
Penerapan Media *Postcard* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SMK Ma'arif NU Kajen Tahun 2021/2022

Yudharina Fitria Kemalasari

Lembaga Pendidikan Ma'arif NU Kajen, SMK Ma'arif NU Kajen

Alamat: Rowolaku, Kec. Kajen, Kabupaten Pekalongan, Jawa Tengah 51161

Korespondensi penulis: yudharinasantosa@gmail.com

ABSTRACT: *The learning model applied during the COVID-19 pandemic has changed the way students learn, so that student activity in the learning process in class is still low and there are many student absences after the pandemic. Almost 2 years of the pandemic have required students to study from their respective homes so that students are increasingly lazy or less active in learning. This is the basis for the idea of how to make them more effective in learning by using postcard media. Postcard media is a media containing questions related to learning that must be answered by students by taking lucky coupons. The purpose of this study is 1) To describe the teacher's process in implementing postcard media in building student activity in learning in class XI of SMK Ma'arif NU Kajen. 2) To analyze the level of student activity of class XI of SMK Ma'arif NU Kajen through the application of postcard media in learning. This classroom action research was conducted at SMK Ma'arif NU Kajen with the research subjects of class XI students totaling 72 students with almost the same academic abilities, able to understand simple materials, but the level of student activity is low, the majority are less brave in expressing ideas, ideas and opinions. Data collection techniques include questionnaire sheets and documentation. Data analysis used is qualitative and quantitative data analysis. The results of the study showed that the process of implementing postcard media which was carried out through three stages, namely the process of designing a learning plan, the process of implementing learning, and the process of evaluating the use of learning media has been implemented well by teachers. In cycle I, the results of the questionnaire showed that the application of postcard media to increase student activity was successful with an average score reaching 86%. In cycle II, the application of postcard media to increase student activity was successful with an average questionnaire score reaching 88%. Postcard media has proven to be effective in increasing student activity in learning. For teachers, it is expected to be able to improve learning media so that students can be encouraged to be active in class. For schools, it is expected to be able to provide adequate facilities, especially the provision of teaching aids so that teachers can be more free in creating a creative learning process.*

Keywords: *Learning Media, Postcards, Student Activity.*

ABSTRAK: Model pembelajaran yang diterapkan pada masa pandemi COVID 19 lalu telah mengubah cara belajar siswa, sehingga keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas masih rendah serta banyaknya ketidakhadiran siswa pada saat pasca pandemi. Hampir 2 tahun lebih pandemi mengharuskan siswa belajar dari rumah mereka masing-masing sehingga para siswa makin malas atau kurang aktif dalam pembelajaran. Hal ini yang mendasari ide bagaimana agar mereka lebih efektif dalam belajar dengan menggunakan media postcard. Media *postcard* merupakan media berisi soal terkait pembelajaran yang harus dijawab oleh peserta didik melalui pengambilan kupon keberuntungan. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk mendeskripsikan proses guru dalam menerapkan media *postcard* dalam membangun keaktifan siswa dalam pembelajaran pada kelas XI SMK Ma'arif NU Kajen. 2) Untuk menganalisis tingkat keaktifan siswa kelas XI SMK Ma'arif NU Kajen melalui penerapan media *postcard* dalam pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SMK Ma'arif NU Kajen dengan subjek penelitian siswa kelas XI yang berjumlah 72 siswa dengan kemampuan akademis yang hampir sama rata, dapat memahami materi yang sederhana, namun tingkat keaktifan siswa rendah, mayoritas kurang berani menyampaikan gagasan, ide dan pendapat. Teknik pengumpulan data meliputi lembar kuesioner serta dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses implementasi media *postcard* yang dilaksanakan melalui tiga tahapan, yakni proses perancangan rencana pembelajaran, proses pelaksanaan pembelajaran, dan proses evaluasi penggunaan media pembelajaran sudah diterapkan dengan baik oleh guru. Pada siklus I, hasil kuesioner menunjukkan bahwa penerapan media *postcard* untuk meningkatkan keaktifan siswa berhasil dengan rata-rata skor mencapai 86%. Pada siklus II, penerapan media *postcard* untuk meningkatkan keaktifan siswa berhasil dengan rata-rata skor kuesioner mencapai 88%. Media *postcard* terbukti efektif meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Bagi guru, diharapkan mampu meningkatkan media belajar supaya siswa dapat terdorong untuk aktif di dalam kelas. Bagi

sekolah, diharapkan mampu menyediakan fasilitas yang memadai khususnya penyediaan alat bantu mengajar supaya guru dapat lebih leluasa dalam menciptakan proses pembelajaran yang kreatif.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Postcard*, Keaktifan Siswa

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran berkualitas merupakan salah satu faktor yang menentukan mutu siswa. Pembelajaran yang berkualitas salah satunya dicerminkan oleh interaksi antara guru dan siswa. Interaksi yang dilakukan harus dapat memicu siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat ditunjukkan dengan tidak takut mengemukakan pendapat, bertanya tentang materi yang belum jelas, mengajak berdiskusi dengan teman, berpikir kritis dan sebagainya. Dalam proses belajar, siswa harus aktif melakukan aktivitas, aktif berpikir, memanipulasi konsep dan memberi makna pada sesuatu yang sedang dipelajari (Kristiningtyas, 2017). Kondisi dinamis dalam pembelajaran tersebut akan menciptakan lingkungan yang antusias dalam belajar. Hal ini berarti keaktifan siswa merupakan faktor penting dalam menentukan hasil belajar siswa.

