Jurnal FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*. 4(4): 263.
- Hidayat, I. Askar, A. Zaitun, Z. 2022. *Teknologi Menurut Pandangan Islam. Jurnal Prosiding Kajian Islam dan Integrasi Ilmu di Era Society 5.0 (KIIIES 5.0)*. 1:456-460.
- HS, H. Fahreza, M. Elpisah. 2022. *Pengaruh Metode Pembelajaran Demonstrasi dan Minat terhadap Prestasi Belajar Siswa. Jurnal Ilmu Pendidikan*. 4(3): 3382-3392.
- I Gusti Ayu Suwantari. 2022. *Penerapan Metode Pemberian Tugas Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Semester I Sd Negeri 3 Jagaraga. Journal of Educational Development*. 3(1): 44-52.
- Indrawati, R. Darmawani, E. Padilah. 2021. *Penerapan Metode Pemberian Tugas terhadap Kemampuan Mengenal Bilangan pada Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 4(2): 45-52.
- Nugraha, A. A. Budiyanto, U. 2022. *Adaptive E-Learning System Berbasis Vark Learning Style dengan Klasifikasi Materi Pembelajaran Menggunakan K-NN (K-Nearest Neighbor). Technomedia Journal (TMJ)*. 7(2): 248-261.
- Nurmadina. AS, A. Kami, B. Mahmud, N. M. 2023. *Pengaruh Metode Pemberian Tugas Terhadap Waktu Belajar Siswa Sdn 4 Tg Batu Majene. Jurnal Ilmiah Pena*. 14: 49-52

- Nursyam, H. S. Arfanti, Y. 2022. *Metode Pakem Bermateri Teks Laporan Hasil Observasi Untuk Pembentukan Karakter Siswa. Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra.* 7(1): 7-12.
- Puspasari, H. Puspita, W. 2022. *Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan dan Sikap Mahasiswa terhadap Pemilihan Suplemen Kesehatan dalam Menghadapi Covid-19. Jurnal Kesehatan.* 13(1): 65.
- Rahman, A. Sari, W. M. N. Fitriani. Sugiarto, M. Sattar. Abidin, Z. Irwanto. Nugroho, A. P. Indriana. Ladjin, N. Haryanto, E. Amane, O. P. A. Ahmadin. Alaslan, A. 2022. *Metode Penelitian Ilmu Sosial.* Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung, : 1-23.
- Rahman, S. 2021. *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Jurnal Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0.*
- Rahmawati, and Ledi. (2023). *Pengaruh Motivasi Dan Fasilitas Belajar. Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika* 6(1): 103–13.
- Ramadhan, R. A. Alfiandra. 2022. *Persepsi Remaja tentang Pengaruh Lingkungan Keluarga dan Sosial terhadap Kenakalan Remaja. Jurnal Pendidikan dan Konseling.* 5(1): 1349-1358.
- Siahaan, H. J. Sihombing, S. Simamora, A. B. 2022. *Studi Komparasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dan Model Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII di SMP Negeri 10 Pematangsiantar T.A. 2022/2023. Jurnal Ilmiah Pendidikan.* 13 (2): 188-195.
- Sonjaya, R. A. Arifin, Z. Nurzaman, S. I. 2022. *Peranan Orang Tua Terhadap Minat Dan Bakat Olahraga Siswa Usia Dini. Holistic Journal of Sport Education.*
- Subrata, H. G. 2023. *Eksistensi Pura Taman Sari di Tengah Perkembangan Lingkungan Sosial Masyarakat di Kelurahan Kampung Baru Singaraja. Jurnal Praba Vidya* 3: 1-14.
- Sutarningsih, L. N. 2022. *Model Pembelajaran Inquiry untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD. Journal of Education Action Research.* 6(1): 116.
- Syafrin, Y. Kamal, M. Arifmiboy, Husni, A. 2023. *Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Jurnal Pendidikan.* 2(1): 72-77.
- Tiwow, D. Wongkar, V. Mangelep, O. N. Lomban, A. E. 2022. *Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik. Jurnal Focus Action Of Research Mathematic.* 4(2):107-122.
- Trisya, D. 2022. *Pengaruh Pertumbuhan Ekonomi, Populasi, Dan Industri Pengolahan, Terhadap Kualitas Lingkungan Ditinjau Dari Emisi Co2 di Indonesia.*
- Tugiman. Herman. Yudhana, A. 2022. *Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Model Utaut Untuk Evaluasi Sistem Pendaftaran Online Rumah Sakit. Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi.* 9(2): 1621-1630.
- Widiawati, M. Barkah, F. R. DS, N. Y. 2022. *Analisis Penerapan Pendidikan Lingkungan Hidup di Sekolah Dasar. Jurnal Pancar.* 6(1): 181-186.
- Wirayuda, P.R. Wandani, R. Ginting, B. A. A. 2022. *Hubungan Sikap Siswa Terhadap Hasil Pembelajaran Fisika SMA N 1 Kota Sungai Penuh. Jurnal Integrated Science Education Journal (ISEJ).* 3(1): 24-27.
- Wirda, R. 2022. *Optimalisasi Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi KD 3.6/4.6 Materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran dalam Perekonomian Indonesia Melalui Model Projects Based*

- Learning Metode Pemberian Tugas di Kelas X.IPS.3 MAN 2 Kota Payakumbuh Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022. Journal on Education. 4(4):1158-1168.*
- Yusuf, M. Julianingsih, D. Ramadhani, T. 2023. *Transformasi Pendidikan Digital 5.0 melalui Integrasi Inovasi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Jurnal Manajemen Pendidikan dan Teknologi Informasi (MENTARI). 2(1): 11-19.*
- Zendrato, Y. Harefa, N. O. H. 2020. *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan. 1(1):139-148.*