

The Effectiveness of PowerPoint-Based Learning Media on Social Studies Learning Motivation

Titin Paolin*¹, Wini Mustikarani², Triani Widyanti³

¹SMPN 1 Cigedung, Garut

²IKIP PGRI Pontianak, Kalimantan Barat

³Social Studies Programme of Institut Pendidikan Indonesia Garut

*Correspondensi E-mail: titinpaolin1@gmail.com

mustikaraniwini@gmail.com

trianiwidyanti@institutpendidikan.ac.id

Abstract

Problems in the world of education at the time of the outbreak of COVID-19, which can cause students to experience obstacles in learning. The use of learning media using technology is closer to its use by students because, currently, various activities are closely related to technology. Learning with technology can be conveyed through various media or multimedia. The research approach uses quantitative research methods, such as the quasi-experimental design, and the research design uses a nonequivalent control group design. Then the purposeful or judgmental sampling technique. Research data collection techniques using tests identified through pretests and posttests and non-tests through observation, interviews, and documentation studies Data validation analysis techniques use validity tests, normality tests, homogeneity tests, hypothesis tests, and normalized gain tests. The results of the study showed that (1) there was no significant difference in pre-test results between the experimental class and the control class before learning began. (2) There is a significant difference in pre-test results between the experimental class and the control class before learning begins. (3) There is an increase in students' learning motivation when PowerPoint learning media is applied. The conclusion is that the learning PowerPoint medium plays a role in supporting students' learning motivation.

Keywords: *Powerpoint Learning Media, Social Studies Learning, Learning Motivation.*

I. PENDAHULUAN

Permasalahan di dunia pendidikan pada saat merebaknya Covid-19, yang mana dapat menyebabkan peserta didik mendapatkan keterhambatan dalam pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, Kemendikbud menginstruksi Kepala Satuan Pendidikan untuk menerapkan sejumlah aturan belajar dari rumah atau Belajar Dalam Jaringan (BDR), Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) (Kemendikbud, 2020). Aturan tersebut diantaranya: Menyiapkan model yang tepat semasa BDR; Menjamin kerangka belajar yang moderat untuk semua peserta didik termasuk penyandang disabilitas; Membuat rencana koherensi pembelajaran; Memberikan arahan dan pengecekan kepada pengajar melalui laporan pembelajaran yang dikumpulkan setiap minggunya; Menjamin aksesibilitas yang dimiliki oleh pendidik dalam bekerja dengan pembelajaran jarak jauh; Membentuk sistem pengasuhan untuk membantu orang tua dalam membantu peserta didik selama BDR; Membentuk kelompok yang siap krisis untuk penanganan virus corona di satuan pendidikan; serta menyerahkan laporan berkala ke dinas pendidikan terkait.

Berdasarkan data dari Kemendikbud, selama pandemi Covid-19 ini beberapa sektor terdampak khususnya sektor pendidikan per 18 Juni 2020, merasakan dampak pandemi yang dialami guru sebanyak 3.145.330 dan peserta didik sebanyak 56.168.760, mulai tingkatan PAUD hingga perguruan tinggi, serta lembaga pendidikan lainnya (Kompas.com, 2020). Penurunan motivasi belajar pada peserta didik mengalami penurunan karena efek dari pandemi selama ini. Permasalahan tersebut menjadi hal yang patut dipertimbangkan dan dicari solusinya. Permasalahan lain yang muncul yaitu kurangnya pemahaman teknologi oleh guru sebagai penunjang PJJ semasa pandemi berlangsung (Republika.co.id, 2020). *Survey* yang dilaksanakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (kemendikbud) periode 13-20 April 2020 kepada 1.067 pendidik dan 988 kepala sekolah, ditemukan 80,7% belum memiliki kemahiran dalam memanfaatkan inovasi data, penyesuaian kerangka pembelajaran daring, dan pemanfaatan gadget yang terkomputerisasi yang mengakibatkan motivasi belajar peserta didik semakin hari semakin melemah dalam pembelajaran daring (Detik.com, 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal di SMPN 1 Cigedug, di mana bahwasannya pembelajaran yang menjemukan bisa diakibatkan karena strategi pembelajaran, media dan media pembelajaran, pembelajaran yang kurang variatif, dan ditambah kurang dalam memahami teknologi, dll. Guru lebih berfokus hanya pada penyelesaian kurikulum sehingga masih menggunakan pembelajaran konvensional. Kreativitas diperlukan saat ini mengingat berdasarkan data pada tahun 2015 dari *The Global Creativity Index*, Indonesia menduduki posisi 67 dari 112 negara pada aspek *technology index*. Dan untuk aspek *global creativity index*, Indonesia menduduki posisi 115 dari keseluruhan 139 pada tahun yang sama (Martin, 2015, hlm. 30). Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat kreativitas Indonesia tergolong rendah dibanding negara lain bahkan di kawasan Asia Tenggara. Kronologi permasalahan