Siswa yang aktif lebih berpotensi menunjukkan hasil belajar yang baik dibandingkan siswa yang kurang aktif ketika mengikuti pembelajaran. Pernyataan ini didukung oleh Ningsih (2018) bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan keaktifan siswa terhadap hasil belajar. Namun masih banyak guru yang cenderung dominan dalam proses belajar. Mereka menyampaikan materi pelajaran hanya berdasarkan buku teks. Tidak adanya media membuat siswa bosan sehingga malas terlibat aktif dalam pembelajaran. Alhasil, proses pembelajaran terkesan monoton.

Permasalahan kurangnya inisiatif guru dalam memberikan konsep pembelajaran aktif juga ditemukan pada penelitian lain dari Karo-Karo dan Rohani (2018) yang mengungkapkan jika banyak guru yang masih memiliki konsep memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa dengan kesan doktrinisasi sehingga menghambat perkembangan kreativitasnya. Kondisi ini seharusnya mendapat perhatian dari para pendidik dan peneliti demi kemajuan pendidikan di Indonesia. Salah satu hal yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan media dalam proses pembelajaran.

Motivasi siswa dapat didorong dengan adanya media pembelajaran (Bawa et.al, 2018; Martin et.al, 2019). Media pembelajaran yang diaplikasikan dalam pembelajaran dapat meningkatkan kedisiplinan siswa, keaktifan, dan kerjasama selama belajar (Kuncahyono,

2018). Begitu pula dengan penerapan media pembelajaran berupa *postcard* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.

Asyhar (2012) menambahkan bahwa dalam proses aktif, media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa. Artinya, melalui media siswa dapat memperoleh pesan atau informasi sehingga membentuk pengetahuan baru pada diri siswa. Pada kegiatan pembelajaran yang ideal, siswa harus aktif dan pembelajaran harus menyenangkan. Agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan mudah dan pembelajaran menjadi menyenangkan, maka guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, seperti media permainan *postcard*, karena media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Adittia (2017) bahwa media pembelajaran yang menarik merupakan salah satu upaya guru dalam mempermudah penyampaian informasi dalam pembelajaran.

Media permainan *postcard* merupakan salah satu media pembelajaran yang sejalan dengan pendekatan pembelajaran ilmiah yang terapkan dalam Kurikulum 2013 (Suardani, 2021). Melalui permainan, para siswa dapat menstimulasi inderanya, belajar bagaimana menggunakan ototnya, mengkoordinasikan penglihatan dengan gerakan, meningkatkan kemampuan tubuhnya dan mendapatkan keterampilan baru (Khairunnisah, 2018). Melalui media permainan *postcard*, para siswa dapat mengembangkan keterampilan memecahkan masalah serta lebih aktif dalam proses belajar.

Beberapa penelitian mengenai penerapan media *postcard* untuk meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa telah dilakukan. Suardani (2021) menemukan bahwa tindakan, keaktifan, keseriusan dan antusias peserta didik kelas VIIIA SMP Angkasa dalam mengikuti proses pembelajaran menulis puisi meningkat dengan menggunakan media *postcard*. Keaktifan siswa yang meningkat mampu meningkatkan pula kualitas proses pembelajaran menjadi lebih baik.

Hasil penelitian lain mengungkapkan bahwa dengan menerapkan metode permainan *postcard from Jhon* baik ditinjau dari kegiatan siswa, kegiatan guru dan interaksinya menyebabkan efektifitas pembelajaran di kelas VII MTS Muhammadiyah 22 Padangsidempuan menjadi efektif (Khairunnisah, 2018). Hasil serupa juga diungkapkan penelitian Siregar & Rahayu (2021) yang mengungkapkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Course Review Horay* melalui media *postcard* sangat efektif dalam meningkatkan efektivitas belajar tari *no tatema mbola* pada siswa SMP Darussalam Medan. Hal ini terbukti dari peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *Course Review Horay*

melalui media *postcard* (*posttest*) dibandingkan nilai rata-rata sebelum menggunakan model pembelajaran *Course Review Horay* melalui media *postcard* (*pretest*).

Dengan demikian, berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penelitian ini akan dilakukan dengan judul “Penerapan Media *Postcard* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SMK Ma’arif NU Kajen Tahun 2021/2022.”

2. KAJIAN PUSTAKA

Media *Postcard*

Postcard adalah istilah lain dari kartu pos. Kartu pos adalah sebuah kartu yang digunakan sebagai penyampai pesan, dari satu orang ke orang yang lain, yang diantarkan ke tujuan dengan menggunakan jasa kurir pada layanan pos. Keunggulan dari *postcard* adalah sebagai media *branding*, mudah disimpan, menyediakan lebih dari satu informasi, memiliki kesan *personal touch* serta proses mencetak yang mudah dan cepat (Suardani, 2021).

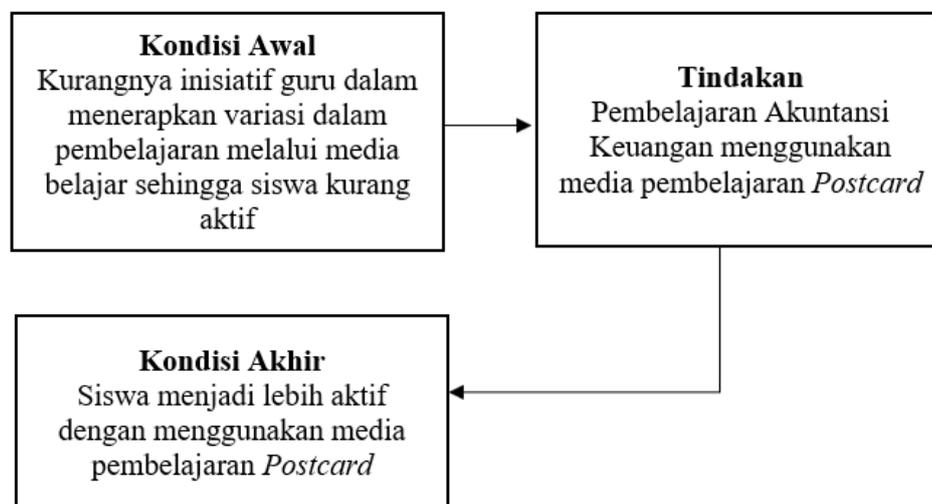
Postcard merupakan media pembelajaran yang diaplikasikan guna menyampaikan materi melalui permainan. Media *postcard* adalah sebuah media yang terdiri atas kupon bernomor dan kartu berisi soal terkait materi yang dijelaskan. Soal yang akan dijawab oleh setiap kelompok berbeda-beda sesuai dengan nomor kupon yang diperoleh.

