

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

Hissan Raztiani¹, Indra Permana²

¹⁻²IKIP Siliwangi

¹hraztiani@gmail.com, ²friendra@yahoo.com

Abstract

Successful learning is carefully arranged to learn. Learning with media can be a way for teachers so students can enjoy learning. Successful learning is fun learning that can make the student feel comfortable and have no pressure. Therefore it is very important for teachers to create student learning that is comfortable and active without pressure. The purpose of conducting this research is to provide an overview of how the responses given by students during the learning process are interactive. This type of research is the implementation of research development using interactive learning methods and the results by distributing questionnaires and observations. The results of the research in this article show that students are more active in working in learning and able to communicate well. Then students also provide responses and opinions about the application of interactive learning which according to students is more interesting. Therefore the research in this article can be said that the media of interactive learning are feasible to be used in the process of learning Indonesia both in the classroom and in learning independently to improve understanding and quality and provision of students learning.

Keywords: *Effects of learning, interactive learning, student motivation*

Abstrak

Pembelajaran yang berhasil adalah pembelajaran yang diatur dengan cermat. Pembelajaran dengan media dapat menjadi cara bagi guru sehingga siswa dapat menikmati belajar. Pembelajaran yang berhasil adalah pembelajaran yang menyenangkan yang dapat membuat siswa merasa nyaman dan tidak memiliki tekanan. Oleh karena itu sangat penting bagi guru untuk menciptakan pembelajaran siswa yang nyaman dan aktif tanpa tekanan. Tujuan melakukan penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran tentang bagaimana tanggapan yang diberikan oleh siswa selama proses pembelajaran bersifat interaktif. Jenis penelitian ini adalah pelaksanaan pengembangan penelitian dengan menggunakan metode pembelajaran interaktif dan hasilnya dengan menyebarkan angket serta observasi. Hasil penelitian dalam artikel ini menunjukkan bahwa siswa lebih aktif bekerja dalam pembelajaran dan mampu berkomunikasi dengan baik. kemudian siswa juga memberikan tanggapan dan pendapat tentang penerapan pembelajaran interaktif yang menurut siswa lebih menarik. Maka dari itu penelitian dalam artikel ini dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia baik di dalam kelas maupun dalam pembelajaran secara mandiri untuk meningkatkan pemahaman dan kualitas serta bekal pembelajaran siswa.

Kata Kunci: Pengaruh Pembelajaran, pembelajaran interaktif, Motivasi siswa

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang disusun secara terstruktur. Pembelajaran terstruktur dapat mendorong semangat belajar siswa saat di kelas. Menurut Kosasih (2014) menyatakan “pembelajaran yakni suatu usaha (mengajar) yang bisa mendorong peserta didik untuk belajar”. Jadi dapat dikatakan pembelajaran di sekolah jenis kegiatan atau proses interaksi kegiatan berkomunikasi dari pendidik dan siswa.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di salah satu sekolah SMA di Cimahi tahun pelajaran 2018/2019 terhadap kegiatan belajar Bahasa Indonesia ditemukan masalah dalam proses pembelajaran. Kelas yang diamati adalah kelas 12 dengan jurusan. Saat dalam pelaksanaan proses pembelajaran Bahasa Indonesia selama pembelajaran berlangsung menunjukkan sebagian besar siswa tampak kurang berminat, kurang gairah serta cenderung kurang aktif. Saat proses belajar berlangsung hal tersebut dapat terlihat dari rendahnya umpan balik dari siswanya dan tidak ada motivasi untuk menulis.

Permasalahan yang terjadi salah satunya menurut Wikanengsih & Pramana (2015) menatakan bahwa kekurangpahaman pendidik untuk merancang teknik/metode pembelajaran dapat menggali percaya diri siswa sehingga mereka bersikap interaktif saat belajar berlangsung. Rahayu & Firmansyah (2018) menyatakan juga bahwa guru belum pernah melakukan penyusunan perangkat pembelajaran berbasis model-model pembelajaran inovatif. Kondisi tersebut ditemukan juga ketika melaksanakan kegiatan magang tiga di trasa ingin untuk mempelajari pelajaran Bahasa Indonesia. Namun, Bahasa Indonesia telah menjadi bidang studi yang ikut serta di ujian nasional. Dari standar kelulusan USBN siswa diharuskan memperoleh nilai 5,50 sebagai standar minimum kelulusan dari pemerintah. Tentu saja siswa diharapkan memenuhi nilai di atas standar kelulusan (5,50), hal tersebut menunjukkan siswa memiliki peringkat prestasi di kelas serta dapat melanjutkan pendidikan lebih tinggi, melalui bidang studi Bahasa Indonesia.

