

KREATIVITAS GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI STRATEGI *BLENDED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN IPS

Shafadella Hendrina

Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: shafadella214@upi.edu

Abstract

Fostering students' creativity through education has become increasingly crucial in the 21st century. This era demands that educators actively nurture creativity in students across all subjects. Notably, teachers play a pivotal role in enhancing students' creativity, even within the context of social studies during the transitional period of the Covid-19 pandemic. This study has two primary objectives. Firstly, it seeks to elucidate how teachers at MTS Negeri 6 Jakarta employ creativity to bolster student motivation through blended learning strategies. Secondly, it endeavors to identify the obstacles encountered during the use of blended learning in the context of social studies amid the COVID-19 pandemic transition. The research employs a qualitative approach with a descriptive method. Data collection methods encompass observations and interviews involving social studies teachers and students. The findings of this study are as follows: Firstly, the majority of students have adeptly adapted to the learning processes facilitated by teachers through blended learning during the COVID-19 pandemic transition. They exhibit active engagement in learning through activities on platforms like WhatsApp groups, Google Classroom, and Google Meet's question-and-answer sessions. Secondly, the main hindrance to effective blended learning is the insufficient availability of adequate learning facilities.

Keywords: *Teacher Creativity, Social Studies Subject, Motivation, Blended Learning.*

Abstrak

Membangun motivasi peserta didik diperlukan guru yang kreatif. Abad ini menuntut guru untuk membangun kreativitas siswa pada setiap pembelajaran agar dapat membangun motivasi belajar peserta didik. Dalam hal ini guru berperan meningkatkan kreativitas peserta didik termasuk pada mata pelajaran IPS masa transisi pandemi Covid-19. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi peserta didik melalui strategi *blended learning* di MTS Negeri 6 Jakarta. Kedua, mendeskripsikan faktor penghambat pembelajaran IPS dengan strategi *blended learning* masa transisi pandemi Covid-19. Pendekatan penelitian ini yaitu kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Subjek penelitian ini yaitu guru mata pelajaran IPS dan siswa. Hasil penelitian ini sebagai berikut: Pertama, mayoritas siswa dapat menyesuaikan proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru melalui *blended learning* masa transisi pandemi Covid-19. Peserta didik sangat baik dalam merespons pembelajaran dengan strategi *blended learning*, yakni tampak melalui aktivitas *whatsapp group*, *google classroom* dan aktif dalam sesi tanya jawab di *google meet*. Kedua, faktor penghambat pembelajaran dengan strategi *blended learning* yaitu kurangnya fasilitas belajar yang memadai

Kata Kunci: *Kreativitas guru, mata pelajaran IPS, motivasi, blended learning.*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan aset jangka panjang yang diberikan orang tua kepada anaknya. Dengan memperoleh pendidikan anak akan berkembang sesuai dengan masa yang akan dilalui (Arifin, 2016). Untuk itu, orang tua wajib memberikan pendidikan sejak usia dini. Dengan begitu anak dapat terlihat perkembangannya dari segi minat dan bakatnya untuk mengupayakan dalam proses perkembangan potensi yang dimiliki melalui lembaga formal yang disebut sekolah (Saadati & Sadli, 2019). Menurut UU No. 20 tahun 2003, tentang

Sisdiknas, pendidikan adalah bentuk usaha sadar dalam proses terencana untuk membuat suasana belajar dan proses pembelajaran agar nantinya siswa mampu mengembangkan diri serta potensi yang dimiliki melalui kekuatan spiritual keagamaan, proses pengendalian diri, kecerdasan maupun kepribadian akhlak yang baik serta keterampilan yang dibutuhkan yang bermanfaat bagi masyarakat bangsa dan negara (UU No. 20 Tahun 2003, 2003).

Peran guru berdampak terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian pembelajaran harus bersifat aktif dan kreatif dalam membentuk kompetensi pribadi peserta didik (Yakub, 2018). Pembentukan dan perubahan sikap peserta didik tidak terjadi secara instan. Sikap terbentuk dalam hubungannya dengan suatu objek terkait dengan orang dan kelompok yang didalamnya terdapat kegiatan berkomunikasi yang kemungkinan akan mempengaruhi timbulnya sikap sosial peserta didik.

Pendidikan IPS di tingkat sekolah bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai, serta mampu berfikir kritis, logis, memahami konsep yang nantinya mampu digunakan sebagai tolak ukur untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta dapat mengambil keputusan dan partisipasi di berbagai kegiatan dalam bermasyarakat agar menjadi warga negara yang baik (Ainu, 2023; Farhan & Arisona, 2022). Pembelajaran akan lebih bernilai apabila siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran, guru dituntut harus proaktif dan kreatif dalam proses membangun suasana di kelas. Untuk itu guru perlu mengembangkan metode maupun model pembelajaran, sehingga dapat berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar. Melalui kegiatan pembelajaran yang inovatif, siswa akan semangat dalam belajar serta dengan cepat akan menemukan sendiri pengetahuan serta minat yang dimiliki, sehingga dengan begitu proses pembelajaran akan berhasil dan membawa dampak yang baik untuk siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Hal ini terkait dengan proses interaksi belajar mengajar yang lebih baik dapat dilihat dari pembahasan mengenai faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar mengajar ini untuk lebih dititik pusatkan pada faktor intern. Faktor intern sangat erat hubungannya dengan fisiologis dan psikologis. Dilihat dari faktor ini akan lebih dipusatkan pada faktor psikologis siswa. Untuk mengoptimalkan berbagai faktor maka melalui kehadiran faktor psikologis dalam belajar akan memberikan peran yang cukup berpengaruh. Faktor ini akan memberikan kemudahan untuk mencapai tujuan secara optimal. Sebaliknya, jika tanpa kehadiran faktor psikologis maka bisa jadi akan memperlambat proses belajar, bahkan akan menambah kesulitan dalam belajar.

Motivasi ialah bentuk dorongan yang didapat dari individu ke individu lainnya untuk terkait dalam usaha seseorang, tetapi intensitas tinggi tidak dapat menghasilkan suatu pekerjaan yang baik kecuali ada upaya lebih yang dilakukan untuk saling menguntungkan. Sebaliknya disesuaikan dalam beberapa kategori yaitu, ketekunan, yang merupakan suatu ukuran yang dilihat dari seberapa lama seseorang mempertahankan sesuatu untuk memperoleh usaha yang baik (Adha, Qomariah, & Hafidzi, 2019). Menurut pemaparan Santrock dalam Mardianto (2012) menyatakan bahwa motivasi suatu proses dalam memberi semangat dan arah kepada perilaku. Artinya perilaku akan termotivasi jika hal tersebut semangat penuh energi, terarah serta bertahan lama. Motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi dua faktor, yaitu faktor dari diri siswa sendiri dan faktor dari luar diri siswa. Faktor dari diri siswa misalnya rasa malas belajar, niat untuk belajar hanya setengah hati, tidak punya visi yang jelas mengapa dia harus belajar, dan lain-lain. Adapun faktor luar adalah keluarga, sekolah dan masyarakat (Saidah, 2022).

Setiap siswa memiliki kondisi internal, dimana kondisi internal itu turut berperan dalam aktivitas diri sehari-hari. Salah satu kondisi internal yaitu motivasi. Menurut Santrock dalam Mardianto (2012) motivasi adalah proses untuk memberi semangat, arah dan kegigihan perilaku. Dapat diartikan sebagai perilaku yang termotivasi yang penuh energi, terarah dan bertahan lama. Sedangkan menurut Slameto (2003) motivasi merupakan bentuk usaha yang dilakukan seseorang untuk memberikan perubahan berupa tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman dalam berinteraksi di lingkungannya. Jika digabungkan keduanya memiliki proses pembelajaran motivasi yang dimana sama-sama tertuju pada suatu dorongan dari individu untuk melakukan suatu tindakan dengan cara tertentu yang sesuai dan sudah terencana. Motivasi ini bentuk suatu upaya dorongan untuk seseorang dalam melakukan segala aktivitasnya agar senantiasa semangat dalam melakukan pekerjaan.

Proses pembelajaran berhasil jika siswa mempunyai motivasi belajar yang sudah tertanam dalam dirinya, oleh karena itu guru perlu menanamkan motivasi belajar pada siswa. Motivasi dilihat dari berbagai bentuk untuk mencapai tujuan. Pribadi yang bermotivasi memberikan respons yang berfungsi untuk mengurangi kepanikan yang disebabkan dengan perubahan energi yang terjadi dalam diri. Setiap respons merupakan sebuah langkah menuju proses untuk mencapai tujuan, seperti contoh siswa ingin mendapat hadiah saat guru memberikan kuis, maka yang akan dilakukan siswa tersebut cenderung lebih semangat dan berperan aktif di setiap pembelajaran (Hamalik, 2003). Kreativitas ini yang mendukung

individu dalam menghasilkan sesuatu yang baru. Untuk menjadi guru harus lebih melakukan banyak inovasi guna mencapai tujuan membangun siswa yang senantiasa memiliki motivasi dan bersemangat dalam belajar dengan melakukan pembaharuan dari segi model, metode pembelajaran dan unik dalam memodifikasi materi yang akan disampaikan. Sehingga siswa akan termotivasi.

Pada mata pelajaran IPS dirancang secara sistematis, komprehensif dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju pendewasaan diri dan keberhasilan dalam kehidupan bermasyarakat (Nursyamsiah, 2017). Melalui pendekatan ini diharapkan siswa memperoleh pemahaman yang luas dan mendalam pada bidang IPS. Istilah IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di suatu perguruan tinggi yang identik dengan istilah “*social studies*” dalam kurikulum persekolahan di negara lain, khususnya di negara-negara Barat seperti Australia dan Amerika Serikat (Sapriya, 2017). Ideologi sebagai landasan ini telah dan akan memberikan sistem gagasan yang bersifat ideologis terhadap Pendidikan IPS yang tidak cukup diatasi hanya oleh filsafat yang bersifat umum (Ramadhani & Putri, 2022).

Kondisi obyektif peserta didik di MTs Negeri 6 Jakarta pada masa transisi *Covid-19* menggambarkan masih rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan hal itu maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi peserta didik melalui strategi *blended learning* di MTS Negeri 6 Jakarta. Kedua, mendeskripsikan faktor penghambat pembelajaran IPS dengan strategi *blended learning* masa transisi pandemi *Covid-19*.

Metode

Metode penelitian merupakan sebuah proses yang dilakukan secara ilmiah untuk memperoleh sebuah data yang dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan penelitian (Sugiyono, 2014). Metode kualitatif sebagai bentuk langkah penelitian yang dapat menghasilkan data deskriptif berupa kata tertulis atau lisan dari orang atau perilaku yang telah diamati (Bogdan & Taylor, 1990). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan mencocokkan antara realitas empiris dengan suatu teori yang berlaku. Salah satu ciri penelitian kualitatif adalah peneliti sebagai instrumen itu sendiri (*human instrument*). Berdasarkan hal tersebut hadirnya peneliti di dalam penelitian ini sebagai seorang pengamat partisipan atau berperan serta, artinya dalam proses ini penelitian sebagai pengamat yang sangat berperan, diartikan proses pengumpulan data peneliti mengadakan pengamatan sambil mendengarkan serta mencerna sebaik mungkin sampai ke hal terkecil (Nasution, 2016).

Subjek penelitian ini yaitu guru bidang studi IPS serta siswa di MTs Negeri 6 Jakarta yang sedang membutuhkan motivasi dalam meningkatkan prestasi belajar disekolah. Data primer berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. Dalam hal ini proses pengumpulan data melalui wawancara baik guru IPS dan siswa kelas VII di MTs Negeri 6 Jakarta. Pengumpulan data melalui observasi berupa proses pengamatan kegiatan belajar mengajar di kelas VII dalam kreativitas guru pada saat mengajar mata pelajaran IPS di MTs Negeri 6 Jakarta. Data sekunder penelitian ini berbentuk skripsi, jurnal, buku dan makalah yang berkaitan dengan pokok pembahasan kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil dan Pembahasan

Dalam kegiatan belajar mengajar kreativitas guru sangat diperlukan untuk menghasilkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien terutama pada masa transisi pandemi *Covid-19* saat ini yang mengharuskan kegiatan pembelajaran mengalami banyak perubahan yang tadinya dilakukan penuh secara daring saat ini harus beradaptasi dengan *blended learning*. Untuk melihat berhasilnya suatu pembelajaran itu dapat dilihat dari proses pembelajaran yang aktif yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam upaya mencapai tujuannya. Pada umumnya dilihat dari metode yang dilakukan di masa transisi pandemi *Covid-19* saat ini secara perlahan peserta didik sudah mulai beradaptasi tidak hanya dengan pelajarannya tetapi lingkungan dan prosesnya dipelajari secara perlahan. Hal ini dapat dilihat dari kreativitas yang dilakukan oleh guru terutama guru IPS untuk mengupayakan serta menciptakan sesuatu yang baru dalam proses kegiatan belajar dan mengajar dan mampu mengolah secara baik dari segi ide pembelajaran, metode yang efektif dan efisien serta media pembelajaran yang menunjang untuk menyempurnakan proses pembelajaran di masa saat ini. Kreativitas dalam pembelajaran dilihat juga dari sejauh mana guru melibatkan peserta didik dalam proses tanya jawab dan siswa dapat memecahkan permasalahan yang ada sesuai dengan kaidah yang terdapat di dalam Pembelajaran IPS kelas VII di Mts Negeri 6 Jakarta.