Permainan *postcard* dapat mendorong keaktifan siswa untuk mengemukakan pendapat dan berdiskusi. Penggunaan *postcard* secara berkelompok memotivasi siswa untuk semangat belajar karena siswa dapat bekerjasama dalam menyelesaikan soal yang diberikan guru. Selain itu, keunggulan menggunakan media *postcard* adalah tidak memerlukan biaya yang mahal untuk membuat media pembelajaran.

Pengertian Keaktifan

Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2001). Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktifitas, baik aktifitas fisik maupun psikis. Aktifitas fisik adalah siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif.

Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia aktif berarti giat (bekerja, berusaha). Keaktifan diartikan sebagai hal atau keadaan dimana siswa dapat aktif. Segala pengetahuan harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, bekerja sendiri dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknik. Dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif.



Gambar 1. Kerangka Penelitian
Sumber: Ilustrasi Penulis

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Adapun penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilaksanakan oleh seorang guru di dalam kelas, dengan prosedur antara lain merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif, yang bertujuan untuk memperbaiki kinerja guru, sehingga capaian belajar peserta didik dapat meningkat (Kusumah dkk, 2009).

Arikunto (2010) mengungkapkan definisi penelitian tindakan kelas sebagai kegiatan penelitian yang dilakukan terhadap sejumlah subjek yang menjadi sasaran yaitu peserta didik, bertujuan memperbaiki situasi pembelajaran di kelas agar terjadi peningkatan kualitas pembelajaran. Sedangkan Menurut Kunandar (2016), PTK adalah sebuah bentuk kegiatan refleksi diri yang dilakukan oleh para pelaku pendidikan dalam suatu situasi kependidikan

untuk memperbaiki rasionalitas dan keadilan tentang: (a) praktik-praktik kependidikan mereka (b) pemahaman mereka tentang praktik-praktik tersebut (c) situasi dimana praktik-praktik tersebut dilaksanakan. Terdapat banyak model PTK yang bisa digunakan, salah satunya yakni model yang diperkenalkan oleh Kemmis & M.C. Taggart. Menurut Kemmis & M.C. Taggart (1988), terdapat perangkat-perangkat yang saling berhubungan, yang terdiri dari empat komponen antara lain:

1. Perencanaan (*Planning*)
2. Tindakan (*Acting*)
3. Pengamatan dan Evaluasi (*Observing and Evaluation*)
4. Refleksi (*Reflecting*) yang akan menjadi dasar dalam menyusun tahap perencanaan untuk siklus selanjutnya.

Empat komponen yang berupa untaian tersebut dianggap sebagai sebuah siklus. Siklus merupakan putaran yang tersusun dari empat komponen tersebut, yakni perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

4. HASIL PENELITIAN

Hasil Penelitian Siklus I

Tindakan Siklus I dilaksanakan pada tanggal 20 April 2022 dengan alokasi waktu 240 menit. Adapun tahapan yang dilakukan oleh peneliti pada penelitian siklus I yaitu sebagai berikut.

1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan tahapan yang dilakukan di awal sebelum melakukan tindakan siklus I. Tahapan dilakukan bertujuan untuk membantu pelaksanaan proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan baik. Perencanaan berisi susunan prosedur tindakan sebagai persiapan proses pembelajaran, antara lain.

- a. Melakukan komunikasi dengan guru mengenai RPP, Silabus dan Materi yang akan disiapkan sebelum melakukan pembelajaran serta siswa yang kurang merespon dalam pembelajaran. Hal tersebut membantu peneliti memetakan tindakan penelitian selanjutnya sehingga penelitian yang dilakukan lebih bermakna.
- b. Menyiapkan Silabus dan RPP dengan menyesuaikan materi pembelajaran yang relevan yakni materi Pencatatan Persediaan pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan.
- c. Menyiapkan media *postcard* sebagai upaya yang menunjang kegiatan belajar mengajar.

- d. Menyiapkan materi yang disesuaikan dengan indikator yang akan dicapai pada setiap pertemuan.
- e. Menyiapkan lembar observasi dan kuesioner.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan pada tanggal 20 April 2022 dengan penjelasan sebagai berikut:

Kegiatan Awal, Pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan selama 15 menit yakni, a) melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca do'a dan tadarus bersama, b) memberi pesan moral tentang syukur kepada Tuhan YME, c) mengecek kehadiran peserta didik dan kebersihan kelas, d) memberi motivasi belajar kepada peserta didik, e) mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan peserta didik terkait materi sebelumnya, f) menjelaskan tujuan pembelajaran.