Hal tersebut menyadarkan peneliti bahwa interaksi pembelajaran perlulah berjalan hidup. Artinya penting melaksanakan bentuk belajar secara interaktif. Pembelajaran interaktif bisa menjadi cara untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, menjadikan suasana hidup, dan berharap mendapatkan hasil optimal, seperti tujuan belajar siswa yang tercapai. Diharapkan hasil survei bisa membantu kegiatan belajar menggunakan model interaktif. Menjadikan peningkatan keaktifan ketika pembelajaran Bahasa Indonesia. Menambah pengetahuan ketika penyelesaian suatu masalah belajar yang aktif serta kreatif khususnya dalam masalah kegiatan belajar Bahasa Indonesia.

Bagi pembaca semoga hasil dari penelitian ini dapat menyelesaikan suatu masalah, menambah pengetahuan serta pemahaman penggunaan model interaktif. Bagi peneliti semoga ini bisa menambah pengalaman serta bekal ilmu pengetahuan untuk mahasiswa calon guru dalam memperbaiki masalah belajar di kelas khususnya pada masalah kurangnya semangat belajar pada peserta didik saat pembelajaran Bahasa Indonesia. Kemudian mendapatkan pengetahuan serta pemahaman tentang pentingnya bentuk belajar interaktif untuk mendorong motivasi siswa dari suatu kegiatan pembelajaran.

Kosasih (2014) pembelajaran yakni suatu usaha (mengajar) yang bisa menarik seseorang untuk belajar. Menurut Huda (2013) pembelajaran bentuk dari hasil memori, kondisi, dan metakognisi. Kosasih (2014) menyebut pembelajaran yakni bertujuan membantu kegiatan belajar. Menurut Kosasih (2014) definisi lain, pembelajaran sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk menjadikan seseorang bisa mencapai tujuan kurikulum. Kemudian (Mustika (2013) berpendapat bahwa seorang pendidik harus bisa menggiring peserta didik pada penguasaan konsep keilmuan secara memadai. Dengan demikian peneliti simpulkan yakni pembelajaran merupakan sebuah cara atau proses membentuk karakter seseorang. Pembelajaran juga merupakan suatu sistem untuk mendorong seseorang belajar. Serta pembelajaran di sekolah menjadi kegiatan atau proses interaksi di kegiatan berkomunikasi.

Zaifbio dalam Putri (2014) strategi pembelajaran interaktif menekankan pada diskusi saling tukar pikiran di antara peserta didik. Sujito dalam Putri (2014), dalam uji coba lapangan media interaktif terbukti mampu meningkatkan antusiasme siswa untuk terus belajar”. Kristiningrum dalam Putri (2014), mengatakan bahwa “multimedia yang dibuat bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pengembangan dan penciptaan sarana belajar, sumber belajar, serta menunjukkantingkat maju teknologi yang tinggi”.

Sagala Putri (2014), dua karakteristik pembelajaran interaktif yaitu: (1) kegiatan belajar dibarengi mental siswa yang maksimal, siswa bukan hanya dituntut sekedar mencatat melainkan juga perlu beraktivitas dalam berpikir; (2) dalam pembelajaran membentuk susunan dialogis serta tanya jawab secara berturut-turut ke arah memperbaiki serta menambah kualitas siswa dalam memperoleh materi atau konstruksi pengetahuan sendiri. Simpulkan bahwa pembelajaran interaktif mampu meningkatkan antusia belajar siswa. Model interaktif juga tumbuhkan kepercayaan diri siswa dalam mengungkapkan pendapatnya. Fauziya & Suhara (2015) menyatakan pula bahwa menilai diri, menjadi cerminan bagi seseorang untuk meningkatkan upayanya demi mencapai tujuan yang diharapkan.

