

Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Materi Mukjizat Dan Kejadian Luar Biasa Lainnya

Rohima Asrori¹, Tri Suryaningsih²

rohima.asrori01@gmail.com, tri.suryaningsih@uinjkt.ac.id

MTs Darel Azhar¹, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta²

Abstract

Student learning activities, student abilities, analyzing obstacles and improving student learning outcomes in learning Aqidah Akhlak using game cards. The method used in this research is the classroom action research (PTK) method, which is carried out as an effort to overcome problems that arise in the classroom. In this research, researchers used the game card method with the aim of attracting students' interest and enthusiasm in participating in the process of teaching and learning activities in class. Applying the method of using game cards can improve student learning outcomes. From the results of observations, observations and reflections, it is known that there has been an increase in individual student learning activities. In this research, it was carried out in three cycles, and the data obtained from research subjects was 23 students, with an average pre-cycle score of 59.13 or 30, 43%. The average value was 65.21 or 52.13% in cycle I to 68.69 or 65.21% in cycle II and increased to 79.56 or 91.30% in cycle III. This is due to changes made by teachers in conducting learning in the classroom using the game card method so that students are able to develop their abilities in learning about Believing in God's Angels by using game cards. Therefore, using the game card technique can help improve the learning outcomes of class III students at Madrasah Ibtidaiyah Al-Fajriyah.

Keywords: Believe in Angels, Learning Outcomes, Game Cards

Abstrak

Aktivitas belajar siswa, kemampuan siswa, menganalisis hambatan – hambatan dan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan kartu permainan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK), yang dilaksanakan sebagai upaya mengatasi permasalahan yang muncul di dalam kelas. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kartu permainan yang dengan tujuan agar dapat menarik minat serta antusias siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajardi kelas. Penerapan metode menggunakan kartu permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari hasil pengamatan, observasi dan refleksi diketahui terjadi peningkatan aktivitas pembelajaran siswa secara individu, pada penelitian ini dilaksanakn pada tiga siklus, dan data yang diperoleh dari subyek penelitian peserta didik sebanyak 23 orang, dari rata-rata nilai pra siklus 59,13 atau 30,43%. Nilai rata rata 65,21 atau 52,13% pada siklus I menjadi 68,69 atau 65,21% pada siklus II dan meningkat menjadi 79,56 atau 91,30% pada siklus III. Hal ini disebabkan perubahan yang dilakukan oleh guru dalam melakukan pembelajaran di dalam kelas melalui metode kartu permainan sehingga siswa mampu mengembangkan kemampuannya dalam belajar tentang Beriman Kepada Malaikat Allah dengan menggunakan kartu permainan. Oleh karena itu dengan menggunakan teknik kartu permainan dapat membantu peningkatan hasil belajar siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Fajriyah.

Kata kunci: Beriman kepada Malaikat, Hasil Belajar, Kartu Permainan

PENDAHULUAN

Penelitian ini dilakukan karena rendahnya tingkat pemahaman siswa dalam menerima materi pembelajaran, siswa masih banyak yang belum memperhatikan pelajaran yang dijelaskan oleh guru, ketika proses pembelajaran berlangsung siswa masih ada yang bercanda dengan temannya, siswa merasa bosan dan cenderung acuh terhadap materi yang diberikan oleh guru, para siswa terlihat binggung ketika guru menjelaskan materi tentang beriman kepada Malaikat-malaikat Allah. Melihat kondisi rendahnya prestasi atau hasil belajar siswa tersebut ada beberapa upaya yang harus dilakukan salah satunya adalah dengan menggunakan kartu permainan beriman kepada malaikat Allah kepada siswa. Dengan menggunakan kartu permainan beriman kepada malaikat Allah diharapkan siswa dapat cepat mengerti dan memahami materi-

materi tentang iman kepada malaikat Allah, serta meningkatkan aktifitas belajarnya, sehingga terjadi peningkatan yang kuat ketika siswa melihat sebuah kartu permainan tersebut yang diberikan disekolahan dengan harapan siswa mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul Peningkatan hasil Belajar Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Pada Materi Beriman Kepada Malaikat Allah Menggunakan Kartu Permainan Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al- fajriyah.