Gambar 2 Kegiatan Awal Berupa Pemberian Motivasi

Sumber: Dokumentasi Penulis, 20 April 2022

Kegiatan inti, Pembelajaran dilakukan melalui aktivitas pada kegiatan inti selama 240 menit yakni, a) guru membagikan handout materi persediaan, b) siswa membaca materi persediaan pada handout, c) guru menjelaskan materi persediaan melalui media powerpoint dan melakukan tanya jawab mengenai materi tersebut, d) guru memberi instruksi kepada siswa untuk membuat kelompok, setiap kelompok terdiri atas 6-7 anggota, lalu menunjukkan media *Postcard* kemudian menjelaskan cara bermainnya, e) permainan dilakukan dengan pemberian skor bagi tiap kelompok yang memberikan jawaban dengan tepat melalui kegiatan diskusi, f) guru membahas kembali jawaban yang benar dari hasil diskusi siswa pada media *postcard* kemudian memberikan instruksi agar siswa membuat tiktok tanya jawab dengan konten hasil diskusi jawaban yang benar, g) siswa dituntut kreatif dalam menyusun konten tiktok yang akan dinilai oleh guru.



Gambar 3 Kegiatan Penjelasan Materi dan Penerapan Media *Postcard*

Sumber: Dokumentasi Penulis, 20 April 2022

Kegiatan Akhir, Setelah kegiatan inti selesai, selanjutnya adalah kegiatan penutup selama 15 menit yakni a) guru mengevaluasi rangkaian aktivitas pembelajaran dan memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, b) guru memberikan tugas terstruktur kemudian menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran selanjutnya, c) do'a bersama dan salam penutup.

3. Tahap Pengamatan dan Evaluasi

Kuisisioner siklus I dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap materi yang diajarkan yakni pencatatan persediaan pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan melalui penerapan media *postcard*. Berikut merupakan paparan data yang diperoleh dari hasil analisis data yang bersumber dari kuesioner keaktifan siswa.

**Tabel 1 Hasil Analisis Data Kuesioner Keaktifan Siswa SMK Ma'arif NU
Kajen**

| Persentase | Jumlah Siswa | Capaian | Keterangan |
|------------------|--------------|------------|---------------|
| 93% | 67 | 82%-100% | Tinggi |
| 7% | 5 | 63%-81% | Sedang |
| 0% | 0 | 44%-62% | Rendah |
| 0% | 0 | 25%-43% | Sangat Rendah |
| 100% | 33 | | |
| Jumlah | 3.728 | | |
| Rata-Rata | 51,78 | 86% | Tinggi |
| Nilai Tertinggi | 57 | 95% | Tinggi |
| Nilai Terendah | 45 | 75% | Sedang |
| Modus | 54 | 90% | Tinggi |
| Median | 52 | 87% | Tinggi |

Sumber: Data Penelitian, 23 April 2022

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui bahwa, sebanyak 67 siswa atau 93% memiliki skor dengan kriteria tinggi dan sebanyak 5 siswa atau 7% memiliki skor dengan kriteria sedang. Hal ini berarti terdapat 100% siswa yang memiliki skor tinggi dan sedang. Berdasarkan indikator keberhasilan penelitian yang dirumuskan adalah penelitian

dikatakan berhasil apabila skor rata-rata kuisisioner $\geq 82\%$. Rata-rata skor keaktifan siswa pada siklus I yaitu 51,78 atau 86%. Dengan demikian, hasil penelitian pada siklus I sudah berhasil karena rata-rata skor $> 82\%$. Adapun hasil analisis skor per indikator terdiri atas enam aspek penilaian yang ditunjukkan dalam bentuk presentase dapat dilihat melalui tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Analisis Data Kuesioner Keaktifan Siswa Per Indikator

| No | Indikator | Persentase Skor |
|----|---|-----------------|
| 1 | Siswa turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya | 89% |
| 2 | Siswa terlibat dalam pemecahan masalah | 83% |
| 3 | Bertanya kepada siswa lain atau guru | 86% |
| 4 | Berusaha mencari berbagai informasi | 85% |
| 5 | Melaksanakan diskusi kelompok | 88% |
| 6 | Menilai kemampuan dirinya dan hasil yang diperolehnya | 87% |
| 7 | Siswa menerapkan apa yang diperolehnya | 82% |

Sumber: Data Penelitian, 23 April 2022

Tabel tersebut menunjukkan persentase skor tiap-tiap indikator keaktifan siswa dengan nilai paling tinggi terdapat pada indikator pertama, yakni siswa turut aktif dalam melaksanakan tugas belajarnya dengan persentase skor mencapai 89%. Penerapan media *postcard* mendorong siswa menjadi lebih fokus dalam mendengarkan materi maupun instruksi yang diberikan oleh guru. Berdasarkan tabel tersebut juga diperoleh temuan bahwa siswa masih kurang aktif dalam menerapkan apa yang diperolehnya. Hasil persentase skor keaktifan siswa siklus I ini akan digunakan sebagai data untuk menilai apakah terjadi peningkatan tiap indikator pada siklus II.

4. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil kuesioner selama proses siklus I diperoleh simpulan bahwa penelitian tindakan kelas dengan media *postcard* untuk meningkatkan keaktifan siswa sudah berhasil. Hal ini dikarenakan analisis data kuesioner pada siklus I memiliki rata-rata skor 86%, artinya rata-rata skor tersebut lebih dari 82% sehingga telah mencapai indikator keberhasilan penelitian.

Siswa dinilai mempunyai tingkat keaktifan tinggi dan sangat baik yakni siswa turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya dengan mendengarkan, memperhatikan, mencatat dan mengerjakan. Siswa juga terlibat aktif dalam pemecahan masalah, persoalan, atau tugas yang sedang dibahas dalam kelas. Apabila terdapat materi yang kurang dipahami, siswa tidak sungkan untuk bertanya kepada siswa lain

atau dan terus berusaha mencari berbagai informasi untuk memecahkan suatu masalah. Siswa senang berdiskusi dan mampu menilai kemampuan dirinya serta menerapkan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil Penelitian Siklus II

Tindakan Siklus II dilaksanakan pada tanggal 27 April 2022. Adapun tahapan yang dilakukan oleh peneliti pada penelitian siklus II yaitu sebagai berikut.