Faire & Cosgrove dalam Majid, (2014) “ Model interaktif dibentuk untuk siswa ingin bertanya, kemudian menjawabnya sendiri”. Jadi, kegiatan saling tukar pikiran (*Sharing*) dapat memberi kesempatan untuk siswa dalam memberikan reaksi untuk menciptakan cara alternatif dalam berfikir. Hamzah B. Uno dalam Sadikin (2018) mengatakan bahwa “motivasi belajar bentuk keinginan dalam dan luar untuk siswa saat proses belajar untuk mendapatkan sikap, pada unsur-unsur yang mendukung. Indikator-indikator tersebut, ialah adanya hasrat atau keinginan untuk berhasil, serta cita-cita , apresiasi belajar, serta situasi belajar yang kondusif”.

Selain itu, Winkel (Sadikin, 2018) menyebutkan bahwa “motivasi belajar daya gerak psikis siswa agar tercapai tujuan diinginkan”. Sejalan pendapat sebelumnya, Sardiman A. M (Sadikin, 2018), menjelaskan juga motivasi belajar semua daya penggerak siswa yang menghasilkan kegiatan belajar. Menurut Hamzah B. Uno (Sadikin, 2018), peran penting motivasi belajar dan pembelajaran, antara lain.

- 1) Motivasi belajar karakter kekuatan belajar. Motivasi jenis kekuatan belajar jika seorang anak sedang belajar diberikan masalah penyelesaian dan pemecahan dari bantuan yang telah dilaluinya.
- 2) Motivasi sebagai peran perjelas tujuan belajar. Hal ini makna suatu belajar. Anak akan tertarik dalam belajar, jika anak tersebut sedikitnya mengetahui manfaat dari proses belajar tersebut.
- 3) Motivasi ketekunan belajar, anak suda memiliki keinginan belajar, akan melaksanakan kegiatan belajar dengan tekun.

Selain itu, Oemar Hamalik (Sadikin, 2018), menyebutkan fungsi motivasi itu meliputi.

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan/ suatu perbuatan.
- 2) Sebagai pengarah ,maksudnya mengarah pada kegiatan ke pencapaian yang diinginkan.
- 3) Sebagai penggerak, Maksudnya sebagai penggerak dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan dari pendapat ahli maka kehadiran media interaktif di pelaksanaan belajar dan mengajar dapat membuat dorongan suasana yang berbeda dalam kelas. Perubahan itu karena dari mengajar secara ceramah yang bersifat monoton berubah menjadi menarik dengan

berbagai media yang bervariasi pula. Pembelajaran interaktif yang dihasilkan dapat menjadi suatu variasi sarana belajar dan meningkatkan kreativitas serta memotivasi siswa agar terus belajar sesuai dengan kemajuan zaman.

Pengembangan model kegiatan interaktif di pelajaran Bahasa Indonesia yaitu sebagai suatu upaya pemecahan masalah pembelajaran Bahasa Indonesia dengan serangkaian proses desain, produksi, dan evaluasi. Kegiatan pembelajaran bukan hanya terfokus dalam mengembangkan produk pembelajaran Bahasa Indonesia tetapi, terfokus juga kepada bagaimana mendesain pembelajarannya, dan pemanfaatannya. Artikel bertujuan mengetahui hasil motivasi siswa pada kegiatan belajar bahasa Indonesia. Kemudian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa tumbuh dalam diri siswa sendiri yang tanpa disadari melakukan kegiatan belajar. motivasi yang timbul pada siswa yaitu adanya dorongan dan keinginan untuk melaksanakan kegiatan belajar maka motivasi belajar juga sangat berpengaruh dalam mencapai tujuan belajar. adanya memotivasi siswa dalam belajar menjadi cara untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang berjalan dengan lancar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, untuk mendapatkan hasil sejauh mana pengaruh atau respon siswa terhadap model pembelajaran interaktif. Penelitian kualitatif menghasilkan data analisis yang tidak perlu prosedur analisis statistik atau cara kuantitatif. “Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang pengambilan datanya bersifat deskriptif kualitatif, dokumentasi, catatan lapangan, serta sikap responden, dokumen dan lain-lain” (Sugiyono, 2017).

