



Film Animasi Sosial dan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran IPS di SD Inpres Borisallo Kabupaten Gowa

Nur Indah Sari

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar

Jamaluddin Arifin

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar

Rubianto

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar

e-mail korespondensi : nurindahsari1441@gmail.com

Abstract

Social Study learning will show satisfactory results, if the teacher is able to choose the right media in teaching. So that students have an interest and have high activity to ask in accordance with the expectations of students and teachers, one of which is in the process of delivering social studies lessons using animated film media to improve student learning. Social animated film media is one of social studies teaching media that is used to explain some natural and other phenomena. With this media students know more and are clear about the concepts of social studies learning and its content. Likewise students in the teaching-learning process need to get the learning process so that their learning achievement increases. This study describes social animated films and students' activeness in social studies learning. The results of this study through observation, interviews with fourth grade teachers and fourth grade students at SDI Borisallo, Gowa Regency resulted that students liked learning by using social animated films rather than not using them. They also have a high curiosity about new things and find it interesting after carrying out learning with the help of social animated films. Students also rarely use learning media in social studies lessons, so that if the teacher uses media in learning, students will feel happy and more enthusiastic and active in the teaching and learning process.

Keyword: *Social Animation Film, liveliness*

Abstrak

Pembelajaran IPS akan menunjukkan hasil memuaskan, jika pengajar mampu memilih media yang tepat dalam mengajar. Agar siswa mempunyai minat serta memiliki keaktifan untuk bertanya yang tinggi sesuai dengan harapan siswa dan guru, salah satunya dalam proses penyampaian pelajaran IPS menggunakan media film animasi untuk meningkatkan belajar siswa. Media film animasi sosial adalah salah satu media pengajaran IPS yang digunakan untuk menjelaskan beberapa fenomena alam dan lainnya. Dengan media ini siswa lebih tahu dan jelas tentang konsep dari pembelajaran IPS beserta isinya. Demikian juga siswa dalam proses belajar-mengajar perlu mendapatkan proses belajar supaya prestasi belajarnya meningkat. Penelitian ini mendeskripsikan tentang film animasi sosial dan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS. Hasil dari penelitian ini yang melalui observasi, wawancara dengan Guru kelas IV dan Siswa kelas IV SDI Borisallo Kabupaten Gowa menghasilkan bahwa siswa menyukai pembelajaran dengan menggunakan film animasi sosial daripada tidak menggunakannya. Mereka juga memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap hal-hal baru dan menurut mereka menarik setelah melaksanakan pembelajaran dengan bantuan film animasi sosial. Siswa juga jarang menggunakan media pembelajaran pada pelajaran IPS, sehingga jika guru

menggunakan media di dalam pembelajaran, siswa akan merasa senang dan lebih bersemangat serta aktif dalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci: Film Animasi Sosial, Keaktifan

PENDAHULUAN

Pendidikan dipandang mempunyai peran yang besar dalam mencapai keberhasilan dalam perkembangan anak. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945. Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1, menerangkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 1 tentang standar nasional pendidikan, siswa merupakan anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan prestasi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan. Adapun menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 19 tentang standar proses bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Sekolah sebagai suatu pendidikan formal bertugas untuk menghasilkan siswa yang berkualitas yaitu yang mampu berpikir kreatif dan aktif saat proses belajar mengajar sehingga memperoleh hasil belajar yang optimal.

Menurut Martinis Yamin (Sinar, 2018) kegiatan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakatnya. Belajar diawali dengan terdapatnya dorongan, semangat, serta usaha yang mencuat dalam diri seorang sehingga orang itu melaksanakan aktivitas belajar. Pertanyaan siswa menentukan apakah guru tersebut perlu memberikan penjelasan lebih lanjut materi pembelajaran kepada siswa.

Proses pendidikan berasal dari sekolah yang terlibat dalam proses pembelajaran. Belajar adalah proses, metode dan perilaku yang memotivasi siswa untuk belajar (Kartikasari, 2019).