karena adanya Covid-19, di mana pemerintah memberikan intruksi kepada satuan pendidikan untuk sementara Belajar Daring (BDR) atau Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

Penyebaran pandemik Covid-19 tersebut menghambat sistem pembelajaran salah satunya di SMPN 1 Cigedug, proses pembelajaran BDR/PJJ yang tentunya menimbulkan dampak terhadap penurunan motivasi belajar peserta didik, karena penyampaian materi pembelajaran yang membosankan dan menjenuhkan karena banyaknya materi yang tidak dimengerti oleh peserta didik, sehingga menimbulkan banyaknya peserta didik yang mau mengundurkan diri dari sekolah dan lebih memilih untuk tidak bersekolah, fenomena faktual serta kontekstual yang terjadi di SMPN 1 Cigedug tersebut yang memberikan beberapa dampak yang drastis terhadap penurunan efektivitas pembelajaran, sehingga memerlukan inovasi pembelajaran yang interaktif. Penggunaan suatu media dalam pelaksanaan pengajaran akan sangat membantu kelancaran, efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan. Bahan pelajaran yang dimanipulasi dalam bentuk media pengajaran akan menjadikan si anak seolah-olah bermain, asyik dan bekerja dengan suatu media akan lebih menyenangkan mereka dan sudah tentu pengajaran akan menjadi benar-benar bermakna. media pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli, (Rossi dan Sanjaya, 2013, hlm. 163) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat (Sudjana, 2000, hlm. 113) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar, media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi agar siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Guru buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media dalam pembelajaran. Dengan kreativitas di masa pandemi ini bahan ajar dapat tersampaikan kepada peserta didik sehingga mampu menaikkan motivasi belajar. Oleh karena itu, diharapkan media pembelajaran berbasis powerpoint dapat meningkatkan motivasi belajar yang notabene merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran.

II. METODE PENELITIAN

Pendekatan metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2016:3) menyatakan bahwa metode penelitian dengan pendekatan kuantitatif adalah suatu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positif, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, di mana dalam proses pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian dengan menggunakan statistik. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental Design* (eksperimen semu). *Quasi Experimental Design*. desain penelitian yang digunakan yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Di mana melalui *design* ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan, kemudian diberikan posttest setelah diberikan perlakuan.

Lokasi penelitian dilaksanakan di SMPN 1 Cigedug. Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 1 April- 15 Mei 2022. Populasi penelitian adalah pada peserta didik Sekolah

Menengah Pertama. Kemudian sampel sebagai suatu bagian dari subjek penelitian yang dijadikan sebagai objek penelitian, sampel dalam penelitiannya yaitu kelas VIII D sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII E sebagai kelas kontrol. Teknik sampling yang digunakan yaitu melalui teknik sampling purposive (*Purposive or Judgemental Sampling*), di mana peneliti mengambil sampel berdasarkan seleksi khusus dan peneliti. Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan teknik tes dan non tes, melalui teknik tes dengan pretest dan posttest dan dengan non tes melalui observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Kemudian teknik analisis data melalui uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas dan uji N gain ternormalisasi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan hasil deskripsi data bahwa pendekatan penelitian ini adalah media kuantitatif dan termasuk jenis penelitian eksperimen. Kemudian data penelitiannya terdiri dari *pretest* dan *posttest* tentang materi yang telah disampaikan dengan menggunakan media powerpoint dalam kegiatan pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memperoleh data dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Secara umum bahwasannya *pretest* merupakan tes kemampuan yang diberikan kepada peserta didik sebelum diberi perlakuan, sedangkan *posttest* dilakukan setelah peserta didik mendapatkan perlakuan. Di mana ke dua tes ini memiliki peranan untuk mengukur tingkat keefektifan program pelaksanaan pembelajaran.