Pada umumnya seorang anak akan semangat untuk belajar apabila di dalam dirinya mempunyai motivasi yang lebih untuk dapat mendorong dirinya sendiri untuk senantiasa cinta akan belajar. Hanya saja setiap anak memiliki support sistem yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya. Dalam hal ini peserta didik yang mempunyai motivasi tinggi akan lebih bersemangat dalam belajar dibandingkan dengan peserta didik yang kurang mempunyai motivasi, cenderung akan lebih malas dalam belajar. Biasanya anak yang memiliki motivasi tinggi dia memiliki penyemangat dan sedang belajar menata mimpi sejak dini dengan

tujuannya yang jelas dan pasti, berbeda halnya dengan anak yang kurang memiliki motivasi, banyak faktor yang menyebabkan hal tersebut tidak hanya terjadi secara internal melainkan eksternal juga bisa jadi penyebabnya. Jika dilihat dari masa transisi yang ada saat ini motivasi dalam belajar sangat berpengaruh dalam proses mencerdaskan kehidupan bangsa di dalam kegiatan belajar mengajar, apalagi sudah menggunakan *blended learning* dalam kegiatan belajar mengajarnya. Motivasi memiliki peran penting dalam menciptakan semangat yang lebih dalam proses belajar peserta didik terutama siswa kelas VII dimana masih mengalami transisi dari peralihan SD atau MI ke SMP atau MTs. Dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, guru menggunakan banyak metode dan media pembelajaran yang dimana hal tersebut sangat berguna untuk menumbuhkan rasa semangat dalam belajar yang nantinya akan disesuaikan dengan karakteristik serta gaya belajar peserta didik.

Adapun faktor pendukung yang sangat berpengaruh dalam pembelajaran yakni guru, metode, model, media, dan fasilitas penunjang lainnya. Kegiatan belajar mengajar akan berhasil jika komponen yang menjadi bahan acuan tersebut berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan dan maknanya, saling berkaitan dan mendukung untuk mencapai proses belajar mengajar. Melakukan kegiatan pembelajaran yang baik tentu salah satu faktor proses berhasilnya berasal dari guru. Guru berhasil menerapkan pembelajaran jarak jauh dengan membuat materi pembelajaran lebih efektif. Pembelajaran efektif apabila pembelajaran tersebut mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi (Tanggal 7 November 2022) maka tampak jika guru tampak lebih efektif melalui pemilihan strategi yang dipilih dalam pembelajaran IPS melalui pembelajaran *blended learning*. Adapun strategi pembelajaran itu, yakni: (1) mendorong kerjasama antara orang tua dengan guru dan murid untuk tetap semangat dalam belajar dan menghadapi situasi transisi dikala pasca pandemi *Covid-19*; (2) memastikan agar peserta didik mendapatkan pengenalan dalam pengalaman belajar yang lebih bermakna, menantang dan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki; (3) mengumpulkan informasi mengenai kesiapan orang tua; (4) melakukan komunikasi antara orang tua dan guru yang terkait; (5) menyediakan waktu untuk beradaptasi secara bebas antara orang tua dan murid; (6) memperkirakan proses durasi pengerjaan tugas; (7) membangun kesepakatan dengan orang tua; (8) menyiapkan aktivitas dan tugas belajar yang dapat memudahkan tujuan kurikulum, serta minat siswa dan isu yang sedang viral dibicarakan.

Di Masa transisi pandemi *Covid-19* ini proses pembelajaran yang dilakukan secara *blended learning*. Siswa belajar secara luring disamping daring. Dengan begitu secara tidak

langsung, guru menciptakan kreativitas dalam pembelajaran. Respons baik peserta didik terhadap pembelajaran dengan *blended learning* yakni siswa sangat antusias yang tampak melalui aktivitas di *whatsapp group*, *google classroom* dan aktif dalam sesi tanya jawab di *google meet* (Wawancara guru IPS, 14 November 2022).

Kreativitas merupakan suatu bentuk imajinasi yang menghasilkan suatu objek pemikiran yang bersifat murni, unik dan memiliki makna yang berdampak positif (Hutapea, 2020). Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menciptakan suasana yang bersifat hal baru. Cara yang bersifat baru serta model yang baru dan bermanfaat di dalam lingkungan bermasyarakat. Hal baru ini tidak perlu selalu sesuatu yang sama sekali tidak pernah ada pembaruan sebelumnya, tetapi terdapat unsur yang mungkin telah ada tetapi individu menemukan suatu hal serta hubungan yang baru, serta pembaharuan yang berbeda dan memiliki kualitas yang lebih baik dari sebelumnya.

Profesi guru merupakan pekerjaan yang memiliki komitmen untuk meningkatkan mutu pendidikan. Oleh karena itu, guru harus memiliki kreativitas. Guru harus dapat beradaptasi dengan perubahan yang terjadi. Oleh sebab itu, guru menciptakan pembelajaran yang inovatif berupa inovasi media pembelajaran. Inovasi yang dikembangkan oleh guru dalam melakukan kegiatan selama belajar mengajar yaitu pengembangan RPP adaptif di masa pandemi. Hal tersebut biasa dikenal dengan RPP satu lembar yang di dalamnya terdapat tujuan, kegiatan dan penilaian. Pembelajaran yang dilakukan guru IPS selama masa transisi pandemic *Covid-19*, pada aspek penilaian, dilakukan melalui quiz dan menganalisis film (Wawancara Guru IPS, 14 November 2022). Kedua hal tersebut telah mampu membangkitkan semangat siswa dalam belajar (Pengamatan, 7 November 2022). Dalam proses pembelajaran, seorang guru memiliki kreativitas agar selalu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa tidak merasa bosan dan mengalami kesulitan dalam belajar.

Pada proses kegiatan belajar mengajar di sekolah kreativitas guru sangat dibutuhkan untuk menghasilkan proses pembelajaran yang aktif dan inovatif. Dimana pada proses tersebut kegiatan pembelajaran akan mengalami banyak perubahan ke arah yang lebih baik, didukung dengan langkah yang diambil oleh guru untuk memaksimalkan materi dan merancang media pembelajaran sebaik mungkin untuk membuat peserta didik mudah memahami apa yang dimaksud. Melihat proses berhasilnya suatu tindakan yang diberikan dilihat dari sejauh mana siswa sudah memahami dan menerima lingkungan serta tanggap akan permasalahan yang diberikan oleh guru untuk segera menyelesaikan secara efisien.

keaktivitas dalam pembelajaran dilihat juga sejauh mana guru melibatkan peserta didik dalam proses keaktifan serta tanggap akan lingkungan sekitar. Pembawaan guru yang menyenangkan melalui *games* saat mengajar penting untuk melakukan pendekatan *heart to heart* pada siswa (Jumriani, Handy, Subiyakto, Syaharuddin, & Izmi, 2021).

Sejauh ini guru IPS MTs Negeri 6 Jakarta dapat mengatasi kendala pembelajaran masa transisi pandemi *Covid-19*. Hal ini tak lepas dari motivasi yang diberikan untuk siswa agar sama-sama memperoleh hak dan kewajibannya. Untuk menentukan model pembelajaran, metode pembelajaran serta media pembelajaran, guru sudah banyak inovasi yang dimana hal tersebut membangkitkan semangat siswa untuk memahami ilmu pengetahuan. Inovasi yang diberikan membuat siswa sadar bahwa setiap ilmu itu penting untuk diketahui dan setiap proses ada nilai yang lebih untuk mereka yang mau berusaha mencapainya.

Kesimpulan

Penelitian ini menemukan dua hal, pertama, mayoritas siswa dapat menyesuaikan proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru mata pelajaran IPS melalui strategi *blended learning* pada masa transisi *Covid-19*. Peserta didik sangat baik dalam merespons pembelajaran dengan strategi *blended learning*, yang dapat dilihat melalui aktivitas melalui *whatsapp group*, *google classroom* dan aktif dalam sesi tanya jawab di *google meet*. Kedua, faktor penghambat pembelajaran dengan strategi *blended learning* yaitu kurangnya fasilitas belajar yang memadai. Fasilitas itu antara lain terbatasnya gadget, dan jaringan internet.

Saran

Penelitian ini ditemukan beberapa permasalahan, seperti terbatasnya media pembelajaran berupa *gadget*. Jaringan internet yang dirasa kurang memadai. Ada beberapa saran penelitian ini, yakni: Bagi guru, hendaknya meminimalkan dan menyesuaikan pola pengajarnya terlebih penting membuat siswa merasa nyaman dan tidak terbebani oleh pembelajaran di sekolah. Bagi siswa harus lebih memperhatikan guru baik itu belajar secara daring dan luring agar siswa bisa mengerti dan paham akan ilmu yang didapat. Bagi sekolah agar dapat memberikan fasilitas untuk mendukung pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Adha, R. N., Qomariah, N., & Hafidzi, A. H. (2019). Pengaruh Motivasi Kerja, Lingkungan Kerja, Budaya Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Dinas Sosial Kabupaten Jember. *Jurnal Penelitian IPTEKS*, 4(1), 47–62. <https://doi.org/10.32528/ipteks.v4i1.2109>
- Ainu, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Peta Digital ArcGIS Sebagai Media Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *PAKIS (Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial)*, 3(1), 91. <https://doi.org/10.20527/pakis.v3i1.6405>

- Arifin, Z. (2016). Perilaku Remaja Pengguna Gadget; Analisis Teori Sosiologi Pendidikan. *Jurnal Pemikiran Keislaman*, 26(2), 287–316. <https://doi.org/10.33367/tribakti.v26i2.219>
- Bogdan, R., & Taylor, S. J. (1990). Looking at the bright side: A positive approach to qualitative policy and evaluation research. *Qualitative Sociology*, 13(2), 183–192. <https://doi.org/10.1007/BF00989686>
- Farhan, M., & Arisona, R. D. (2022). Problem Based Learning (PBL) Berorientasi Higher Order Thinking Skills (HOTS) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *PAKIS (Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial)*, 2(2). <https://doi.org/10.20527/pakis.v2i2.5861>
- Hamalik, O. (2003). *Perencanaan pengajaran berdasarkan pendekatan sistem*. Jakarta: Bumi Aksara. Retrieved from <http://library.stik-ptik.ac.id>
- Hutapea, R. H. (2020). Kreativitas Mengajar Guru Pendidikan Agama Kristen Di Masa Covid-19. *Didache: Journal of Christian Education*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.46445/djce.v1i1.287>
- Jumriani, J., Handy, M. R. N., Subiyakto, B., Syaharuddin, S., & Izmi, N. (2021). Program Baca Tulis Al-Qur'an; Sebuah Habituasi Pendidikan Karakter Pada Anak Di Kecamatan Anjir Muara, Barito Kuala. *PAKIS (Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial)*, 1(2). <https://doi.org/10.20527/pakis.v1i2.4004>
- Nasution, H. F. (2016). INSTRUMEN PENELITIAN DAN URGENSINYA DALAM PENELITIAN KUANTITATIF. *Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman*, 4(1), 59–75. <https://doi.org/10.24952/masharif.v4i1.721>
- Nursyamsiah, N. (2017). Pengaruh Model Problem Based Introduction (PBI) terhadap Prestasi Belajar IPS Kompetensi Mengenal Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia. *FONDATIA*, 1(1), 44–60. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v1i1.86>
- Ramadhani, R. D., & Putri, S. H. (2022). Strategi Komunikasi PPSBR Lembang dalam Membentuk Konsep Diri dan Aspek Psychological Well-Being pada Remaja PMKS. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(1). <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i1.2862>
- Saadati, B. A., & Sadli, M. (2019). Analisis Pengembangan Budaya Literasi dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa Di Sekolah Dasar. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(2), 151–164. <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i2.4829>
- Saidah, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran STAD dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *PAKIS (Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial)*, 2(2). <https://doi.org/10.20527/pakis.v2i2.6541>
- Sapriya, S. (2017). *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, S. (2014). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- UU No. 20 Tahun 2003. (2003). *UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Retrieved from <http://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Yakub, Y. (2018). Pengembangan Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik. *TARBAWI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(02), 165–174. <https://doi.org/10.26618/jtw.v3i02.1601>