Sampel dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian dilakukan di salah satu SMK di Cimahi. Populasi survei ini ialah siswa kelas XII. Kelas XII ini bersifat homogen (tidak ada pengklasifikasian antara siswa yang memiliki kecerdasan tinggi dengan siswa yang memiliki kecerdasan rendah). Dari hasil pengamatan, peneliti selama kegiatan PPL atau GISMA berlangsung di sekolah tersebut. Sampel penelitian adalah kelas XII siswa yang berjumlah 25 responden dari 14 perempuan dan 11 laki-laki.

Teknik Pengumpulan data Penelitian

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode pengambilan angket (kuensioner). Kuesioner angket ialah teknik untuk mendapatkan data dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan untuk responden jawab. Perhitungan Angket (kuensioner) skala likert digunakan di penelitian ini, yang mana variabel diukur dan dijabarkan menjadi sebuah indikator-indikator. Tipe sebuah angket dalam indikatornya bentuk kalimat positif dan negatif. Setiap jawaban diberi tanda ydari pilihan sangat sering (SS), sering (S), kadang-kadang (KK), jarang (J), dan tidak pernah (TP).

Instrumen Penelitian

Instrumen dalam bentuk angket. Sugiyono (2017) menyatakan “Instrumen penelitian merupakan alat dalam melihat fenomena alam maupun sosial yang sedang diamati”. Instrumen yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut. Angket, menemukan hasil bagaimana motivasi siswa dan guru terhadap model interaktif dalam kegiatan belajar.

Tabel 1. Kriteria Kisi-Kisi Butiran Pernyataan

No	P E R N Y A T A A N	SS	S	CS	TS	STS
1.	Saya lebih suka belajar bahasa indonesia dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.					
2.	Media pembelajaran interaktif membantu saya dalam memahami materi.					
3.	Saya lebih paham dijelaskan menggunakan media seperti infocus saat pembelajaran berlangsung di kelas.					
4.	Sayapenggunaan media pembelajaran tidak terlalu mendukung saya dalam pembelajaran.					
5.	Saya merupakan siswa yang memiliki bantuan media untuk belajar.					
6.	Menurut saya media pembelajaran interaktif membantu membangkitkan kegiatan belajar.					
7.	Saya merupakan siswa yang suka saat guru menggunakan media yang membuat saya aktif mencari materi dan memecahkan masalah saat pembelajaran bahasa indonesia.					
18.	Saya lebih bersemangat saat guru menggunakan media interaktif saat pembelajaran bahasa indonesia.					
9.	Pembelajaran interaktif dengan menggunakan media lebih menarik.					
10.	Menurut saya belajar dengan menggunakan media interaktif menghidupkan suana belajar saat dikelas.					

Instrumen penelitian angket merupakan alat mendapatkan data tentang perilaku individu. Maka itu, pernyataan yang harus dijawaboleh siswa, akan memberi informasi terhadap aspek psikologis berdasarkan jawaban tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari hasil pengolahan data pengamatan (observasi) yang telah dilakukan, hasilnya adalah terdapat perbedaan motivasi belajar yang siswa tunjukan. Kemudian dari siswa juga lebih menikmati pembelajaran, ini terlihat saat pelaksanaan berlangsung. Siswa terlihat memiliki interaksi yang aktif dengan guru secara timbal balik. Maka, bisa dikatakan bahwa model pembelajaran interaktif juga dapat meningkatkan suasana pembelajaran serta dorongan sisiwa untuk belajar lebih interaktif pula dengan gurunya.

Hasil data Kuesioner (angket)

Hasil Yang didapatkan dengan menggunakan metode kuantitatif statistik teknik angket skala likert mendapatkan hasil dari 10 pernyataan yang harus di jawab oleh 25 responden. Setiap indikator memiliki lima pilihan yang masing-masing diberi skor 1-5 sesuai pernyataan negatif dan positif.