Dalam materi beriman kepada Malaikat-Malaikat Allah, para siswa diajak untuk mengenal isi yang terkandung dalam iman kepada malaikat Allah tersebut. Seperti mengenal malaikat-malaikat Allah, tugas-tugas malaikat Allah serta hikmah beriman kepada malaikat-malaikat Allah (Abbudin Nata, 2011). Pendidikan merupakan hal pokok yang tidak boleh diabaikan oleh semua pihak dalam menjamin kesinambungan dalam kehidupan sehari-hari dan bahkan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Damin, 2010). Pendidikan merupakan akar yang sangat berpengaruh pada sektor-sektor lain dalam kehidupan. Dalam dunia pendidikan, seluruh pihak yang terkait harus saling bersinergi antara satu dengan yang lain (Mulyasa, 2018).

Suatu tujuan akan tercapai apabila diiringi dengan konsep yang jelas dan terarah didalam pelaksanaan untuk mencapai tujuan tersebut. Negara kita memiliki tujuan khusus yang menjadi focus dunia pendidikan, tujuan dari berbagai system yang diterapkan, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Dan demikian, tidak boleh ada pihak yang menghalang- halangi seseorang untuk memperoleh pendidikan. Apabila ada yang melakukan hal tersebut, berarti ia telah menghambat Negara Indonesia untuk mencapai tujuan. Dalam melaksanakan proses pendidikan, guru merupakan sosok intiyang amat penting peranaannya. Guru merupakan orang pertama yang menghadapi para penerima hak pendidikan, yaitu para siswa. Guru menjadi orang yang berpengaruh dalam proses transformasi ilmu pengetahuan pada para siswa. Baik buruk kualitas pembelajaran berada di tangan gurusebagai penyelenggara di dalam kelas.

Berkaitan dengan kualitas pembelajaran di dalam kelas, faktor terpenting yang harus diperhatikan oleh seorang guru adalah konsep. Hal ini menurut perubahan- perubahan dalam mengorganisasian kelas, menggunakan metode belajar, strategymengajar, maupun sikap dan karakteristik guru dalam pengelolaan proses belajar mengajar (Herianingtyas, 2017). Guru dituntut untuk dapat bertindak sebagai fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif, sehingga memungkinkan proses belajar mengajar dengan mengembangkan bahan peklaran dengan baik (Mukhlis, 2021). Hal tersebut i dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan siswwa dalam menyimak pelajaran da menguasai tujuan-tujuan pendidikan yang harus mereka capai. Oleh karena itu untuk memenuhi segala aspek yang hendak dicapai, seorang guru diharapkan dapat memberi rangsangan kepada siswa selaku subyek utama dalam proses kegiatan belajar mengajar melalui konsep yang telah dibuat. Salah satu konsep seorang guru untuk menghidupkan suasana pembelajaran di dalam kelas ialah dengan menggunakan metode yang menarik. Sehingga seorang guru dapat mempengaruhi sikap dan minat siswa dalam belajar.

Terkait dalam hal tersebut diatas, pelajaran akidah akhlak merupakan mata pelajaran yang sangat penting dan menentukan bagi para siswa. Khususnya didalam pembentukan sifat atau akhlak para siswa didalam lingkungan sekolah, keluarga ataupun masyarakat. Seperti kita ketahui bahwa siswa kelas III adalah siswa dalam usia yang masih dalam pengembangan. Sehingga seorang guru memerlukan berbagai macam trik daninovasi didalam menyamakan pembelajaran. Agar siswa tidak jenuh dan dapatmengkap pelajaran yang sedang diajarkan. Selain itu siswa kelas III MI. Al-Fajriyahmasih belum bisa memahami pelajaran. Dan itu juga menjadi kendala yang harus dicari solusinya.

