



Menumbuhkan Semangat Belajar Siswa di MIS Miftahul Huda Sukamelang Melalui Metode dan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Agung Gunawan¹, Asep Rahmat Hidayat², Silwa Siti Ronasih³, Syifa Nurfadillah⁴, Herry Sutanto⁵

¹Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: agunggunawan6203@gmail.com

²Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: aseprahmathidayat1717@gmail.com

³Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: silwasiti64@gmail.com

⁴Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: syifanurfadillah253@gmail.com

⁵Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: herrysutanto2@gmail.com

Abstrak

Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk menumbuhkan semangat belajar siswa di MIS Miftahul Huda. Dengan menggunakan metode Student-Centered Learning (SCL), peserta didik dilibatkan secara aktif dalam perencanaan dan pelaksaan program. Permasalahan utama yang dihadapi adalah menurunnya semangat dan minat terhadap belajar serta kesadaran akan pentingnya pendidikan. Solusi yang ditawarkan meliputi pembelajaran menggunakan metode SCL dan media pembelajaran seperti Flash Card dan video pembelajaran berbantuan teknologi. Metode pengabdian menggunakan tiga pendekatan, yaitu observasi, partisipasi aktif, dan deskriptif. Hasil program menunjukkan peningkatan signifikan bagi perkembangan peserta didik, terlihat dari antusiasme dan keterlibatan mereka selama kegiatan berlangsung. Program ini juga berhasil menghidupkan kembali minat mereka terhadap belajar.

Kata Kunci: Metode dan Media Pembelajaran, *Student-Centered Learning*, Teknologi

Abstract

This community service program aims to foster students' enthusiasm for learning at MIS Miftahul Huda. By using the Student-Centered Learning (SCL) method, students are actively involved in planning and implementing the program. The main problem faced is the declining enthusiasm and interest in learning and awareness of the importance of education. Solutions offered include learning using the SCL method and learning media such as Flash Cards and technology-assisted learning videos. The service method uses three approaches: observation, active participation, and descriptive. The

program's results showed a significant improvement in the development of the learners, as seen from their enthusiasm and engagement during the activities. The program also succeeded in reviving their interest in learning.

Keywords: *Learning Methods and Media, Student-Centered Learning, Technology*

A. PENDAHULUAN

Menurut Ki Hajar Dewantara, Bapak Pendidikan Nasional Indonesia, pendidikan diartikan sebagai tuntutan dalam pertumbuhan anak-anak. Pendidikan bertujuan untuk mengarahkan semua potensi alami yang dimiliki anak-anak agar mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang tertinggi. Pendidikan adalah proses humanis yang bertujuan untuk memanusiakan manusia. Oleh karena itu, kita harus menghormati hak asasi setiap manusia, termasuk murid atau siswa. Mereka bukanlah mesin yang bisa diatur sesuai keinginan, melainkan generasi yang perlu dibantu dan diberi perhatian dalam setiap perubahan menuju kedewasaan, sehingga mereka dapat membentuk pribadi yang mandiri, berpikir kritis, dan memiliki sikap moral yang baik. Pendidikan tidak hanya membentuk individu yang berbeda dari orang lain dalam hal aktivitas makan, minum, berpakaian, dan memiliki tempat tinggal, tetapi juga berfungsi untuk memanusiakan manusia¹.

Pendidikan adalah salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu negara. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pendidikan pra-sekolah (PAUD) dan Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) memainkan peran yang sangat penting. Pendidikan PAUD adalah tahap pendidikan yang diberikan kepada anak usia dini, khususnya sebelum masuk ke jenjang SD atau MI. Pendidikan ini berfokus pada pengembangan berbagai aspek kecerdasan, sosial, emosional, dan fisik anak-anak. Sementara itu, pendidikan SD atau MI merupakan tahap pertama dari pendidikan formal dan berperan penting dalam memperkenalkan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan kepada anak-anak. Pendidikan SD atau MI tidak hanya fokus pada pembelajaran akademik seperti membaca, menulis, dan berhitung, tetapi juga pada pengembangan karakter dan sikap positif yang akan membantu anak-anak dalam kehidupan sehari-hari dan menghadapi tantangan di masa depan².

