

## PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SDN 6 BOJA

Femalyya Noveda Vassya<sup>1)</sup>, Fajar Cahyadi<sup>2)</sup>, Ikha Listyarini<sup>3)</sup>.

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

### Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah masih rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas V SDN 6 Boja. Permasalahan pada penelitian ini adalah Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap minat belajar siswa kelas V. selain itu Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya perubahan belajar siswa pada metode pembelajaran guru sebelumnya dengan metode setelah dilakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot di kelas V SDN 6 Boja. Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif *pre-experimental design* dan tipe *one-group pretest-posttest design*. Hasil penelitian ini menunjukkan rata-rata *pretest* sebesar 70 dan rata-rata *posttest* sebesar 80. Berdasarkan hasil analisis data uji *independent sample t-test* dengan  $df = N-1=25-1 = 24$ , taraf signifikansi 0,05. Maka diperoleh  $t_{hitung} = 3,074$ ,  $t_{tabel} = 1,708$ , diperoleh nilai Sig.(2-tailed)  $0,005 < 0,05$  yang artinya terdapat perbedaan antara nilai rata-rata sebelum adanya perlakuan dan sesudah adanya perlakuan. Untuk ketuntasan belajar apabila siswa memenuhi nilai KKM 75 maka siswa dinyatakan tuntas. Maka pada kegiatan *pretest* presentase yang muncul adalah 60% tuntas, sedangkan pada kegiatan *posttest* presentase yang muncul adalah 100% tuntas. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot berpengaruh pada minat belajar siswa kelas V SDN 6 Boja.

**Kata Kunci:** Minat Belajar Siswa, Kahoot, Matematika

### History Article

Received 1 September 2023

Approved 2 Oktober 2023

Published 25 Oktober 2023

### How to Cite

Vassya, Femalyya Noveda. Cahyadi, Fajar. Listyarini, Ikha. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 6 Boja. *Ijes*, 3(2), 10-19

### Coressponding Author:

Jl Sidodadi Timur no 24 semarang 50232

E-mail: <sup>1</sup> [novedavassya@gmail.com](mailto:novedavassya@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Pada saat ini pendidikan adalah hal pokok bagi tiap-tiap manusia sebagai pedoman dalam menjalankan kehidupan di masa sekarang maupun di masa depannya. Sesuai dengan pedapat dari Bapak Pendidikan Nasional Indonesia (Ki Hajar Dewantara) yang menjelaskan tentang pengertian pendidikan yaitu: tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya (Rahman, 2022).

Pada Undang-Undang Dasar 1945 No.20 Tahun 2003 yang membahas mengenai sistem pendidikan nasional menjelaskan juga terkait dengan perlunya perubahan pada proses kegiatan belajar yang awalnya berfokus pada guru/pendidik dengan model pembelajaran ceramah namun berkembang menjadi siswa yang lebih aktif menggali informasi terlebih dahulu kemudian didiskusikan bersama teman dan di akhir pembelajaran guru memperjelas materi yang dipelajari agar siswa semakin paham pada materi yang sudah mereka cari informasinya (Yuhana, 2019).

Untuk itu sekolah adalah tempat setelah keluarga dimana siswa dapat menerima segala macam ilmu. Namun pada kenyataannya kerap kali ditemui dalam kelas masih ada siswa yang minat belajarnya kurang atau bahkan tidak bersemangat belajar pada mata pelajaran tertentu contohnya mata pelajaran matematika, karena siswa menganggap matematika adalah mata pelajaran paling sulit untuk dipahami sedangkan untuk mata pelajaran lainnya bukan terlalu masalah untuk para siswa (Zaenal, 2019; Latifah, 2020; Atmoko, 2017).

Secara perkembangan jaman IPTEK terus berkembang hingga muncul solusi dalam permasalahan kegiatan belajar mengajar yaitu media pembelajaran. Karena menurut Arsyad (2014: 29), "media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya". Selain itu dari hasil penelitian pada penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi pengaruh data yang dihasilkan adalah respon siswa pada siklus I dengan presentase 77,36% dan pada siklus II dengan presentase 81,53% (Nursyam, 2019: 5). Dengan begitu semakin memperkuat bahwa pembelajaran menggunakan media belajar sangat membantu baik guru maupun siswa pada kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

Namun pada kenyataannya masih banyak siswa dengan minat belajar rendah. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil wawancara yang telah dilakukan. Hasil wawancara tersebut menjelaskan bahwa terdapat masalah yaitu pada beberapa pembelajaran tertentu seperti pembelajaran matematika dan pembelajaran IPS siswa sulit memahami materi yang diajarkan, dimana faktor tersebut dipengaruhi oleh masih rendahnya minat belajar siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Setelah dilakukan observasi dan tanya jawab pada siswa ditemukan jawaban atas rendahnya minat belajar dikarenakan mereka merasa jenuh atau bosan dengan pembelajaran yang menurut mereka seperti berdongeng saja.

Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan belajar siswa pada metode guru sebelumnya dan metode setelah dilakukannya penelitian untuk meningkatkan minat belajar siswa yang ada di kelas V SDN 6 Boja. Dapat membantu menyelesaikan masalah minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran yang inovatif agar hasil belajar siswa meningkat pada kelas V SDN 6 Boja.

Pada penelitian ini media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran berbasis *website* bernama Kahoot. Kahoot adalah permainan yang sederhana namun menyenangkan dan dapat dimanfaatkan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan yang berhubungan dengan dunia pendidikan, baik sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun sekedar untuk memberikan hiburan dalam proses belajar mengajar (Hartanti, 2019; Irwan, 2019; Nurfadhillah, 2021). Kahoot dapat diterapkan di berbagai mata pelajaran, termasuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Kahoot merupakan sebuah *website* edukatif yang pada awalnya diinisiasi atau digagas oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam sebuah *joint project dengan Norwegian University of Technology and Science* pada Maret 2013. Pada bulan September 2013 kahoot resmi dibuka untuk publik guna membantu kegiatan belajar. Sehingga dapat membantu peningkatan minat belajar pada siswa.

Pengertian dari minat belajar menurut Putri (2023) merupakan suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat sesuatu ciri atau arti yang memiliki hubungan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhannya sendiri”. Sedangkan Menurut Tafonao (2018) Minat yaitu kecenderungan subjek yang menetap untuk merasa tertarik pada bidang studi atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang mempelajari materi itu”. Dari hal tersebut jelas bahwa rasa tertarik merupakan hal yang dapat mempengaruhi minat seseorang dan rasa senang yang menimbulkan minat seseorang.

## **METODE**

Subjek penelitian menjelaskan terkait dengan data-data yang diperoleh pada penelitian yang telah dilakukan di SDN 6 Boja yang terletak di Jl. Pramuka No.11, Gedangan, Boja, Kec. Boja, Kabupaten Kendal, Jawa Tengah 51381. Sekolah ini terletak di sebelah kantor Kecamatan Boja. Fasilitas yang ada di sekolah tersebut cukup memadai untuk menunjang pembelajaran. SDN 6 Boja berada di lingkungan yang strategis, dimana sekolah tersebut berdekatan dengan pemukiman warga, kantor desa, akses jalan menuju sekolah yang sangat mudah, dan guru yang sangat ramah. SDN 6 Boja memiliki 6 kelas yaitu dari kelas I sampai dengan kelas VI. Pada kegiatan penelitian yang dilakukan sampel kelas yang digunakan adalah kelas V dengan jumlah siswa sebanyak 25 siswa terdiri dari 13 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* (Arikunto, 2013; Sugiyono, 2017). Dengan model penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain dan model penelitian ini diberikan pada saat *pretest* dan *posttest* sehingga menciptakan rancangan penelitian sesuai dengan Tabel 1.

Tabel 1

## Rancangan Penelitian

Grup	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> : Tes Awal (sebelum perlakuan) pada kelompok eksperimen

O<sub>2</sub> : Tes Akhir (setelah perlakuan) pada kelompok eksperimen

X : Perlakuan dengan Media Pembelajaran Kahoot

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Variabel X (Variabel Bebas) yang didalamnya memuat tentang media pembelajaran Kahoot. Sedangkan Variabel Y (Variabel Terikat) didalamnya memuat tentang minat belajar siswa kelas V SDN 6 Boja. Selain itu pada instrumen penelitian yang digunakan telah melalui berbagai tahapan diantaranya uji validitas, uji reliabilitas, taraf kesukaran dan daya pembeda.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembahasan ini menjelaskan tentang pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 6 Boja. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 6 Boja. Jenis penelitian yang dilakukan menggunakan desain eksperimen dengan jenis *one group pretest-posttest design*. Pada desain ini terdapat *pretest* dan *posttest* yang digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian.

Kahoot digunakan pada saat diberikannya perlakuan *posttest*. Alat yang digunakan pada saat penelitian adalah laptop sekolah, LCD, dan *smartphone* siswa masing-masing. Siswa diberikan sebuah *link* yang dapat mengakses langsung pada *website* yang akan digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Setelah diberikan akses kemudian siswa diminta untuk *Log-In* menggunakan nama siswa yang mengikuti penelitian. Selanjutnya dilanjutkan dengan pelaksanaan *posttest* pada *website* Kahoot. Animasi dan fitur-fitur yang ada di dalam Kahoot sangat menarik dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu audio yang muncul juga dapat diterima dengan baik oleh siswa, sehingga siswa *enjoy* selama mengikuti penelitian menggunakan media pembelajaran Kahoot.



(Gambar 1. Kegiatan *Posttest* dengan media pembelajaran Kahoot)

Dengan adanya pengaruh positif pada penelitian yang menghasilkan peningkatan presentase minat belajar siswa. Maka hasil rujukan pada teori yang disampaikan oleh Arsyad (2014 : 29) dalam pembahasan mengenai media pembelajaran yang dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa, kemudian mampu menimbulkan dapat terhadap motivasi belajar, interaksi yang lebih dalam proses pembelajaran, dan kemungkinan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan minatnya dapat dikatakan sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan yaitu tentang pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 6 Boja. Selain itu penelitian ini juga merujuk pada teori yang dikemukakan oleh Rina (2022) yang menyatakan bahwa apabila terdapat peningkatan minat belajar siswa yang bersifat menarik perhatian maka hasil belajar yang dihasilkan juga akan meningkat.

Selain itu juga sesuai dengan rujukan pada kajian penelitian relevan yang disampaikan oleh Cahyadi (2020) berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* Berbantu Media Kuphan Terhadap Hasil Belajar Matematika”. Dimana penelitian ini menyampaikan bahwa media Kuphan terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika. Begitupun dengan media Kahoot yang diterapkan dalam penelitian ini juga menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh pada minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Pada hasil analisis korelasi dihasilkan data yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang cukup signifikan antara pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 6 Boja. Hasil penelitian ini didasarkan pada hasil data penelitian yang digunakan antara lain: Angket Guru dan siswa dengan hasil angket yang diberikan pada guru dan siswa. Menyatakan bahwa instrumen penelitian dan media

pembelajaran Kahoot yang digunakan dinyatakan layak, Hasil *Pretest-Posttest* menghasilkan data pada kegiatan *pretest-posttest* yang telah dilakukan mendapatkan hasil rata-rata nilai *pretest* sebesar 70, sedangkan nilai *posttest* sebesar 80 dengan nilai KKM sebesar 75. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kahoot berpengaruh bagi minat belajar siswa setelah adanya perlakuan, dan Dokumentasi yang digunakan sebagai instrumen pendukung yang menyatakan bukti bahwa penelitian tersebut benar-benar dilakukan.

Untuk data hasil penelitian dianalisis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data antara lain adalah uji validitas, uji reliabilitas, dan taraf kesukaran.

Tabel 2  
Hasil Analisis Uji Validitas

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Valid	1,2,3,4,7,8,9,11,12, 13,14,15,16.17.18.20, 21, 22, 23,24	20
2	Tidak Valid	5,6,10,19,25	5
Jumlah			25

Berdasarkan perhitungan diatas didapat koefisien korelasi dari masing-masing butir soal. Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka soal dinyatakan valid begitupun sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka soal dinyatakan tidak valid. Berdasarkan uji coba soal yang telah diujikan dengan jumlah soal sebanyak 20 butir soal diperoleh data sebanyak 20 soal yang valid.

Tabel 3  
Hasil Analisis Data Reliabilitas

N	$\alpha$	$r_{11}$	$r_{tabel}$	Keterangan
25	5%	0,8092	0,6000	Apabila $r_{11} > r_{tabel}$ , maka data dikategorikan reliabel.

Dari hasil analisis pada taraf  $\alpha = 5\%$  dengan kriteria  $r_{11} > r_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian yang dirancang reliabel. Berdasarkan instrumen soal uji coba perhitungan reliabilitas diperoleh data sebesar 0,8092 sedangkan nilai acuan sebesar 0,6 sehingga dapat dikategorikan reliabel.

Tabel 4  
Hasil Analisis Daya Pembeda

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Jelek	2,3,5,6,10,11,13,17,20	9
2	Cukup	1,4,7,8,9,12,14,15,19	9
3	Bagus	16	1
4	Bagus Sekali	18	1

Berdasarkan instrumen soal ujicoba didapatkan data analisis pada daya pembeda dengan kriteria yang berbeda-beda seperti berikut: 1 butir soal dengan kriteria sangat bagus, 1 butir soal dengan kriteria bagus, 9 butir soal dengan kriteria cukup, dan 9 butir soal dengan kriteria jelek.

Tabel 5  
Data hasil Ketuntasan Belajar

Kategori	KKM	Ketuntasan	
		Tuntas	Tidak Tuntas
<i>Pretest</i>	75	15	10
		60%	40%
<i>Posttest</i>	75	25	-
		100%	0%

Berdasarkan hasil data diatas diperoleh nilai ketuntasan pada *pretest* siswa sebanyak 15 siswa atau 60% dari total keseluruhan, dan sebanyak 10 siswa tidak tuntas atau 40% dari total keseluruhan. Sedangkan pada *posttest* siswa setelah diberikan perlakuan seluruh siswa kelas V dinyatakan tuntas 100% dengan jumlah siswa 25. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *website* Kahoot memberikan pengaruh pada minat belajar siswa menjadi lebih bersemangat sehingga menghasilkan data ketuntasan yang sangat baik.

Tabel 6  
Data Hasil Analisis Uji T

Df	Taraf Signifikan	Sig (2-tailed)	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Kesimpulan
24	0,05	0.005	3,074	1,708	$H_0$ ditolak, $H_a$ diterima

Data hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis menggunakan uji t. dari data analisis uji t diperoleh  $t_{hitung} = 3,074$  sedangkan  $t_{tabel} = 1,708$  dengan  $Df = 25 - 1$  pada taraf signifikan 5% atau 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,074 > 1,708$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa pemahaman pada konsep sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*) dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website* Kahoot berkarakter tidak sama.

Berdasarkan hasil analisis statistik setelah dilakukannya pembelajaran matematika dengan materi bilangan bulat diperoleh kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Pada perhitungan *paired samples t-test* (sesuai dengan Tabel 9) didapatkan  $Df = 24$ , dengan taraf signifikan = 0,05, sig (2-tailed) = 0,005,  $t_{hitung} = 3,074$ ,  $t_{tabel} = 1,708$ . Maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , jadi  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat pengaruh positif pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website* Kahoot terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas V SDN 6 Boja. Yang menghasilkan hasil belajar dan ketuntasan belajar meningkat.

## SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, pengajuan hipotesis dan pada analisis data didapatkan hasil penelitian bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website* Kahoot terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 6 Boja Kabupaten Kendal. Dapat dibuktikan dengan adanya perbedaan terhadap minat belajar siswa sebelum diberikannya perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Kahoot. Dari hasil rata-rata nilai *posttest* yang lebih tinggi apabila dibandingkan hasil rata-rata nilai *pretest* dan ketuntasan siswa sesudah diberikan perlakuan sebesar 100%.

Hal ini ditunjukkan dengan nilai *posttest* siswa yang sebagian besar diatas KKM 75. Selain itu juga dibuktikan dengan asil hipotesis melalui uji *paired samples t-test* dimana  $t_{hitung}$  sebesar 3,074,  $t_{tabel}$  1,708 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat pengaruh positif pada penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 6 Boja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Atmoko, S. W., Cahyadi, F., & Listyarini, I. (2017). Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1), 119. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v4i1.1476>
- Cahyadi, F. (2020). Keefektifan Model Contextual Teaching And Learning Berbantu Media Kuphan Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(3).
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 78–85. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Latifah, L. N. H., Fajriyah, K., & ... (2020). Keefektifan Model Contextual Teaching And Learning Berbantu Media Kuphan Terhadap Hasil Belajar Matematika. ... for Lesson and Learning ..., 3(3), 338–345. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/view/28235%0Ahttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/viewFile/28235/16948>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., Sifa, U. N., & Tangerang, U. M. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Increased Interest in Student Learning Through Information Technology-Based Learning Media. *EKSPOSE: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 18(1), 811–819. <http://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/ekspose>
- Putri, F. A., Cahyadi, F., & Budiman, M. A. (2023). ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TIKTOK TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD NEGERI PANDEAN LAMPER 02. *Wawasan Pendidikan*, 3(2), 745-754.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rina Dwi Muliani, R. D. M., & Arusman, A. (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>

- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2, 110.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. (2019). Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 79. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.357>
- Zaenal Fais, M., Listyarini, I., & Nashir Tsalatsa, A. (2019). Pengembangan Media Papin dan Koja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 26. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i1.17097>