1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan tahapan yang dilakukan di awal sebelum melakukan tindakan siklus II. Tahapan dilakukan bertujuan untuk membantu pelaksanaan proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan baik. Perencanaan berisi susunan prosedur tindakan sebagai persiapan proses pembelajaran, antara lain:

- a. Melakukan komunikasi dengan guru mengenai RPP, Silabus dan Materi yang akan disiapkan sebagai perbaikan dari siklus I.
- b. Menyiapkan Silabus dan RPP dengan menyesuaikan materi pembelajaran yang relevan yakni Pencatatan Utang Lancar pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan.
- c. Menyiapkan media *postcard* sebagai upaya untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.
- d. Menyiapkan materi disesuaikan dengan indikator yang akan dicapai pada setiap pertemuan.
- e. Peneliti melakukan revisi dan menyiapkan lembar observasi dan kuesioner.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan pada tanggal 27 April 2022 dengan penjelasan lebih rinci sebagai berikut:

Kegiatan Awal, Pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan selama 15 menit yakni, a) melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca do'a dan tadarus bersama, b) memberi pesan moral tentang syukur kepada Tuhan YME, c) mengecek kehadiran peserta didik dan kebersihan kelas, d) memberi motivasi belajar kepada peserta didik, e) mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan peserta didik terkait materi sebelumnya, f) menjelaskan tujuan pembelajaran.



Gambar 4 Pemberian Motivasi Belajar
Sumber: Dokumentasi Penulis, 27 April 2022

Kegiatan inti, Pembelajaran dilakukan melalui aktivitas pada kegiatan inti selama 240 menit yakni, a) guru membagikan handout materi utang lancar, b) siswa membaca materi utang lancar pada handout, c) guru menjelaskan materi utang lancar melalui media powerpoint dan melakukan tanya jawab mengenai materi tersebut, d) guru memberi instruksi kepada siswa untuk membuat kelompok, setiap kelompok terdiri atas 6-7 anggota, lalu menunjukkan media *postcard* kemudian menjelaskan cara bermainnya, e) permainan dilakukan dengan pemberian skor bagi tiap kelompok yang memberikan jawaban dengan tepat melalui kegiatan diskusi, f) guru membahas kembali jawaban yang benar dari hasil diskusi siswa pada media *postcard* kemudian memberikan instruksi agar siswa membuat tiktok tanya jawab dengan konten hasil diskusi jawaban yang benar, g) siswa dituntut kreatif dalam menyusun konten tiktok yang akan dinilai oleh guru.



Gambar 5 Penggunaan Media Postcard
Sumber: Dokumentasi Penulis, 27 April 2022

Kegiatan Akhir, Setelah kegiatan inti selesai, selanjutnya adalah kegiatan penutup selama 15 menit yakni a) guru mengevaluasi rangkaian aktivitas pembelajaran dan memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, b) guru memberikan tugas terstruktur kemudian menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran selanjutnya, c) do'a bersama dan salam penutup.

3. Tahap Pengamatan dan Evaluasi

Kuisisioner siklus II dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap materi yang diajarkan yakni pencatatan utang lancar pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan melalui penerapan media *postcard*. Berikut merupakan paparan data yang diperoleh dari hasil analisis data bersumber dari kuisisioner keaktifan siswa.

Tabel 3 Hasil Analisis Data Kuisisioner Keaktifan Siswa SMK Ma'arif NU Kajen

| Persentase | Jumlah Siswa | Capaian | Keterangan |
|------------------|--------------|------------|---------------|
| 94% | 68 | 82%-100% | Tinggi |
| 6% | 4 | 63%-81% | Sedang |
| 0% | 0 | 44%-62% | Rendah |
| 0% | 0 | 25%-43% | Sangat Rendah |
| 100% | 72 | | |
| Jumlah | 3.805 | | |
| Rata-Rata | 52,85 | 88% | Tinggi |
| Nilai Tertinggi | 60 | 100% | Tinggi |
| Nilai Terendah | 48 | 80% | Sedang |
| Modus | 52 | 87% | Tinggi |
| Median | 53 | 88% | Tinggi |

Sumber: Data Penelitian, 5 Mei 2022

Berdasarkan tabel 4.7 diketahui bahwa sebanyak 68 siswa atau 94% memiliki skor dengan kriteria tinggi dan sebanyak 4 siswa atau 6% memiliki skor dengan kriteria sedang. Hal ini berarti terdapat 100% siswa yang memiliki skor tinggi dan sedang. Berdasarkan indikator keberhasilan penelitian yang dirumuskan adalah penelitian dikatakan berhasil apabila skor rata-rata kuisisioner keaktifan $\geq 82\%$. Rata-rata skor keaktifan siswa pada siklus II yaitu 52,85 atau 88%. Dengan demikian hasil penelitian pada siklus II berhasil dan terdapat peningkatan keaktifan siswa yang dibuktikan persentase siswa yang mendapatkan skor $\geq 82\%$ (tinggi) meningkat, dimana pada siklus I sejumlah 93% dan siklus II sejumlah 94%. Adapun hasil analisis skor per indikator yang ditunjukkan dalam bentuk presentase dapat dilihat melalui tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Analisis Data Kuisisioner Keaktifan Siswa Per Indikator

| No | Indikator | Persentase Skor |
|----|---|-----------------|
| 1 | Siswa turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya | 90% |
| 2 | Siswa terlibat dalam pemecahan masalah | 86% |
| 3 | Bertanya kepada siswa lain atau guru | 87% |

| | | |
|---|---|-----|
| 4 | Berusaha mencari berbagai informasi | 85% |
| 5 | Melaksanakan diskusi kelompok | 89% |
| 6 | Menilai kemampuan dirinya dan hasil yang diperolehnya | 92% |
| 7 | Siswa menerapkan apa yang diperolehnya | 84% |