Setiap muslim meyakini, bahwa Allah adalah sumber dari segala sumber dalam kehidupannya. Allah adalah pencipta jagat raya dan segala isinya, Allah adalahpengatur alam semesta yang demikian luasnya. Allah adalah pemberi hidayah dan pedoman hidup dalam kehidupan manusia, dan lain sebagainya. Sehingga manakala hal seperti itu mengakar dalam diri setiap muslim, maka akan termentasikan dalam realita bahwa Allah lah yang pertama kali harus dijadikan prioritas dalam berakhlak. Jika kita perhatikan, akhlak terhadap Allah ini merupakan pondasi atau dasar dalam berakhlak terhadap siapapun dimuka bumi ini.

Jika seseorang tidak memiliki akhlak positif terhadap Allah, maka ia tidak akan mungkin memiliki akhlak positif terhadap siapapun. Demikian pula sebaliknya, jika ia memiliki akhlak yang karimah terhadap Allah, maka ini merupakan pintu gerbang untuk menuju kesempurnaan akhlak terhadap orang lain. Segala perbuatan manusia tidak terlepas dari konsep akhlak. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa ruang

lingkup akhlak sangat luas. Kata akhlak memiliki kemiripan kata dengan etika, moral dan budi pekerti, sehingga makna akhlak sering disampaikan dengan etika, moral dan budi pekerti.

Akidah mempunyai posisi terpenting dalam ajaran Islam. Ia ibarat pondasi dalam sebuah bangunan. Bila akidah seseorang rusak, rusak pula seluruh bangunan Islam yang ada didalam dirinya, bahkan bagian-bagian Islam yang berupa syari'at, muamalah dan akhlak tak mungkin dapat ditegakkan dalam masyarakat muslim sebelum akidah mereka lurus dan mengakar kuat di sanubari. Akidah sangat menentukan tegaknya syari'at Islam dan akhlak kaum muslimin.

Berbicara masalah pembentukan akhlak sama dengan berbicara tentang tujuan pendidikan, karena banyak sekali dijumpai pendapat para ahli yang mengatakan bahwa pendidikan budi pekerti dan akhlak adalah jiwa dan tujuan pendidikan Islam. Demikian pula Ahmad. D. Marimba berpendapat bahwa tujuan utama pendidikan Islam adalah identik dengan tujuan hidup setiap muslim, yaitu untuk menjadi hamba Allah, yaitu hamba yang percaya dan menyerahkan diri kepada-Nya dengan memeluk agama Islam.

Dengan demikian pembentukan akhlak dapat diartikan sebagai usaha sungguh-sungguh dalam rangka membentuk akhlak anak dengan sarana pendidikan dan pembinaan yang terprogram dengan baik dan dilaksanakan dengan sungguh-sungguh dan konsisten. Pembentukan akhlak ini dilakukan berdasarkan asumsi bahwa akhlak adalah hasil usaha pembinaan bukan terjadi.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa ruang lingkup akhlak sangat luas. Kata akhlak memiliki kemiripan kata dengan etika, moral dan budi pekerti, sehingga makna akhlak sering disampaikan dengan etika, moral dan budi pekerti dengan sendirinya. Perhatian Islam dalam pembinaan akhlak selanjutnya dapat dianalisis pada muatan akhlak yang terdapat pada seluruh aspek ajaran Islam. Ajaran Islam tentang keimanan misalnya sangat berkaitan erat dengan mengajarkan serangkaian amal salih dan perbuatan terpuji pembinaan akhlak dalam Islam juga terintegrasi dengan pelaksanaan rukun iman. Faktor penyebab timbulnya masalah antara lain: Pembelajaran belum menarik bagi siswa, Siswa belum fokus mengikuti pembelajaran, Siswa masih belum memperhatikan pembelajaran, Metode yang diterapkan belum tepat, Kurang menggunakan alat peraga.