Tabel 2. Presentasi Nilai

BOBOT	KET.
0% - 1,9%:	Sangat Kurang
2% - 3,9%	kurang
4% - 5,9%	cukup
6% - 7,9%	baik
8%- 10%	sangat baik

Pemberian skor sangat setuju (SS) mendapatkan 5 poin, pemberian skor pada setuju (S) mendapatkan skor 4, pemberian skor pada pilihan tidak setuju (TS) mendapatkan skor 3, pemberian skor sangat tidak setuju (STS) mendapatkan skor 2. Pemberian skor ini hanya berlaku pada pertanyaan positif.

Tabel 3. Hasil Rata-Rata dari Setiap Pertanyaan Yang Terdapat pada Angket Telah Dijawab Oleh 25 Sampel

NO	PERNYATAAN	HASIL (%)	KET
1.	Saya lebih suka belajar bahasa indonesia dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.	8,8 %	Sangat baik
2.	Media pembelajaran interaktif membantu saya dalam memahami materi.	7,7 %	Baik
3.	Saya lebih paham dijelaskan menggunakan media seperti infocus saat pembelajaran berlangsung di kelas.	7,8 %	Baik
4.	Saya penggunaan media pembelajaran tidak terlalu mendukung saya dalam pembelajaran.	6,9 %	Baik
5.	Saya merupakan siswa yang memiliki bantuan media untuk belajar.	7,8 %	Baik
6.	Menurut saya media pembelajaran interaktif membantu membangkitkan kegiatan belajar.	8 %	Sangat baik
7.	Saya merupakan siswa yang suka saat guru menggunakan media yang membuat saya aktif mencari materi dan memecahkan masalah saat pembelajaran bahasa indonesia.	7,8 %	Baik
8.	Saya lebih bersemangat saat guru menggunakan media interaktif saat pembelajaran bahasa indonesia.	7,9 %	Baik
9.	Pembelajaran interaktif dengan menggunakan media lebih menarik.	7,7 %	Baik
10.	Menurut saya belajar dengan menggunakan media interaktif menghidupkan suana belajar saat dikelas.	8 %	Sangat baik

Jadi dari hasil tersebut disimpulkan perolehan setiap pernyataan memiliki rata-rata yang baik. Maka, penggunaan media interaktif dapat membantu siswa ketika proses kegiatan pembelajaran di kelas. Dari hasil tersebutlah dapat disimpulkan pula siswa menyukai proses belajar dengan media interaktif. Kemudian berikut ini adalah hasil angket dari keseluruhan

pertanyaan yang telah dijawab oleh 25 responden. Kriteria nilai yang didapat dari 25 responden memiliki rata-rata (mean).

Tabel 4. Presentasi Nilai

BOBOT	KET.
0% - 1,9%:	Sangat Kurang
2% - 3,9%	kurang
4% - 5,9%	cukup
6% - 7,9%	baik
8%- 10%	sangat baik

Persentase keseluruhan penyebaran angket dengan 25 responden dari sampel kelas XII TT.B yaitu 7,1% persen. 7,1% ini masuk pada kategori baik. Artinya penggunaan model pembelajaran interaktif pada kelas XII TT.B siswa SMKN 1 Cimahi dapat membantu siswa saat proses kegiatan belajar di kelas.

Pembahasan

Model pembelajaran interaktif telah dikembangkan dengan memperhatikan aspek pembelajaran dan media sebagai penambah desain pembelajaran. Peneliti menggunakan pembelajaran interaktif yang dilakukan untuk mengetahui motivasi siswa tertarik kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Model tersebut untuk siswa SMKN 1 Cimahi kelas XII TT.B untuk membuat belajar yang menarik dan siswa senang mempelajari Bahasa Indonesia. Manfaat model interaktif adalah konsep yang disajikan dengan mudah untuk dipelajari, dipahami serta sistematis. Media pembelajaran interaktif memberi kesempatan pada siswa untuk belajar lebih cepat dan tidak menimbulkan kebosanan karena dilengkapi dengan variasi media-media pembelajaran interaktif.

Pembelajaran dengan model interaktif ini juga dapat memungkinkan guru bebas melakukan interaksi dengan siswa sehingga pembelajaran tersebut bersifat interaktif yang membuat pembelajaran terfokus pada informasi yang sedang dipelajari. Pembelajaran interaktif mampu menempatkan posisi guru untuk mengontrol pembelajaran dengan aktif, sementara siswa relatif pasif menerima serta mengikuti guru. Guru menyampaikan materi secara terencana semoga materi mampu tersampaikan dan dikuasai dengan baik serta siswa dapat terfokus kepada kemampuan akademiknya. Namun hal yang diutamakan bahwa kegiatan siswa di kelas terlihat lebih hidup.

SIMPULAN

Setelah mengikuti beberapa langkah pelaksanaan pembelajaran interaktif bisa dianalisis kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran interaktif dapat memberikan pengaruh pembelajaran kepada siswa. Hasil penelitian terlihat bahwa model interaktif bisa menciptakan pembelajaran yang melaksanakan komunikasi antar siswa maupun. Hal ini secara tidak sadar akan meningkatkan semangat belajar siswa dan juga mendorong motivasi

siswa agar menjadi tertarik ke mata pelajaran atau khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia. Pengaruh dalam hal baik yaitu menciptakan motivasi baik terhadap materi ajar serta semangat, motivasi dan interaksi siswa saat di dalam kelas. Maka, berdasarkan pembahasan tersebut, tujuan dari artikel penelitian ini telah tercapai bahwa penerapan model pembelajaran interaktif di penelitian ini telah menciptakan aktivitas, motivasi dan hasil belajar yang lebih baik. Dengan demikian, ini bisa menjadi pilihan untuk guru mengatasi permasalahan siswa yang pasif.

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas sebaiknya menggunakan suatu model atau media interaktif. Disarankan kepada pendidik atau guru untuk menggunakan model belajar yang interaktif. Apalagi bagi siswa yang berkarakter pasif yang perlu mendapatkan perubahan karakter menjadi lebih aktif. Dengan penggunaan media atau model interaktif akan mampu memberi umpan balik yang lebih baik bagi siswa.

Adanya kegiatan pembelajaran bertujuan untuk mencapai proses belajar siswa. Maka proses kegiatan pembelajaran harus disusun semaksimal mungkin. Agar tujuan tersebut tercapai dan penggunaan media bisa jadi alat bantu saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Alat media ini termasuk dalam kegiatan pembelajaran interaktif. Pembelajaran interaktif dapat menjadi pilihan untuk guru dalam mengatasi permasalahan yang ada di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- San Fauziya, D., & Suhara, A. M. (2015). Evaluasi Pembelajaran Melalui Penulisan Jurnal Reflektif Berbasis Penilaian Diri di PBS. Indonesia STKIP Siliwangi. *P2M STKIP Siliwangi*, 2(1), 46-52.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kosasih, E. (2014). *Strategi belajar dan pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya.
- Majid, A. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mustika, I. (2017). Sikap Profesional Pendidikan Bahasa Indonesia Sebagai Pendukung Implementasi Kurikulum 2013. *Semantik*, 2(2), 47-54.
- Putri, I. P., & Sibuea, A. M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Fisika. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 1(2).
- Rahayu, G. D. S., & Firmansyah, D. (2018). Pengembangan pembelajaran Inovatif Berbasis Pendampingan bagi Guru Sekolah Dasar. *ABDIMAS SILIWANGI*, 1(1), 17-25.
- Sadikin, A. (2018). The Implementation of Learning Journal to Improve University Students' Motivation in Basic and Process of Learning Biology Subject. *Bioeducation Journal*, 2(1), 70-75.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Triyani, N., Romdon, S., & Ismayani, M. (2018). Penerapan Metode Discovery Learning pada Pembelajaran Menulis Teks Anekdote. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 1(5), 713-720.
- Wikanengsih, W., Nofiyanti, N., Ismayani, M., & Permana, I. (2015). Analisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Studi terhadap RPP yang Disusun Guru Bahasa Indonesia Tingkat SMP di Kota Cimahi). *P2M STKIP Siliwangi*, 2(1), 106-119..