Sumber: Data Penelitian, 5 Mei 2022

Tabel tersebut menunjukkan bahwa keaktifan siswa meningkat pada tiap-tiap indikator dari persentase skor indikator siklus I. Siswa menunjukkan keaktifan yang lebih tinggi dalam menyimak pembelajaran pada saat guru menjelaskan materi, memecahkan masalah, dan melaksanakan proses diskusi seperti pada saat menjawab soal yang ada pada *postcard*. Siswa mampu berdiskusi lebih baik dibandingkan pada siklus I sehingga memungkinkan siswa untuk bisa menilai kemampuan pada dirinya dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di *postcard* dengan benar dan percaya diri, hal ini juga ditunjukkan dengan skor persentase paling tinggi yakni sebesar 92%. Media pembelajaran *postcard* terbukti mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dan menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil kuesioner selama proses siklus II diperoleh simpulan bahwa penelitian tindakan kelas dengan media *postcard* untuk meningkatkan keaktifan siswa dinyatakan berhasil. Hal ini dikarenakan analisis data kuesioner siklus II memiliki rata-rata skor 88%, artinya rata-rata skor tersebut lebih dari sama dengan 82% sehingga mencapai indikator keberhasilan penelitian.

Siswa dinilai mempunyai tingkat keaktifan tinggi dan sangat baik yakni siswa turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya dengan mendengarkan, memperhatikan, mencatat dan mengerjakan. Siswa juga terlibat aktif dalam pemecahan masalah, persoalan, atau tugas yang sedang dibahas dalam kelas. Apabila terdapat materi yang kurang dipahami, siswa tidak sungkan untuk bertanya kepada siswa lain atau dan terus berusaha mencari berbagai informasi untuk memecahkan suatu masalah. Siswa senang berdiskusi dan mampu menilai kemampuan dirinya serta menerapkan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian tindakan kelas pada siklus II dinyatakan berhasil karena telah memenuhi indikator ketercapaian keberhasilan sehingga tindak lanjut yang dilakukan peneliti selanjutnya adalah mengkomunikasikan hasil penelitian kepada pihak-pihak yang terlibat khususnya kepada guru pengampu di kelas XI. Peneliti merekomendasikan media pembelajaran *postcard* sebagai salah satu alternatif variasi

pembelajaran yang mungkin bisa diaplikasikan ke dalam mata pelajaran lain di kemudian hari. Siswa juga diberikan tugas terstruktur di rumah masing-masing untuk memantapkan penyerapan hasil pembelajaran pada penelitian tindakan kelas siklus II.

4.3. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas telah dilaksanakan di kelas XI SMK Ma'arif NU Kajen melalui 72 responden dengan dua kali siklus dan dua kali pertemuan. Penelitian ini berfokus pada penggunaan media pembelajaran *postcard* pada materi Pencatatan Persediaan dan Pencatatan Utang Lancar pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan. Terdapat dua aspek yang dikaji dalam penelitian ini yaitu proses guru dalam menerapkan media pembelajaran *postcard* serta tingkat keaktifan siswa.

Guru melakukan implementasi media *postcard* melalui beberapa tahapan, yakni proses perancangan rencana pembelajaran, proses pelaksanaan pembelajaran, dan proses evaluasi penggunaan media pembelajaran. Pada penelitian ini, guru telah menerapkan ketiga tahapan tersebut secara runtut dan sistematis dengan berpedoman kepada ke-empat standar kompetensi yang harus dimiliki seorang guru yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial. Guru telah menggunakan variasi dalam pembelajaran dengan cukup baik sehingga siswa lebih antusias dalam menerima materi pembelajaran. Antusiasme siswa dengan adanya penerapan media *postcard* yaitu dapat dilihat dari peningkatan keaktifan siswa yang diukur melalui pengisian kuisisioner dari guru.

Pada siklus I, guru membuka pembelajaran dengan membangun kemampuan analisis siswa terlebih dahulu dengan memberikan *handout* pencatatan persediaan untuk dibaca dan dipahami maksudnya yang kemudian dilanjutkan dengan guru menjelaskan materi. Setelah konsentrasi siswa mulai terbentuk maksimal, guru mulai mengaplikasikan media *postcard* untuk meningkatkan keaktifan siswa. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I, penggunaan media *postcard* sudah dapat meningkatkan keaktifan siswa secara maksimal.

Tabel 1. Hasil Pengisian Kuesioner Siklus I

| Hasil Skor | Indikator Ketercapaian | Keterangan |
|-------------------|-------------------------------|---------------------|
| 86% | 82% | Keaktifan meningkat |

Sumber: Data Penelitian, 5 Mei 2022

Berdasarkan hasil skor pada tabel 4.5, maka dapat disimpulkan jika media *postcard* dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas XI SMK Ma'arif NU Kajen. Siswa terlibat secara aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dengan mendengarkan, memperhatikan, mencatat dan mengerjakan soal dengan baik. Siswa juga lebih antusias dalam memecahkan sebuah soal yang sedang dibahas dan berusaha untuk mencari informasi melalui sumber belajar yang dimiliki maupun berdiskusi dengan teman.

Pada siklus II, guru membuka pelajaran dengan menjelaskan materi yang akan dipelajari dan membangun situasi aktif terlebih dahulu melalui tanya jawab terhadap siswa. Setelah itu, guru mengaplikasikan materi belajar melalui media *postcard*. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II, penggunaan media *postcard* sudah dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa secara maksimal.