Pengambilan data yang dilakukan sebelum menerapkan media pembelajaran powerpoint dalam kegiatan pembelajaran IPS, peneliti melakukan uji coba terhadap instrumen soal yang akan digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest*. Pelaksanaan uji coba instrumen penelitian dilakukan di SMPN 1 Cigedug dengan jumlah 40 peserta didik. Pelaksanaan uji coba dilakukan untuk mengetahui validitas dan realibilitas dari instrumen penelitian. Kemudian dari 40 soal untuk uji coba instrumen terdapat 10 soal yang tidak valid.

Berdasarkan hasil penilaian pretest pada kelas eksperimen dapat diidentifikasi bahwa rata-rata nilai peserta didik adalah 59,85 dengan jumlah responden 20 orang dan jumlah hasil pretest yang diperoleh adalah 1.197. Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa nilai rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak berbeda terlalu jauh. Di mana bahwa selisih diantara kedua data tersebut adalah 3.8.

Pengujian analisis data yang dilakukan pada saat *pretest*, perlakuan dan *posttest*. Proses analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji gain ternormalisasi dan uji main withney karena data yang dihasilkan tidak berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas hasil pretest dan posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat disajikan melalui tabel berikut:

Tabel 4.5

Hasil Uji Normalitas Pretets Kelas Kontrol

NO	Xi	Fi	Fkum	Zi	Luas Zi	Proporsi	Luas Zi-Fzi
----	----	----	------	----	---------	----------	-------------

1	50	2	2	-1.627	0.0475	0.1	0.053
2	60	4	6	-0.465	0.3264	0.3	0.026
3	65	3	9	0.116	0.5636	0.45	0.114
4	70	6	15	0.697	0.7486	0.75	0.001
5	75	5	20	1.279	0.883	1	0.117
Jumlah	320	20	52				
Rata-Rata	64						
Simpangan Baku	8.602325						
L tabel	0.196						
L maks	0.117						
Kesimpulan	0.196	>	0.117	Data Berdistribusi Normal			

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2021 (Microsoft Excel 2010)

Tabel 4.6

Hasil Uji Normalitas Posttest Kelas Kontrol

No	Xi	Fi	Fkum	Zi	Luas Zi	Proporsi	Luas Zi-Fzi
1	60	2	2	-1.655	0.04950	0.1	0.051
2	65	3	5	-0.839	0.203	0.25	0.047
3	68	4	9	-0.350	0.382	0.45	0.068
4	70	3	12	-0.023	0.512	0.6	0.088
5	73	2	14	0.466	0.677	0.7	0.023
6	75	4	18	0.793	0.767	0.9	0.133
7	80	2	20	1.609	0.955	1	0.046
Jumlah	491	20	80				
Rata-Rata	70.14286						
Simpangan Baku	6.127889						
L tabel	0.196						

L maks	0.133					
Kesimpulan	0.196	>	0.133	Data Berdistribusi Normal		

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2021 (Microsoft Excel 2010)

Berdasarkan tabel 4.5 dan tabel 4.6 pada kelas kontrol dalam hasil pretest dan posttest dapat diidentifikasi data berdistribusi normal, taraf normalitas tersebut dapat dilihat bahwasannya L_{tabel} memiliki nilai lebih dari ($>$) L_{maks} . Berdasarkan hasil pretest nilai dari $L_{tabel} = 0.196$ dan $L_{maks} = 0.117$, sehingga dapat disimpulkan bahwa $0.196 > 0.117$ maka data berdistribusi normal. Kemudian hasil posttest yang telah dilaksanakan oleh peserta didik kelas VIII D sebagai kelas kontrol dapat diidentifikasi bahwa $L_{tabel} = 0.196$ dan $L_{maks} = 0.133$ sehingga dapat disimpulkan data berdistribusi normal pada taraf signifikansi 5% atau 0.05.

Berdasarkan kriteria kesimpulan dari uji t hipotesis, dapat dilihat jika nilai t hitung lebih besar dari t tabel, atau nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H_a diterima, yang artinya ada perbedaan yang signifikansi hasil posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kemudian jika nilai t hitung lebih kecil dari t tabel, atau nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat ditarik kesimpulan H_a ditolak dan H_0 diterima, sehingga tidak ada perbedaan yang signifikansi hasil posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun hasil dari uji t hipotesis dapat disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.9
Hasil Uji T Hipotesis

	86	70
Mean	79.78947368	70.26315789
Variance	8.064327485	29.09356725
Observations	19	19
Pooled Variance	18.57894737	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	36	
t Stat	6.812024862	
P(T<=t) one-tail	0.0289982E-08	
t Critical one-tail	1.688297714	
P(T<=t) two-tail	5.79964E-08	
t Critical two-tail	2.028094001	

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2021 (Microsoft Excel 2010)

Berdasarkan tabel 4.9, dapat diidentifikasi hasil analisis uji hipotesis dengan uji t menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 6.812024 dan nilai signifikansi 0.0289. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai signifikansi menyatakan lebih kecil dari 0.05, dengan demikian dapat dinyatakan bahwa penerapan media *Powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SMPN 1 Cigedug dalam Pembelajaran IPS. Sehingga kesimpulannya berdasarkan hasil analisis uji t bahwa H_a diterima karena nilai signifikansi ($P = T - t$ one-tail memiliki nilai 0.0289) sehingga lebih kecil dari t tabel yaitu 0.05 dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka terdapat perbedaan yang signifikan atau pembelajaran menggunakan media efektif untuk diterapkan. Melalui penerepanan media *Powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam Pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil dari uji N Gain sebagai salah satu uji analisis data untuk melihat peningkatan motivasi belajar yang dapat dilihat dari kegiatan proses belajar peserta didik selama di kelas setelah peserta didik setelah diberikan *treatment* (perlakuan). Dengan demikian dapat ditinjau bahwasannya rata-rata peseta didik mengalami peningkatan dibandingkan sebelum diberikan *treatment* (perlakuan). Peningkatan hasil tersebut dapat ditinjau dari jumlah skor peseta didik pada saat pretest yaitu 1.315 dan setelah posttest 1.602 yang mengalami peningkatan.

Dengan demikian berdasarkan hal tersebut bahwa menurut (Lubis, 2018, hlm. 27) yang menyatakan media pembelajaran *powerpoint* menurut sebagai suatu media pembelajaran yang menunjukkan kepada peserta didik kepada suatu masalah yang kemudian peserta didik dapat memecahkannya melalui berpikir maupun menganalisis berdasarkan pengalaman mereka dalam lingkungannya. Sehingga peserta didik dihadapkan pada suatu permasalahan. Kemudian bedasarkan penelitian pada pertemuan kedua, di mana Pendidik memberikan refleksi pada peserta didik untuk mengingatkan kembali materi yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya. Sedangkan dalam penerapan media ceramah peserta didik hanya terpaku pada penjelasan Pendidik dan peserta didik cenderung kurang aktif dalam pembelajaran, karena peserta didik merasa jenuh dengan pola pembelajaran tersebut yang mengorientasikan peserta didik untuk belajar secara kontekstual melalui buku pembelajaran yang telah disediakan.

PEMBAHASAN

1) Deskripsi Data Sebelum Penerapan media *powerpoint* terhadap motivasi belajar dalam Pembelajaran IPS

Berdasarkan kegiatan penelitian pada kelas kontrol dilakukan dua kali pertemuan. Pendidik membuka pelajaran kemudian memberikan penjelasan materi tentang pelajaran yang akan disampaikan pada pertemuan pertama. Selanjutnya peserta didik diberi soal pretest untuk mengetahui kemampuan awal kemampuan peserta didik. Proses kegiatan pembelajaran selanjutnya setelah peserta didik diberikan soal pretest, kemudian kegiatan pembelajaran selanjutnya Pendidik meminta peserta didik untuk membaca buku pelajaran yang telah disediakan dari pihak sekolah, setelah itu Pendidik menerangkan materi pelajaran terkait dengan integrasi dan konflik sosial pada peserta didik. Proses pembelajaran dapat memberikan perubahan tingkah laku individu yang relatif tetap yang disebabkan oleh pengalaman dan melibatkan keterampilan kognitif dan sikap. Keberhasilan dan taraf efektifitas pembelajaran dapat tercapai apabila adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik yang berlangsung aktif, sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai dalam rentang

waktu yang telah ditentukan (Amna, 2017:173). Pencapaian keberhasilan pembelajaran dapat diidentifikasi salah satunya dari motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan.

2) Deskripsi Data Sesudah Penerapan media powerpoint terhadap motivasi belajar dalam Pembelajaran IPS

Berdasarkan penelitian pertemuan pertama yang telah dilaksanakan, di mana peserta didik diberikan pretest dengan tujuan untuk meninjau kemampuan awal peserta didik. Kemudian pada kegiatan pembelajaran selanjutnya Pendidik mengkondisikan peserta didik untuk dapat melaksanakan pembelajaran dan Pendidik memberikan refleksi kepada peserta didik melalui pertanyaan, untuk memberikan keinginan peserta didik untuk menjawab secara aktif, adapun pertanyaan mengenai contoh konflik sosial sederhana yang terjadi di kelas. Penerapan media dalam kegiatan pembelajaran memiliki peranan yang penting, sehingga pendidik dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menentukan topik masalah, walaupun sebenarnya Pendidik sudah mempersiapkan apa yang harus dibahas. Proses pembelajaran diarahkan agar peserta didik mampu menyelesaikan masalah secara sistematis dan logis (Redhana, IW, 2013:77). Sehingga dapat memberikan pemecahan masalah yang dikombinasikan dengan pembelajaran IPS yang sederhana memberikan esensi terhadap peningkatan pemahaman dan pola berpikir kritis peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan merealisasikan pemahaman dalam pelajaran IPS dalam metode memecahkan masalah terutama dalam masalah-masalah sosial sederhana (Kasendra, 2012:5).

3) Deskripsi Hasil Perbandingan Sebelum dan Sesudah Penerapan media powerpoint terhadap motivasi belajar dalam Pembelajaran IPS

Berdasarkan analisis data hasil penelitian bahwa dapat diidentifikasi terdapat perbedaan yang signifikan antara penerapan media pembelajaran berbasis powerpoint di SMPN 1 Cigedug. Meskipun diberikan materi yang sama dengan waktu yang sama pula, namun di dalam metode problem based learning peserta didik diberikan contoh-contoh nyata berkaitan dengan materi pembelajaran dan faktualisasi yang terjadi di lingkungan peserta didik, kemudian peserta didik dilatih untuk mencari cara untuk menyelesaikan masalah yang terjadi di lingkungan kelas nya. Sedangkan dalam penerapan media konvensional peserta didik hanya terpaku pada penjelasan Pendidik dan peserta didik cenderung kurang aktif dalam pembelajaran, karena peserta didik merasa jenuh dengan pola pembelajaran tersebut yang mengorientasikan peserta didik untuk belajar secara kontekstual melalui buku pembelajaran yang telah disediakan.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan secara keseluruhan terhadap data penelitian mengenai efektivitas penggunaan bahan ajar berbasis media powerpoint terhadap motivasi

belajar peserta didik kelas VIII D dan VIII E di SMPN 1 Cigedug, maka sesuai rumusan masalah peneliti memperoleh kesimpulan bahwa:

- 1) Hasil analisis data dan perhitungan statistik menggunakan Microsoft Excel 2019 menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil pre-test yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum pembelajaran dimulai.
- 2) Hasil analisis data dan perhitungan statistik menggunakan Microsoft Excel 2019 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran berlangsung.
- 3) Hasil analisis data dan perhitungan statistik menggunakan Microsoft Excel 2019 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap efektivitas penggunaan bahan ajar berbasis media powerpoint terhadap motivasi belajar peserta didik.
- 4) Hasil analisis data dan perhitungan statistik dan wawancara menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan bahan ajar berbasis media *powerpoint* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas secara umum menunjukkan sikap sangat baik dan sikap peserta didik terhadap efektivitas penggunaan bahan ajar berbasis media *powerpoint* terhadap motivasi belajar peserta didik, maka dapat disimpulkan bahwa interpretasi skala sikap peserta didik terhadap media *powerpoint* berada pada kategori sangat baik.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Afifatu, R. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 5.
- Ananthasayanam, R., John, S., & Ravi, R. (2009). Mastery Learning Through Individualized Instruction: A Reinforcement Strategy. *Journal on School Educational Technology*, 4 (4), 46-49.
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan: Media dan Paradigma Baru. (Cetakan ke-4)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Astathi, F., Zulkarnain, Z., & Utami, R. K. S. (2017). Kendala Guru dalam Pembelajaran IPS Terpadu di SMP Kecamatan Labuhan Ratu Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung*, 5(3).
- Aulia, N.A. Mulyanna, E. (2022). Efektivitas Media Vlog Perilaku Green consumer terhadap Pemahaman Konsep Ecoliteracy Peserta Didik pada Pembelajaran IPS. *JURNAL BASICEDU*, Vol. 6 No. 3, pp. 4591 – 4599.
- Brits, C, D, T., & Zyl, C, M, V. (2017). Self-Directed Learning Characteristics: Making Learning Personal, Empowering and Successful. *Africa Education Review*, 14 (3-4), 122-141.

- Hanna, M, S., & Cruthirds, J. (1997). *Programmed Instruction and Interactive Multimedia: A Third Consideration*. Virginia: National Communication Association.
- Johnshon, D. (2009). *Reaching Out: Interpersonal Effectiveness and Self-Actualization Tenth Edition*. University of Minnesota: Pearson.
- Lockee, B., Moore, M, D., & Burton, J. (2004). *Foundation of Programmed Instruction*. [Online]. Retrived dari <https://www.researchgate.net/publication/294873353>.
- Mulyana, E. 2014. “Model Pembelajaran Generatif Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS Pada Peserta Didik”. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* Vol. 23 No. 2 Desember 2014, hal 26-33.
- Mulyana, E. et.al. (2020). Training on Developing Children’s Social Character Through Sundanese Cultural Values . *Indonesian Journal of Community Empowerment (IJCE)* Vol. 01, No. 01, pp. 21-30.
- Mulyana, E. dkk. (2022). Implementasi Model Project Based Learning Dalam Rangka Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Sosial khatulistiwa*, Vol. 2, No.1, pp. 25-32.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Nurjan, S. (2016). *Psikologi Belajar*. Ponorogo: WADE GROUP.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. doi:10.1108/10748120110424816.
- Purnmawati, L. et.al. Social Studies Learning Based Adobe Animate Creative Cloud During and Post-Pandemic COVID-19. *Asia Proceedings of Social Sciences*, Vol. 9, No. 1, pp. 299-300.
- Roberson, D. (2005). Self-Directed Learning--Past and Present. [Online], Retrived <https://eric.ed.gov/?id=ED490435>.
- Roe, A. (1962). A Comparation of Branching Methods for Programmed Learning. *The Journal of Education Research*, 55 (9), 407-416. DOI: 10.1080/00220671.1962.10882847
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Simanjuntak, T., Idrus, A., & Muazza. (2013). Pengembangan Bahan Ajar IPS Terpadu Berkarakter SMP Kelas VIII Semester I. *Tekno-Pedagogi*, 3 (2), 25-34.

- Sumarmo, U. (2006). *Kemandirian Belajar: Apa, Mengapa, dan Bagaimana Dikembangkan pada Peserta Didik*. Bandung: FPMIPA UPI.
- Syahniar. (2006). *Tindak pembelajaran yang berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan interpersonal siswa sekolah dasar (studi etnografi di min Malang 1)*. [Disertasi], Malang: Psikologi Pendidikan UM.
- Tripathi, H., & Sasikala, J. M. (2016). Developing Programmed Learning Material for Teaching Science of CBSE Class IX. *The International journal of Indian Psychology*, 3 (2), 171-177.
- Ulfa, D., & Tetep. (2018). The Effectiveness of Using Video Tutorial to Improving Learning Motivation of Civic Education. *Journal Civic and Social Studies*, 110.
- Undang Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Untari, R. (2015). *Analisis efisiensi dan efektifitas pelaksanaan realisasi anggaran belanja langsung dinas pendidikan kota semarang*. Semarang: Universitas Dian Nuswantoro.
- Williamson, N. (2007). Development of a Self-Rating Scale for Self-Directed Learning. *Nurse Researcher*, 14(2), 66-83.