Berdasarkan pengertian tersebut dapat dikatakan proses pembelajaran adalah sebuah interaksi yang melibatkan guru dan siswa dalam melakukan komunikasi untuk mencapai tujuan belajar. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dapat membuat suasana kelas menjadi kondusif, menyenangkan dan tidak membosankan. Salah satu cara untuk mendapatkan suasana tersebut adalah penggunaan cara atau metode yang tepat yang di terapkan di dalam kelas.

Berdasarkan pendapat Nana Sudjana, metode yang digunakan dan teknik pembelajaran merupakan poin penting dalam komponen pembelajaran yang harus diperhatikan. Hal ini dikarenakan bahwa dalam satu pembelajaran, guru tidak hanya memakai satu tindakan saja, tetapi juga dapat menggunakan bantuan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam satu pembelajaran ini kemudian dikemas dalam satu bentuk, sehingga dapat diartikan bahwa dalam satu pembelajaran dapat digunakan media dan teknik secara beriringan. Hal ini penggunaannya harus betul-betul efektif dan efisien disesuaikan dengan isi materi dan tujuan pengajaran agar menjadi jembatan dalam menyampaikan isi materi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Dampaknya siswa akan menempuh banyak keaktifan belajar. Keanekaragaman keaktifan belajar siswa inilah yang akan membawa banyak manfaat bagi siswa, sehingga apa yang diperoleh dapat mencapai hasil yang menyeluruh dan terpadu bagi pribadinya. Berdasarkan keterangan di atas, pada dasarnya yang dijadikan fokus pembahasan adalah penggunaan model pembelajaran yang tepat, yaitu mampu menumbuhkan keingintahuan siswa mengenai pembelajaran IPS.

Di Indonesia, banyak acara yang menyuguhkan tayangan untuk anak. Namun, harus mampu difilter. Jangan sampai anak salah menikmati siaran televisi yang tidak ada nilai karakternya atau malah akan merusak moral anak. Mengingat karakteristik anak adalah meniru. Seorang anak akan lebih mudah merekam kejadian yang dilihat kemudian mereka tirukannya di dunia nyata. Misalnya ketika anak suka menonton acara televisi yang memuat tindakan kekerasan. Maka tidak mengherankan jika suatu saat anak akan meniru dan menerapkannya kepada adik atau teman mereka. Oleh karena itu, sangat lah berhati-hati ketika memilihkan tayangan untuk anak (Sayekti, 2019 : 166). Jika diamati, tayangan televisi dan dunia maya yang dikhususkan untuk anak, belakangan ini sangat minim yang memuat nilai karakter. Jika dibandingkan pada era 1990-an sangat jauh. Di masa tersebut, walaupun belum mengenal internet namun tayangan televisi yang dikhususkan untuk anak sangat beragam. Mulai dari lagu anak-anak, film animasi, ataupun acara yang lain yang memang peruntukkannya untuk anak. Jika saat ini, tayangan televisi lebih dihiasi

dengan acara sinetron maupun acara reality show yang tidak ada unsur karakternya sama sekali. Alih-alih mengajarkan nilai karakter, tayangan tersebut justru mengajarkan kekerasan kepada anak. Film animasi adalah salah satu media yang bisa digunakan untuk menanamkan nilai keaktifan. Film merupakan salah satu media komunikasi modern yang efektif untuk menghibur sekaligus menyampaikan pesan yang dapat mempengaruhi sikap, pola pikir dan membuka wawasan bagi para penonton (Widyatmoko, Edy, T., S, Sugeng N., 2019: 74). Di Indonesia, banyak ditayangkan film animasi anak. Baik itu tayang di televisi maupun di chanel youtube. Beberapa film animasi yang diperuntukkan untuk anak misalnya Sopo Jarwo, Nussa dan Rara, Diva the Series, Upin-Ipin, dan lain-lain. Film digunakan untuk memenuhi suatu kebutuhan umum yaitu mengkomunikasikan suatu gagasan, pesan atau kenyataan (Raimukti, 2013). Menurut Effendi film adalah hasil budaya dan alat ekspresi kesenian yang merupakan alat komunikasi massa dengan menggabungkan berbagai unsur seni seperti seni fotografi, seni suara, seni teater, serta seni musik. Handi Oktavianus (Sayemukti, 2019 : 166) mengutip pernyataan Prof Effendy bahwa film adalah media komunikasi massa yang ampuh sekali sebagai hiburan dan sekaligus mempunyai dampak-dampak seperti dampak psikologi dan dampak sosial.