METODE

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Suharsimi Ari Kunto, Penelitian Tindakan kelas (classroom action research). Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan dalam 3 siklus, yang di dalamnya terdapat 4 tahapan utama kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2022/2023 yang bertempat di Madrasah Ibtidaiyah Al-Fajriyah Kampung Rawa Lumpung Desa Salemban Jati Kecamatan Kosambi Kabupaten Tangerang Provinsi Banten.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III yang berjumlah 23 siswa, yaitu 13 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu unjuk kerja, observasi, dan diskusi. Unjuk kerja digunakan untuk memperoleh data tentang kemampuan siswa dalam membaca. Observasi digunakan untuk memperoleh data aktivitas siswa dalam implementasi metode kartu permainan dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Diskusi digunakan antara guru dan siswa untuk refleksi dari siklus Penelitian Tindakan Kelas. Indikator keberhasilan disini adalah sebagai tolak ukur keberhasilan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran akidah akhlak materi beriman kepada malaikat-malaikat Allah pada kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Fajriyah dengan menggunakan kartu permainan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal

Sebelum melaksanakan proses penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan kegiatan survey awal dengan tujuan untuk mengetahui keadaan yang ada di kelas. Survey dilaksanakan dengan observasi sebagai tindakan awal dan tes dalam Pelajaran Akidah Akhlak di kelas III MI Al-fajriyah dengan hasil awal guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi pelajaran, kegiatan pembelajaran yang kurang menyenangkan, kurangnya media pembelajaran, hal tersebut menyebabkan kurangnya niat belajar peserta didik.

Sedangkan yang ditemui pada diri peserta didik adalah kurangnya minat belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, tidak adanya motivasi belajar. Dari hasil evaluasi awal sebelum diterapkan metode kartu permainan pada materi beriman kepadamalaikat Allah menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah yaitu dari 23 siswa dengan nilai rata-rata 59,13 sedangkan KKM untuk mata pelajaran Akidah Akhlak adalah 70.

Nilai yang didapat oleh peserta didik pada pretest paling rendah 40 dan paling tinggi 70 dengan rata-rata nilai 59,13. Jumlah siswayang mencapai ketuntasan belajar ada 7 siswa 30,43 % siswa yang belum tuntas belajar ada 16 siswa69,56 % Artinya pada pretest ini peserta didik masih belum semuanya mencapai KKM. Maka dari itu perlu adanya peningkatan hasil belajar yaitu dengan cara menggunakan kartupermainan pada mata pelajaran Akidah Akhlak dikelas III Madrasah Ibtidaiyah Al Fajriyah.

Siklus I

Pada pertemuan ini semua siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al- Fajriyahhadir. Pada tahap ini peneliti menjelaskan pada siswa mengenai Teknik pembelajaran aktif yaitu metode kartu permainan. Semua siswa memperhatikan, tertarik dan semangat serta penuh antusias, karena baru pertama kali ini mereka akan diterapkan Teknik belajar menggunakan kartu permainan ini pada kelas III. Sebelum memulai siklus I guru memberikan pretes tentang materi yang akan disampaikan pada penelitian tindakan kelas ini. Kemudian Guru menjelaskan teknik dari kartu permainan ini kepada siswa, kemudian guru menjelaskan pembelajaran yaitu tentang materi beriman kepada malaikat-malaikat Allah. Dalam pertemuan pertama ini tidak semua siswa memperhatikan proses pembelajaran, dikarenakan masih ada siswa yang bermain dengan temannya dan masih ada siswa yang menulis sendiri.

Guru memusatkan perhatian kepada siswa agar siswa dapat memperhatikanKembali pelajaran yang sedang berlangsung. Pada tahap ini tingkat semangat siswa masih rendah. Karena masih ada siswa yang belum memperhatikan pembelajaran dengan serius. Hasil akhir pada siklus I menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan dalam hasil belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Adapun KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) Pelajaran Akidah Akhlak adalah 70. Hasil ini dapat dilihat dari hasil belajar tes akhir dengan nilai rata-rata siswa mencapai 65, 21. Adapun siswa yang sudah mencapai ketuntasan sebanyak 12 siswa atau 52,17% sedangkan siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar terdapat 11 siswa atau 47,82%. Hal ini menunjukkan bahwa Teknik metode kartu permainan ini belum terlaksana sepenuhnya.

Guru melakukan pengamatan pembelajaran yaitu dengan Observasi mengamati dan mencatat kegiatan siswa. Observasi mengemukakan bahwa masihada siswa yang diam saja, siswa yang tidak memperhatikan penjelasan.

Setelah selesai melaksanakan pembelajaran pada siklus I guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran tersebut dengan mendiskusikan kendala dan masalah yang dihadapi ketika berada di kelas. Dari hasil evaluasi siklus I menghasilkan beberapa catatan yang harus di refleksikan. Dari hasil evaluasi pembelajaran tersebut ada beberapa hal tindakan yang akan dilakukan pada tahap berikutnya, yaitu siklus II yang akan meningkatkan keaktifan terkait dengan pelaksanaan pembelajaran metode kartu permainan yangberdampak pada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Siklus II

Pada pertemuan kedua ini, seperti biasa guru mengucapkan salam pembuka, mengabsen semua siswa, kemudian mempersiapkan perencanaan pembelajaran yang akan di bahas pada pertemuan keempat, guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif lagi dalam pembelajaran dan menumbuhkan kepercayaan siswa dalam melakukan pembelajaran yang telah di ajarkan.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II ini dimulai dari apersepsi kemudiandilanjutkan dengan pembelajaran guru mengenai materi beriman kepada malaikat- malaikat Allah, setelah itu guru meminta siswa untuk berkumpul kepada kompok masing-masing. Pada tahap ini guru mengajukan pertanyaan kepada masing-masing kelompok untuk mendiskusikan pertanyaan yang masing-masing diberikan kepada tiap kelompok, kemudian setelah mereka berdiskusitentang pertanyaan yang merekadapatkan masing-masing,

guru meminta pada masing-masing kelompok untuk mempersiapkan jawaban yang cocok dan tepat untuk dipasangkan kepada pertanyaan yang telah diberikan guru untuk dijawab secara cepat dan benar.

Hasil akhir pada siklus ke II menunjukkan bahwa masih ada beberapa siswayang belum mencapai ketuntasan dalam hasil belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Hal ini dilihat dari belajar tes akhir dengan nilai rata-rata yang mencapai 68,69 adapun siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 15 siswa atau 65,21%, sedangkan siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar terdapat 8 siswa atau 34,78%. Hal ini menunjukkan bahwa teknik metode kartu permainan ini secara umum menunjukkan pencapaian yang cukup mengalami peningkatan. Walaupun ada siswa yang belum tuntas.

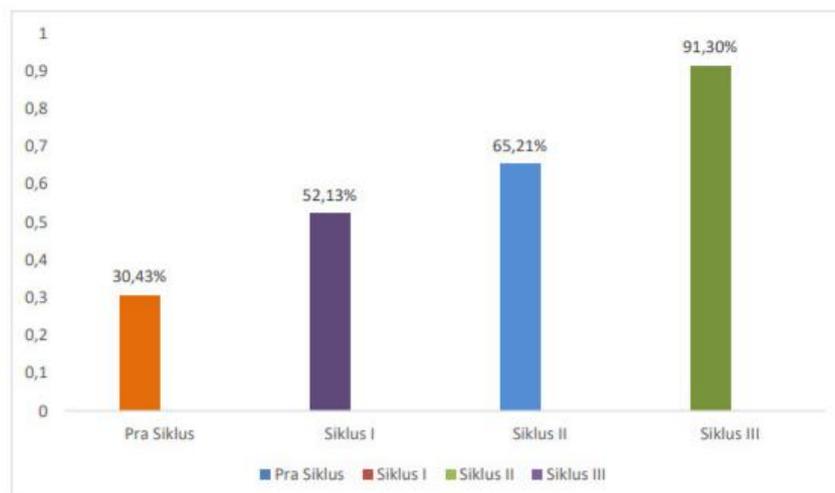
Setelah selesai melaksanakan pembelajaran pada siklus II siswa dan guru melakukan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran tersebut dengan mendiskusikan kendala dan masalah yang dihadapi ketika pembelajaran berlangsung. Dari hasil evaluasi pembelajaran ada beberapa hal tindakan yang akan dilakukan pada tahap berikutnya, yaitu siklus III yang akan meningkatkan keaktifan terkait dengan pelaksanaan pembelajaran metode kartu permainan yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Siklus III

Pada pertemuan ketiga ini, pada awal pembelajaran peneliti mengisi daftar hadirsiswa kelas III dilanjutkan dengan apersepsi dan penelitian menunjukkan berbagai macam kartu permainan kepada siswa agar siswa dapat mengingat pelajaran yang sebelumnya telah di ajarkan oleh peneliti pada minggu lalu, kemudian peneliti mengajak siswa untuk menyangikan lagu malaikat-malaikat Allah secara bersama-sama, setelah itu peneliti mengajukan pertanyaan melaluikartu yang dipegang olehnya kepada siswa yang di tunjuk untuk menjawab pertanyaan tersebut.

Hasil Akhir pada siklus III menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi akidah akhlak cukup memuaskan dan memenuhi Standar kriteria ketuntasanpembelajaran. Hal ini dilihat dari hasil belajar tes akhir dengan nilai rata-rata siswamencapai 79,56 adapun siswa yang sudah mencapai ketuntasan sebanyak 21 siswaatau 91,30% dan 2 siswa yang belum tuntas atau 8,69%, ini menunjukkan bahwa teknik metode kartu permainan secara umum menunjukkan pencapaian pembelajaran yang mengalami peningkatan dan perkembangan hasil belajar siswa.Kemudian peneliti melakukan pengamatan dan refleksi pembelajaran.

Setelah selesai melaksanakan pembelajaran pada siklus III siswa dan gurumelakukan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran tersebut dengan mendiskusikan kendala dan masalah yang dihadapi ketika pembelajaran berlangsung. Dari hasil evaluasi pembelajaran pada siklus III pembelajaran menggunakan metode kartu permainan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang hasil belajar siswa pada materi beriman kepada malaikat – malaikat Allah dengan menggunakan kartupermainan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Sebelum menggunakan kartu permainan atau pra siklus siswa sepenuhnya belum dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik, siswa belum fokus dan belum memperhatikan pembelajaran dikelas dengan hasil rata rata nilai pra siklus adalah 59,13. Setelah dilaksanakan penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran akidah akhlak dengan materi beriman kepada malaikat Allah menggunakan kartu permainan pada siklus I dengan nilai rata rata 65,21 (52,13%), siklus II dengannilai rata rata 68,69 (65,21%), siklus III dengan nilai rata rata 79,56 (91,30%) artinya dengan metode kartu permainan dapat peningkatan hasil belajar yang baik. Melalui metode kartu permainan ini, siswa mampu mengembangkan kemampuan menghafal nama – nama malaikat Allah beserta tugas – tugas , contoh perilaku beriman kepada malaikat Allah dan hikmah beriman kepada malaikat Allah, serta dapat menjadi daya tarik bagi siswa untuk lebih fokus memperhatikan pembelajaran di kelas. Teknik kartu permainan ini ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al- Fajriyah pada materi beriman kepada malaikat – malaikat Allah.

REFERENSI

- Andayani, D., & Majid, A. (2005). Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi (Konsep Implementasi Kurikulum 2004). Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Candiasa, I. M. (2010). Statistik Univariat dan Bivariat Disertai Aplikasi SPSS. Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Hamalik, O. (2008). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: PT. BumiAksara.
- Kurzel, F., & Rath, M. (2007). Project based learning and learning environments. *Journal in Informing Science and Information Technology*, 4(1), 103-110.
- Pujadi, A. (2007). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa: Studi kasus pada Fakultas Ekonomi Universitas Buda Mulia and *Management Journal Buda Mulia*.
- Sardiman. (2001). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Shellnut, B. J. (2006). Jhon kaller a motivation influence in the field of instructional system design. Tersedia pada <http://springerlink.com>. Diakses pada tanggal 12 Oktober 2023.
- Sopah, D. (2008). Pengembangan model pembelajaran laporan penelitian. Tersedia pada www.depdiknas.go.id. Diakses pada tanggal 12 Oktober 2023.
- Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: BumiAksara.
- Wangid, M. N., Mustadi, A., Senen, A., & Herianingtyas, N. L. R. (2017). The evaluation of authentic assessment implementation of Curriculum 2013 in Elementary School. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 21(1), 104-115