Tabel 2. Hasil Pengisian Kuesioner Siklus II

| Hasil Skor | Indikator Ketercapaian | Keterangan |
|-------------------|-------------------------------|---------------------|
| 88% | 82% | Keaktifan meningkat |

Sumber: Data Penelitian, 5 Mei 2022

Berdasarkan hasil skor pada tabel 4.6, maka dapat disimpulkan jika media *postcard* dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas XI SMK Ma'arif NU Kajen. Siswa terlibat secara aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dengan mendengarkan, memperhatikan, mencatat dan mengerjakan soal dengan baik. Siswa juga lebih antusias dalam memecahkan sebuah soal yang sedang dibahas dan berusaha untuk mencari informasi melalui sumber belajar yang dimiliki maupun berdiskusi dengan teman. Melalui media *postcard*, mayoritas siswa juga lebih aktif bertanya kepada guru dikarenakan situasi pembelajaran yang sangat interaktif memicu siswa untuk berani.

Secara keseluruhan, siswa telah memenuhi indikator keaktifan siswa sebagaimana yang dipaparkan oleh Sudjana (2010) bahwa keaktifan siswa ditunjukkan dengan adanya kemauan siswa untuk melaksanakan tugas belajar, terlibat dalam pemecahan masalah, bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, berusaha mencari berbagai informasi yang diperoleh untuk pemecahan masalah, melaksanakan diskusi kelompok, menilai kemampuan dirinya dan hasil yang diperolehnya, dan menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Analisis data yang telah diperoleh dari hasil kuisioner siklus I dan II menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa sehingga penggunaan media *postcard* dinilai cukup efektif untuk digunakan. Siswa lebih menyukai pembelajaran yang bervariasi. Berikut ini merupakan diagram yang menunjukkan perbedaan yang cukup terlihat antara hasil siklus I dan siklus II.



Gambar 4 Diagram Peningkatan Keaktifan Siswa

Sumber: Data Penelitian, 5 Mei 2022

Diagram pada gambar 4.5 mendukung bahwa media *postcard* dapat meningkatkan keaktifan siswa sebagaimana penelitian dari Suardani (2021) yang mengemukakan bahwa tindakan, keaktifan, keseriusan dan antusias peserta didik kelas VIIIA SMP Angkasa dalam mengikuti proses pembelajaran menulis puisi meningkat dengan menggunakan media *postcard*. Keaktifan siswa yang meningkat mampu meningkatkan pula kualitas proses pembelajaran menjadi lebih baik. Khairunnisah (2018) juga mengungkapkan bahwa dengan menerapkan metode permainan *postcard from Jhon* baik ditinjau dari kegiatan siswa, kegiatan guru dan interaksinya menyebabkan efektifitas pembelajaran di kelas VII MTS Muhammadiyah 22 Padangsidempuan menjadi efektif.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh Siregar & Rahayu (2021) yang mengungkapkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Course Review Horay* melalui media *postcard* sangat efektif dalam meningkatkan efektivitas belajar tari *no tatema mbola* pada siswa SMP Darussalam Medan. Hal ini terbukti dari peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *Course Review Horay* melalui

media *postcard* (*posttest*) dibandingkan nilai rata-rata sebelum menggunakan model pembelajaran *Course Review Horay* melalui media *postcard* (*pretest*). Maka dari itu, penerapan media *postcard* memang layak dan relevan untuk digunakan sebagai media penunjang kegiatan pembelajaran siswa supaya keaktifan belajar siswa meningkat.

Media *postcard* memungkinkan siswa untuk mengaktifkan aspek kognitif, afektif sekaligus motorik sehingga mendorong mereka untuk mengeksplorasi pengetahuan lebih giat. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Bloom (1956) bahwasanya tujuan pendidikan itu harus senantiasa mengacu kepada tiga ranah yang melekat pada diri peserta didik yaitu ranah proses berfikir (kognitif), ranah nilai atau sikap (afektif), dan ranah keterampilan (psikomotorik).

Ranah kognitif merupakan ranah yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau berpikir atau nalar meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, penguraian, pemaduan, dan penilaian. Peserta didik mampu menguraikan kembali apa yang disampaikan oleh guru kemudian memadukannya dengan pemahaman yang sudah ia peroleh untuk kemudian diberi penilaian atau pertimbangan. Penggunaan media *postcard* mendorong siswa untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui hasil penelitian yang menunjukkan bahwasanya siswa turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya dengan mendengarkan, memperhatikan, mencatat dan mengerjakan. Siswa senang berdiskusi dan mampu menilai kemampuan dirinya serta menerapkan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.

Ranah afektif merupakan ranah yang berkaitan dengan aspek-aspek emosional seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral. Didalamnya mencakup penerimaan, sambutan, tata nilai, pengorganisasian, dan karakterisasi. Peserta didik mampu menginternalisasikan nilai-nilai pembelajaran ke dalam dirinya. Ranah ini erat kaitannya dengan tata nilai dan konsep diri. Penggunaan media *postcard* menjadikan siswa memiliki kepekaan sosial terhadap lingkungan sekitarnya, termasuk dengan teman-teman sekelas. Hal ini terjadi karena penerapan media tersebut dilakukan secara berkelompok sehingga mendorong siswa untuk belajar bekerjasama, menghargai pendapat, dan berani mengungkapkan gagasan. Nilai-nilai ini yang jarang diperoleh siswa ketika pembelajaran dilakukan menggunakan metode konvensional.