Metode pembelajaran sangat dibutuhkan dalam sekolah, khususnya bagi pembelajaran di dalam kelas. Trianto (2010), menyebutkan bahwa model

¹ Vena A. R. & Akhwani Putri, "Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Tentang Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 3, no. 6 (2019): 1514–19.

² Kiki Mundia Sari and Heru Setiawan, "Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Melaksanakan Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020): 900, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.478>.

pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Pupuh dan Sobry S (2010) berpendapat semakin tepat metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar, diharapkan semakin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran³.

Roestiyah (2001) mengatakan sebagai seorang tenaga pendidikan guru harus dapat menguasai keadaan kelas sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan, untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas, seorang guru membutuhkan metode pembelajaran yang baik pula, yang mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, sehingga dibutuhkan kemampuan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didiknya. Setiap proses pembelajaran wajib menggunakan metode-metode pembelajaran agar pembelajaran tersebut dapat maksimal⁴. Surakhmad (1990) mengemukakan dalam menggunakan metode pembelajaran di sekolah, seorang guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang berbeda-beda antara kelas yang satu dengan kelas yang lain, dengan demikian dituntut adanya kemampuan guru dalam menguasai dan menerapkan berbagai macam metode pembelajaran. Semakin baik metode itu, semakin efektif pula pencapaian tujuan⁵.

Pelaksanaan proses pembelajaran di kelas merupakan salah satu faktor untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik. Dalam pelaksanaannya, bagaimana dan seperti apa proses pembelajaran itu berlangsung akan mempengaruhi semangat belajar peserta didik, karena semangat belajar peserta didik akan terbentuk apabila suasana pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan dan membuat peserta didik tertarik untuk belajar hal-hal baru. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam mengatasi persoalan kebosanan di kelas. Menumbuhkan semangat belajar peserta didik dapat dilakukan dengan melakukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang digunakan oleh pendidik akan menumbuhkan semangat belajar pada siswa/i. Media interaktif adalah media yang mampu mengakomodasi respon pengguna. Media interaktif dapat terbentuk dari gabungan beberapa media dari komputer, gambar, video, dan teks yang bisa disebut dengan multimedia interaktif. Hofstetter (2001) mendefinisikan multimedia interaktif merupakan penggunaan komputer untuk menyatukan media baik itu berupa teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pengguna dapat melakukan navigasi,

³ Nasution; Mardiah Kalsum., "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan* 1, no. 9 (2019): 9–16.

⁴ Hadi Rohyana Idaqu, "Pendekataan Keterampilan Proses Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Cerita Anak Kelas V," *Jurnal Elementaria Edukasia* 4, no. 2 (2021): 197–208, <https://doi.org/10.31949/jee.v4i2.3309>.

⁵ Repelita, "Peningkatan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Model PAIKEM Bagi Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 1809–18, <http://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/989>.

berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Penggunaan media interaktif ini juga serta berperan dalam mengubah tingkah laku manusia harus selalu melakukan perubahan agar tujuan dari sebuah pendidikan itu tercapai sesuai dengan kebutuhan zaman. Disatu sisi, perkembangan zaman harus dibarengi dengan kemampuan guru dalam penggunaan IPTEK⁶.

Kegunaan media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran), untuk merangsang perhatian, minat, pikiran dan emosi siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran⁷. Memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran sudah bukan hal yang aneh lagi, mulai dari teknologi yang paling sederhana hingga teknologi yang paling kompleks. Teknologi dapat dimanfaatkan untuk merangsang minat belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Pembelajaran dengan menggunakan komputer akan mendatangkan motivasi yang lebih besar karena komputer akan diasosiasikan dengan kesenangan, kreativitas dan permainan⁸.

Bertolak dari adanya tantangan terhadap pendidikan yang ada di Indonesia, UIN Sunan Gunung Djati melaksanakan program KKN yang menjadi salah satu pelaksanaan dan bentuk pengabdian kepada masyarakat. Program pengabdian tersebut bernama KKN Sisdamas. KKN Sisdamas adalah salah satu bentuk Kuliah Kerja Nyata yang diadakan dengan tujuan untuk memberdayakan masyarakat melalui refleksi, perencanaan, dan pelaksanaan berbagai program yang sesuai dengan kompetensi peserta KKN dan berdasarkan hasil refleksi sosial tentang kondisi dan potensi masyarakat di daerah mereka masing-masing.

Lokasi KKN kami berada di Desa Sukamelang terkhusus Kp. Tenjolaya. Setelah berbincang bersama Kepala Desa dan guru-guru MIS Miftahul Huda, kami melihat adanya potensi untuk menumbuhkan semangat belajar para anak-anak disana, sebab melihat latar belakang lingkungan mereka kebanyakan anak-anak sudah terkontaminasi oleh gadget yang membuat mereka kehilangan minat belajar. Melihat dari potensi yang ada di Kp. Tenjolaya dan selaras dengan tantangan pendidikan yang ada di Indonesia saat ini. Kami mahasiswa KKN merumuskan program kerja melalui metode dan media pembelajaran dengan teknologi di MIS Miftahul Huda.

MIS Miftahul Huda adalah sekolah tingkat dasar yang berada di Desa Sukamelang, Kecamatan Kasomalang. Lokasi sekolah dasar tersebut cukup terbilang pelosok. sekolah ini juga belum mempunyai fasilitas dan SDM yang masih belum cukup memadai baik dari peserta didik maupun guru. Dari latar belakang masalah

⁶ Bina Roosita, Dwi Putri Lestari, and Agung Setyawan, "Keterkaitan Media Interaktif Dengan Semangat Belajar Peserta Didik The Relationship Between Interactive Media and The Spirit of Student Learning," *Educorio* 1, no. 1 (2022): 117–22, <https://qjurnal.my.id/index.php/educorio>.

⁷ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

⁸ Muhammad Rivki et al., *Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan*, 2023.

tersebut tujuan kami mengadakan program belajar mengajar ini adalah dalam rangka meningkatkan kesadaran akan pentingnya pendidikan dan untuk membangkitkan semangat peserta didik dalam pembelajaran dengan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode dan media berbasis teknologi.

B. METODE PENGABDIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 3 metode pendekatan yaitu :

1. Observasi

Metode ini melibatkan pengamatan langsung yang sistematis terhadap aspek-aspek yang relevan dalam penggunaan metode pembelajaran yang efektif dan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di tingkat sekolah dasar.

2. Partisipasi Aktif

Metode ini merupakan kelanjutan dari tahap observasi, di mana peneliti berpartisipasi langsung dalam lingkungan yang sedang diteliti. Peneliti berinteraksi dengan subjek atau kelompok yang menjadi fokus penelitian.

3. Deskriptif

Data yang dikumpulkan dianalisis secara deskriptif untuk mengukur efektivitas dan dampak penerapan metode dan media pembelajaran berbasis teknologi. Analisis ini membantu mengidentifikasi pola dan hubungan antar variabel, serta memberikan gambaran yang jelas mengenai subjek penelitian.

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Salah satu tugas penting yang harus dilakukan oleh perguruan tinggi adalah melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat, salah satunya melalui kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN). Di Desa Sukamelang, Kecamatan Kasomalang, Kabupaten Subang, kegiatan KKN telah dilaksanakan di Kp. Tenjolaya. Waktu pelaksanaan kegiatan KKN ini dimulai pada tanggal 28 Juli 2023 hingga tanggal 31 Agustus yang ditetapkan oleh LP2M, yang terdiri dari empat tahapan. Untuk melaksanakan kegiatan KKN ini, Sisdamas mengikuti panduan sosial, perencanaan partisipatif, pelaksanaan program, dan evaluasi program.

Pada tahapan awal, kami melakukan observasi dan wawancara kepada aparatur desa setempat terkait potensi apa yang dapat kami kembangkan di Desa Sukamelang, khususnya di Kp. Tenjolaya. Setelah melakukan diskusi bersama ketua RW 04, kami menemukan hal krusial yang menarik attensi kami, yaitu bidang pendidikan.

Tahapan kedua adalah merumuskan rencana program kerja yang akan kami jalankan selama sebulan ke depan. Hal ini berguna agar pelaksanaan pengabdian di Desa Sukamelang tetap terarah.

Tahapan ketiga ialah pelaksanaan program kerja dalam bidang pendidikan di Kp. Tenjolaya. Di kampung tersebut ada salah satu MI, tetapi memiliki keterbatasan tenaga pendidik dan keterbatasan ruang kelas. Oleh karena itu, kami merancang program kerja metode dan media pembelajaran berbasis teknologi guna menumbuhkan semangat belajar anak-anak di sana. Program yang kami jalankan ialah mengajar anak-anak sekolah dasar di MIS Miftahul Huda serta membuat program Bimbel bahasa Arab dan bahasa Inggris di Posko KKN.

Tahapan keempat yakni evaluasi, kegiatan evaluasi kami lakukan setiap malam hari setelah selesai melaksanakan seluruh program kerja di pagi hingga sore harinya. Hal ini bertujuan untuk terus memperbaiki kekurangan di setiap pelaksanaan program kerja yang ada.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran melalui metode dan media berbasis teknologi ini kami laksanakan mulai dari tanggal 08 Juli - 26 Agustus 2024. Pada program kerja ini kami ikut serta dalam kegiatan belajar mengajar di MIS Miftahul Huda dan melakukan program Bimbel bahasa Arab dan bahasa Inggris di Posko KKN. Kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar berlangsung selama tiga pekan, sedangkan Bimbel berlangsung selama 2 pekan dan dilaksanakan setiap hari sabtu dan minggu.

1. *Social Reflection*

Pada tahapan awal ini, mahasiswa melakukan wawancara dan observasi secara langsung bersama aparatur desa setempat, khususnya ketua RW 04 Kp. Tenjolaya.



Gambar 1. Foto bersama kepala RW 04

Fokus pada tahap ini adalah memastikan bahwa kegiatan pengabdian yang dilakukan sesuai dan tepat sasaran, sesuai dengan kebutuhan dan harapan masyarakat

setempat. Potensi dan permasalahan yang diperoleh dalam tahapan ini ialah semangat belajar anak-anak di Kp. Tenjolaya, tetapi ada keterbatasan tenaga pengajar serta ruang kelas yang kurang.

2. *Community Organizing and Social Mapping*

Pada tahap kedua ini, mahasiswa mulai menyadari masalah yang ada di masyarakat sekitarnya. Di tahap ini, mereka mengembangkan program pendampingan dalam bidang pendidikan untuk anak-anak dengan mengadakan kegiatan belajar bersama. Selain itu, mereka juga melakukan koordinasi rencana mengajar di MIS Miftahul Huda.



Gambar 2. Observasi sekolah

3. *Action*

Teknis pelaksanaan program kerja di bidang pendidikan ini yaitu mahasiswa KKN ikut serta dalam mengajar secara langsung pada siswa MIS Miftahul Huda setiap hari secara bergantian untuk setiap mata pelajaran yang diajarkan. Sehingga anak-anak tidak akan merasakan kejemuhan dalam kegiatan belajar bersama. Meskipun setiap harinya mahasiswa mengajar di kelas, tetapi tetap dalam pantauan tenaga pendidik yang ada di sana. Sehingga, materi pelajaran yang disampaikan tetap terpantau dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku saat ini. Salah satu strategi pembelajaran yang digunakan mahasiswa dalam kegiatan belajar mengajar di MIS Miftahul Huda yang efektif untuk mendukung kualitas peserta didik adalah metode pembelajaran *Student-Centered Learning* (SCL).

Model *Student-Centered Learning* (SCL) adalah pendekatan dalam pendidikan dan pengajaran di mana siswa mengambil tanggung jawab untuk berbagai aktivitas penting seperti perencanaan, pembelajaran, interaksi dengan guru, penelitian, dan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan. Penerapan pembelajaran *Student-Centered Learning* dapat mempermudah perancangan instruksi yang efektif untuk setiap siswa, memfasilitasi pemahaman materi, serta meningkatkan kemandirian, kemampuan komunikasi, dan kolaborasi siswa. Dengan demikian,

metode pembelajaran berbasis *Student-Centered Learning* merupakan kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran yang diterapkan oleh lembaga pendidikan, khususnya oleh para pendidik⁹.



Gambar 3. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar



Gambar 4. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode SCL dan media pembelajaran Flash Card

Pembelajaran menggunakan flash card adalah aktivitas yang memanfaatkan kartu bergambar yang bervariasi sebagai media pembelajaran, yang menyesuaikan dengan materi pelajaran. Tujuan dari pembelajaran menggunakan media ini adalah untuk melatih kecepatan berpikir peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran ini, peserta didik akan diberikan gambar, kemudian mereka harus menyebutkan nama gambar tersebut. Setelah itu, mahasiswa akan memberitahukan nama gambar tersebut dalam bahasa Inggris. Peserta didik diharapkan untuk menghafal nama gambar dalam bahasa Inggris karena pada akhir pembelajaran, biasanya akan ada sesi tanya jawab untuk menguji pemahaman mereka. Penerapan media flashcard dan metode belajar sambil bermain ini, menunjukkan hasil yang positif bagi perkembangan peserta didik, terlihat dari antusiasme dan keterlibatan mereka selama kegiatan berlangsung.

⁹ Zulvia Trinova, "Pembelajaran Berbasis Student-Centered Learning," 2003, 324–35.



Gambar 5. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar menggunakan metode SCL dan media pembelajaran berbasis teknologi

Sebelum adanya penerjunan mahasiswa, peserta didik di MIS Miftahul Huda tidak familiar dengan teknologi. Meskipun mereka tahu tentang laptop, mereka belum pernah memanfaatkannya secara praktis. Banyak guru juga belum menguasai Teknologi Informasi. Oleh karena itu, mahasiswa memiliki peluang untuk memberikan pengetahuan tentang adaptasi teknologi kepada siswa. Mahasiswa menerapkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran ini, yaitu menggunakan laptop dengan menyiapkan media pembelajaran seperti video pembelajaran dan PowerPoint yang menampilkan gambar, teks, dan audio visual sehingga siswa tidak cepat bosan dalam memahami materi.

Antusiasme dan semangat belajar yang tinggi nampak dari setiap peserta didik. Semangat ketika kami memasuki ruang kelas dan saat kegiatan belajar berlangsung. Bahkan mereka kerap kali mengatakan senang diajar oleh kakak-kakak KKN karena tidak merasa monoton.

Selain mengajar di sekolah dasar, kami juga mengadakan Bimbel bahasa Arab dan bahasa Inggris, yakni kegiatan belajar sambil bermain yang diikuti oleh anak-anak Kp. Tenjolaya dan berlokasi di Posko KKN.



Gambar 6. Kegiatan Bimbel bahasa Arab



Gambar 7. Kegiatan Bimbel bahasa Inggris

Kegiatan Bimbel ini dilaksanakan selama dua pekan dilakukan di rentang waktu KKN berlangsung setiap hari sabtu dan minggu. Kegiatan ini merupakan kegiatan belajar bersama sambil bermain dan bertujuan untuk menumbuhkan semangat belajar pada anak sejak dini.

4. Evaluation

Tahapan terakhir adalah evaluasi. Kegiatan evaluasi kami lakukan setiap malam setelah selesai melaksanakan program kerja pada hari itu. Hal ini bertujuan untuk meminimalisir kesalahan yang mungkin dapat terjadi pada saat pelaksanaan program kerja.

E. PENUTUP

Dalam proses pembelajaran, baik guru maupun peserta didik sama-sama memiliki peranan penting. Dalam konteks pembelajaran berbasis *Student-Centered Learning* (SCL), guru berperan sebagai fasilitator, motivator, dan inspirator. Di MIS Miftahul Huda, mahasiswa KKN menerapkan metode pembelajaran yang berpusat pada siswa, yaitu SCL. Metode yang diterapkan mencakup berbagai pendekatan, meliputi pembelajaran sambil bermain dengan menggunakan media pembelajaran seperti Flash Card, serta pembelajaran yang memanfaatkan media berbasis teknologi. Metode-metode ini telah terbukti efektif dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, metode dan media pembelajaran ini juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif, serta mampu menumbuhkan semangat belajar yang tinggi di setiap peserta didik.

Untuk memastikan keberlanjutan program ini, disarankan agar para pengajar di MIS Miftahul Huda menerapkan metode dan media dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pemerintah setempat juga perlu memberikan dukungan, baik dalam bentuk fasilitas maupun pendanaan, untuk mendorong kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik di masa mendatang.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak sekolah atas kesempatan yang diberikan untuk melakukan penelitian terkait permasalahan di bidang pendidikan. Kami juga berterima kasih kepada para bapak dan ibu guru yang senantiasa memberikan arahan dan pengalaman berharga. Selain itu, kami menyampaikan apresiasi yang mendalam kepada seluruh warga Kp. Tenjolaya, atas dukungan dan partisipasi aktif dalam program pengabdian masyarakat ini. Khususnya, kami mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing lapangan, Bapak Herry Sutanto, SE., MM., CIFA, atas bimbingan dan dukungannya yang berharga dalam proses ini. Tanpa bantuan dan panduan beliau, pencapaian kami tidak akan sejauh ini. Tanpa kerja sama dan semangat gotong royong dari semua pihak, program ini tidak akan berjalan dengan sukses. Kami sangat menghargai setiap kontribusi, waktu, dan dedikasi yang telah diberikan. Semoga hasil dari kegiatan ini dapat bermanfaat bagi generasi mendatang.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Idaqua, Hadi Rohyana. "Pendekataan Keterampilan Proses Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Cerita Anak Kelas V." *Jurnal Elementaria Edukasia* 4, no. 2 (2021): 197–208. <https://doi.org/10.31949/jee.v4i2.3309>.
- Mundia Sari, Kiki, and Heru Setiawan. "Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Melaksanakan Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020): 900. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.478>.
- Nasution; Mardiah Kalsum. "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan* 1, no. 9 (2019): 9–16.
- Putri, Vena A. R. & Akhwani. "Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Tentang Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 3, no. 6 (2019): 1514–19.
- Repelita. "Peningkatan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Model PAIKEM Bagi Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 1809–18. <http://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/989>.
- Rivki, Muhammad, Adam Mukharil Bachtiar, Teknik Informatika, Fakultas Teknik, and Universitas Komputer Indonesia. *Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan*, 2023.
- Roosita, Bina, Dwi Putri Lestari, and Agung Setyawan. "Keterkaitan Media Interaktif Dengan Semangat Belajar Peserta Didik The Relationship Between Interactive Media and The Spirit of Student Learning." *Educorio* 1, no. 1 (2022): 117–22. <https://qjurnal.my.id/index.php/educorio>.
- Trinova, Zulvia. "Pembelajaran Berbasis Student-Centered Learning," 2003, 324–35.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah

Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.