Menurut Rahayu dan Kristiyantoro (Umrotul Hasanah, 2015 : 93) Pemanfaatan film animasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan, kualitas proses dan hasil belajar, karena film animasi bersifat menarik. Jika media film animasi ini sudah menarik perhatian siswa, maka diharapkan informasi akan mudah dimengerti, karena sebanyak mungkin indera terlibat, terutama telinga dan mata yang digunakan untuk menyerap informasi, Hal senada juga diungkapkan Chee & Wong (Yanuarda, 2014 : 254) yang menyatakan animasi dalam sebuah aplikasi multimedia dapat menjanjikan suatu visual ulang lebih dinamik serta menarik kepada penonton karena ia memungkinkan sesuatu yang mustahil atau kompleks dalam kehidupan nyata dapat direalisasikan di dalam aplikasi tersebut. Animasi digunakan untuk memberikan gambaran pergerakan bagi suatu objek, menjadikan suatu objek yang tetap atau statis dapat bergerak dan kelihatan seolah-olah hidup.

Pembelajaran IPS akan menunjukkan hasil memuaskan, jika pengajar mampu memilih media yang tepat dalam mengajar. Dari paparan di atas, agar siswa mempunyai minat serta memiliki keaktifan untuk bertanya yang tinggi sesuai dengan harapan siswa dan guru, salah satunya dalam proses penyampaian pelajaran IPS menggunakan media film animasi untuk meningkatkan belajar siswa. Media film animasi sosial adalah salah satu media pengajaran IPS

yang digunakan untuk menjelaskan beberapa fenomena alam dan lainnya. Dengan media ini siswa lebih tahu dan jelas tentang konsep dari pembelajaran IPS beserta isinya. Demikian juga siswa dalam proses belajar-mengajar perlu mendapatkan proses belajar supaya prestasi belajarnya meningkat. Guru harus menyadari, bagaimana guru melakukan usaha-usaha untuk dapat melakukan aktifitas belajarnya seorang siswa menjadi baik. Untuk dapat belajar dengan baik diperlukan proses dan media yang baik pula, sehingga dalam kegiatan belajar itu jika tidak melalui proses dengan didasari motif yang baik, atau mungkin karena rasa takut, terpaksa, akan memproduksi hasil belajar yang sama, dan tidak otentik serta tidak tahan lama. Dengan demikian memberikan media yang tepat kepada seorang siswa, berarti menggerakkan siswa, sehingga siswa mempunyai keinginan untuk mengetahui sesuatu lebih dalam.

Dengan adanya keaktifan ini juga akan memberikan stimulus terhadap kerja akal dan keinginan siswa untuk menemukan berbagai persoalan dalam konteks pembelajaran hingga menemukan solusi terhadap permasalahan tersebut serta menyimpulkan hasil temuannya sehingga menjadi sebuah produk pembelajaran yang komprehensif (Dadi & Kewa, 2021). Menurut Nana Sudjana (Salo, 2017), evaluasi proses pendidikan dan pembelajaran terutama untuk melihat seberapa aktif siswa terlibat dalam proses pendidikan dan pembelajaran, dan aktivitas siswa adalah (1) keikutsertaan siswa dalam melaksanakan tugas; (2) pemecahan masalah melibatkan peserta, dll; (3) keterlibatan peserta didik dalam mencari informasi; (4) kerjasama dan hubungan sosial; (5) Menilai kemampuan dirinya dan partisipasi siswa dalam proses tanya jawab. Sudjana mengungkapkan bahwa indikator keaktifan seperti terlibat dalam melaksanakan tugas dan bertanya pada peserta didik atau guru. Menurut Sardiman (Anggraini, 2021 :295) aktifitas adalah suatu kegiatan yang memiliki sifat mental maupaun fisik dengan berfikir dan berbuat sesuatu sebagai struktur yang tidak dapat dipisahkan. Berdasarkan hasil observasi peneliti di sekolah, dapat dijumpai kepasifan siswa kelas IV dalam memberikan respon akan pembelajaran. Siswa tidak tertarik untuk aktif bertanya terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru utamanya dalam pembelajaran IPS. Siswa cenderung jenuh serta diam saat diberikan kesempatan untuk mempertanyakan materi pembelajaran. Oleh karena itu, untuk meningkatkan keaktifan siswa, salah satu penunjang yang dapat digunakan ialah menyediakan media berupa film animasi. Hasil penelitian yang dilakukan memberikan gambaran bahwa siswa lebih memilih pembelajaran menggunakan film animasi sosial secara keseluruhan untuk dapat menambah ketidapasifan dalam proses belajar mengajar. Disamping memberikan media tampilan yang lebih menarik, media film

animasi ini juga mampu membuat siswa aktif dalam mempertanyakan materi pembelajaran. Selain itu, pemilihan media film animasi sosial ini didasari oleh belum ada penggunaannya di sekolah SD Inpres Borisallo.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci. Data yang diperlukan dalam penelitian bersumber dari data primer maupun data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari responden melalui hasil wawancara atau pengamatan, sedangkan data sekunder diperoleh secara tidak langsung melalui pihak kedua dengan menggunakan studi dokumentasi atau literature. Adapun teknik yang dilakukan dalam pengumpulan data ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan penelitian yang berjudul film animasi sosial dan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS kelas IV. Penelitian ini dilakukan di SD Inpres Borisallo, Kecamatan Parangloe Kabupaten Gowa. Kelas yang digunakan untuk penelitian ini adalah kelas IV dengan jumlah siswa yaitu 21 siswa, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Hasil yang diperoleh disajikan dengan menggunakan lembar observasi, wawancara dan dokumentasi

Setelah melakukan observasi, terlihat siswa cenderung pasif dalam melaksanakan pembelajaran IPS utamanya dalam memberikan umpan balik serta tanggapan kepada guru

Hasil dari wawancara yang dilakukan terhadap siswa kelas IV adalah 21 siswa menyukai pembelajaran dengan menggunakan film animasi sosial daripada tidak menggunakannya. Mereka juga memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap hal-hal baru dan menurut mereka menarik setelah melaksanakan pembelajaran dengan bantuan film animasi sosial. Siswa juga jarang menggunakan media pembelajaran pada pelajaran IPS, sehingga jika guru menggunakan media di dalam pembelajaran, siswa akan merasa senang dan lebih bersemangat serta aktif dalam proses belajar mengajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa respons siswa terhadap film animasi sosial tersebut juga bernilai positif. Hal ini disebabkan karena film animasi sosial yang digunakan dalam pembelajaran, serta isi cerita yang diintegrasikan dengan nilai dan ilmu sosial, merupakan hal yang baru bagi siswa. Dengan demikian, film animasi sosial yang terintegrasi antara ilmu teknologi dengan keilmuan lainnya, seperti ilmu sosial direspons positif oleh para siswa. Hal itu didukung oleh penelitian dari Yuniati (2018, p. 116) yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang terintegrasi dengan ilmu sosial mendapatkan respons positif dari siswa. Berdasarkan hasil yang menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa meningkat setelah menggunakan film animasi sosial si AA, media yang dikembangkan ini bisa dijadikan alternatif bagi guru dalam menerapkan pembelajaran yang variatif dan inovatif.

KESIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan film animasi sosial terhadap keaktifan siswa di kelas IV membuahkan hasil yang positif. Siswa berantusias untuk menjawab pertanyaan yang diberikan melalui penanyangan film animasi sosial. Keaktifan siswa semakin meningkat ketika pembelajaran diberikan dengan sajian film animasi sosial. Film animasi terbukti berdampak baik kepada siswa yakni yang benar-benar sesuai dengan materi pelajaran yang saat itu diajarkan kepada siswa, artinya tema yang digunakan untuk pembelajaran dapat terwakili dengan munculnya media film animasi sosial si AA yang mengangkat tema pahlawan daerah pada pembelajaran tema pahlawan, bukan sebaliknya film animasi sosial yang ada justru bertolak belakang dengan materi yang dipelajari. Peran film animasi dalam pembelajaran juga memberi dampak positif bagi guru guna menjadikan film animasi sebagai pendukung dalam alternatif pembelajaran sewaktu-waktu oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Alannasir, Wahyullah. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran IPS terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD*.
- Asmawati, Luluk. 2020. Peran Orangtua Dalam Penggunaan Film Animasi Islami Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*. Vol. 3, No.1, 2020, hal. 216-223
- Baharuddin, Wahyuni Nur Esa. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

- Dadi, A. F. P., & Kewa, M. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Time Token Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Ppkn Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 357–366. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i1.703>
- Darmawan, D. 2012. *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Alfabeta.
- Daryanto, M Rahardjo. 2012. *Model pembelajaran inovatif Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deliverska, E., Tsankov, N., & Ivanov, S. (2017). Dynamics of the interest and motivation in sportrecreational animation with children. *European Journal of Physical Education and Sport Science*, 3(4), 109–120. <https://doi.org/10.5281/zenodo.545656>
- Faturrohman, Rifai, dkk. 2014. *Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Terpadu untuk memacu Keaksaraan Multibahasa pada Ssiwa Sekolah Dasar*. Kudus: UMK.
- Ghofur, A., & Youhanita, E. (2020). *Interactive Media Development to Improve Student Motivation*. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 3(1), 1.
- Handi and Oktavianus. 2013. “*Praktek Eksorsis Di Dalam Film Conjuring*.” E-Komunikasi 1–12.
- Hamalik, Oemar. 2012. *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Indrijati, Herdina. 2017. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini: Sebuah Bunga Rampai*. Jakarta: Kencana
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2013). *Educational technology: A definition with commentary*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203054000>
- Kartikasari, A. (2019). *Pengaruh Media Pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 20 Semarang*. Universitas Negeri Semarang.
- Kasih, F. R. (2017). Pengembangan film animasi dalam pembelajaran fisika pada materi kesetimbangan benda tegar di SMA. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(1), 41–47.
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Mayssara A. Abo Hassanin Supervised, A. (2014). *Fungsi Media Pembelajaran*. Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents
- Pusca, D., & Northwood, D. O. (2016). *Technology-based activities for transformative teaching and learning*. *World Transactions on Engineering and Technology Education*, 14(1), 77–82

- Rahmatullah, Muhammad. 2011. *Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar*. Banjarmasin. No. 1, pp. 178-186.
- Royani, M, dkk. 2014. *Keterampilan Bertanya Siswa SMP melalui Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Team Quiz pada Materi Segi Empat*. Pendidikan Matematika STKIP Banjarmasin. Vol 2, No. 1, pp 22 – 28.
- Salo, Y. A. (2017). Pengaruh Metode Discovery Learning terhadap Keaktifan Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen Kelas VII SMPN 6 Banda Aceh). *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16(3), 297–304.
- Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sayekti, Muning. 2019. Film Animasi “Nussa dan Rara Episode Baik Itu Mudah” sebagai Sarana Penanaman Karakter pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume 8 (2), 2019, 164-171
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning*. Yogyakarta: Deepublish (Cv Budi Utama).
- Sugiyono, S. (2016). *Memahami Penelitian Kualitatif*, Cet. Ke-12. Bandung: Alfabeta.
- Surya, M. (2014). *Psikologi Guru Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Pustaka Bani
- Widiyatmaka, J., Edy T.,S.,, Sugeng N., (2013) Nilai pendidikan karakter dalam film sang kiai. *Jurnal Mudra*. Vol. 34. No. 1. Hlm. 73-79.
- Yanuarita, A. 2014. Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD. *Jurnal Prima Edukasia*, Vol 2, No, 2.
- Yuen, M. -C., Koo, A. -C., & Woods, P. C. (2018). Online video for self-directed learning in digital animation. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 17(3), 91–103. <http://www.tojet.net/articles/v17i3/1739.pdf>
- Yunitasari, I., & Hardini, A. T. A. (2020). Penerapan Model PBL untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532.
- Zaini, Hisyam, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