Ranah psikomotorik merupakan ranah yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sistem saraf dan otot dan berfungsi psikis. Ranah ini terdiri dari kesiapan, peniruan, membiasakan, menyesuaikan, dan menciptakan. Ketika peserta didik telah memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai mata pelajaran dalam

dirinya, maka tahap selanjutnya adalah bagaimana peserta didik mampu mengaplikasikan pemahamannya dalam kehidupan sehari-hari melalui perbuatan atau tindakan. Penggunaan media *postcard* mendorong siswa mengaplikasikan nilai-nilai yang telah dipahami sebelumnya sebagaimana pada hasil penelitian yang menunjukkan bahwa siswa terlibat aktif dalam pemecahan masalah, persoalan, atau tugas yang sedang dibahas dalam kelas. Apabila terdapat materi yang kurang dipahami, siswa tidak sungkan untuk bertanya kepada siswa lain atau dan terus berusaha mencari berbagai informasi untuk memecahkan suatu masalah.

Penggunaan media ini harus disertai dengan kemampuan guru dalam memberikan arahan dan merelevansikan media pembelajaran dengan materi yang hendak disampaikan. Pengelolaan kelas yang kurang siap akan memicu suasana kelas menjadi tidak kondusif karena media ini mengharuskan siswa lebih banyak bergerak. Maka dari itu, guru harus menyiapkan rencana pembelajaran dengan matang sebelum menerapkan media *postcard*.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan pada Siswa Kelas XI SMK Ma'arif NU Kajen menerapkan media *postcard* pada materi Pencatatan Persediaan dan Pencatatan Utang Lancar mata pelajaran Akuntansi Keuangan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses implementasi *postcard* dilaksanakan melalui tiga tahapan, yakni proses perancangan rencana pembelajaran, proses pelaksanaan pembelajaran, dan proses evaluasi penggunaan media pembelajaran. Guru telah menerapkan ke-empat standar kompetensi secara optimal yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi professional, dan kompetensi sosial dimulai dari proses perencanaan hingga evaluasi. Keberhasilan penelitian merefleksikan jika guru telah memenuhi ke-empat aspek kompetensi dengan baik.
2. Pada siklus I, berdasarkan hasil pengisian lembar kuesioner oleh siswa, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui media *postcard* telah berhasil untuk meningkatkan keaktifan siswa dengan rata-rata skor kuisisioner sebesar 86%. Pada siklus II, hasil kuesioner menunjukkan bahwa penerapan media *postcard* untuk meningkatkan keaktifan siswa juga berhasil dengan rata-rata skor kuisisioner mencapai 88%. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat peningkatan keaktifan siswa dari siklus I ke siklus II penelitian.

Saran

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan pada Siswa Kelas XI SMK Ma'arif NU Kajen menerapkan media *postcard* pada materi Pencatatan Persediaan dan Pencatatan Utang Lancar mata pelajaran Akuntansi Keuangan, maka saran yang dapat diberikan adalah:

1. Bagi guru, diharapkan mampu meningkatkan kemampuan penerapan variasi dalam pembelajaran khususnya melalui implementasi media belajar supaya siswa dapat terdorong untuk aktif di dalam kelas.
2. Bagi siswa, diharapkan mampu meningkatkan keaktifan di dalam kelas khususnya dalam aspek mengungkapkan pendapat, ide, maupun gagasan.
3. Bagi sekolah, diharapkan mampu menyediakan fasilitas yang memadai khususnya penyediaan alat bantu mengajar supaya guru dapat lebih leluasa dalam menciptakan proses pembelajaran yang kreatif.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan mampu memaksimalkan pelaksanaan penelitian, mengaplikasikan model pembelajaran yang baru, dan menambah literatur yang dapat menunjang hasil penelitian lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adittia, A. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*. 4 (1), 9-20
- Arikunto, Suharsimi. (1998). *Prosuder Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Asra dan sumiati. (2007). *Metode Pembelajaran Pendekatan Individual*. Bandung: Rancaekek Kencana
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Bloom, Benjamin S. dkk. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives : The Classification of Educational Goals, Handbook I Cognitive Domain*. New York : Longmans, Green and Co.
- Gerlach, Vernon S., and Ely. (1971). *Teaching and Media : A Systematic Approach*. Prentice-Hall: Englewood Cliffs, N.J
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. 1, 6–8. <https://doi.org/10.16309/j.cnki.issn.1007-1776.2003.03.004>
- Kemmis, S. & Mc. Taggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.

- Khairunnisah. (2018). Peningkatan Kemampuan Siswa dalam Membaca Teks Bahasa Inggris Melalui Permainan *Postcard From Jhon* di Kelas VII MTs Muhammadiyah 22 Padangsidempuan. *Linguistik: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 3(1), 54-61.
- Kristiningtyas, W. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Aspek Kognitif dan Psikomotorik dalam Membuat Sketsa dan Peta Wilayah yang Menggambarkan Objek Geografi Melalui Metode Survei Lapangan. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(1), 28-34. Retrieved from <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE/article/view/1782>.
- Kunandar. (2016). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada
- Kuncahyono, K. (2018). Pengembangan E-Modul (Modul Digital) dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 2(2), 219–231.
- Martin, W., Silander, M., & Rutter, S. (2019). Digital Games as Sources For Science Analogies: Learning About Energy Through Play. *Computers and Education*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.11.002>.
- Ningsih, A. (2018). Pengaruh Keaktifan Siswa Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas X di SMAN 2 Gunung Sahilan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR*, 6(2), 157–163.
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sanjaya. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sardiman. (2001). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Siregar, R. D. Y. & Rahayu, T. (2021). Penerapan Model Pembelajaran *Course Review Horay Tari No Tatema Mbola* melalui Media Kartu Pos untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran di SMP Darussalam Medan. *Gesture: Jurnal Seni Tari*, 10(1), 17-26.
- Suardani, N. M. (2021). Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi dengan Menggunakan Media *Postcard*. *Jurnal Ilmiah Saraswati*, 3(1), 1-17.
- Sudjana, Nana. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Ringka Cipta.
- Suparlan. (2006). *Guru Sebagai Profesi*. Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2006.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Usman, Moh Uzer. (2002). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya