

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *SLIDE POWER POINT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PPKn KELAS XI DI SMKN 4 MATARAM

Fitriani¹, Edy Herianto², Sawaludin³, M. Ismail⁴

¹PPKn FKIP Universitas Mataram,

² Dosen PPKn FKIP Universitas Mataram)

fitriani0901@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of applying the Discovery Learning learning model by using Slide Power Point media on the learning outcomes of class XI PPKn students at SMKN 4 Mataram. The research method used is quantitative with the Nonequivalent Control type. Using a purposive sampling approach, the study sample was divided into two classes, namely class XI Clothing 2 and XI Food 1. The instrument used was a multiple choice test, and pretest and posttest test procedures were used to collect data and its observation techniques. The Chi square test is an analytical test required for the normality test, while the variance test is an analytical test required for the homogeneity test. By using the t-test to test the hypothesis, it was concluded that H_a was accepted and H_o was rejected based on the findings of $t_{count} > t_{table}$ ($12.26 > 1.996$) which was obtained using the t-test at a significance level of 5%. Thus it can be said that the use of the Discovery Learning model assisted by the Power Point Slide media has an effect on the learning outcomes of class XI students in Civics subjects at SMKN 4 Mataram.

Keywords: Discovery Learning, Power Point Slide media, Civic Education Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Discovery Learning* berbantuan media *Slide Power Point* terhadap hasil belajar siswa kelas XI PPKn SMKN 4 Mataram. Studi kuantitatif menggunakan tipe *Nonequivalent-control* yang akan digunakan. Sampel penelitian dibagi menjadi dua kelompok yaitu XI Busana 2 dan XI Pangan 1 dengan menggunakan metodologi *purposive sampling*. metode pengumpulan data melalui tes dan observasi. Instrumen yang digunakan adalah tes pilihan ganda berupa pretest dan posttest. Untuk uji homogenitas, uji varians diperlukan uji analitik, sedangkan uji Chi square diperlukan untuk uji normalitas. Dengan menggunakan uji-t untuk menguji hipotesis, diperoleh kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak berdasarkan temuan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($12,26 > 1,996$) yang diperoleh dengan menggunakan uji-t pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* yang dibantu dengan media *Slide Power Point* berpengaruh pada hasil belajar siswa kelas XI mata pelajaran PPKn di SMKN 4 Mataram.

Kata Kunci: *Discovery Learning, Media Slide Power Point, Hasil Belajar PP*

A. Pendahuluan

Pendidikan saat ini merupakan tuntutan krusial yang harus dipenuhi. Pendidikan akan membuat mereka lebih baik dan memberi mereka masa depan yang lebih baik. Seiring kemajuan teknologi, kehidupan mungkin berubah. Hal ini dipengaruhi oleh keinginan individu di zaman ketika informasi tersedia secara instan (Herianto, 2013). Kebutuhan untuk menghasilkan generasi berkualitas yang dapat mengembangkan atau memperkuat sifat-sifat seperti rasa ingin tahu, kejujuran, keterbukaan, objektivitas, kreativitas, toleransi, ketelitian dalam bekerja, dan percaya diri pada anak didik merupakan salah satu isu yang dihadapi dunia pendidikan saat ini. Dalam lingkungan pendidikan modern, selalu lebih baik untuk mencari peningkatan kualitas pembelajaran, termasuk penguasaan mata pelajaran serta teknik dan strateginya.

Pengembangan berbagai skenario kegiatan pembelajaran di kelas menjadi sesuatu yang dilaksanakan untuk meningkatkan kualitas belajar. Profesionalisme dan kapasitas pembelajaran yang inovatif menjadi syarat bagi guru

(Herianto et al., 2022). Pendidikan adalah proses pematangan siklus yang disengaja yang membantu siswa mencapai potensi penuh mereka dengan mengembangkan karakter, kepribadian, dan aspek lain dari siapa mereka sebagai manusia seutuhnya. Manusia memperoleh pengetahuan dan kemampuan yang diperlukan untuk mengubah dan menjadi lebih baik baik lingkungannya maupun situasinya sendiri melalui pendidikan (Fitriani et al., 2021). PPKn adalah salah satunya. Sesuai dengan materi yang di pelajari oleh siswa- siswi kelas XI di SMKN 4 Mataram pada bab 6 mengenai NKRI, agar siswa menjadi warga negara yang mempunyai tekad yang kuat dan teguh dalam menjaga NKRI, maka pendidikan kewarganegaraan menjadi sangat penting (Sawaludin, 2016). PPKn adalah salah satu program pendidikan yang dapat menumbuhkan pemikiran kolaboratif, kritis, sistematis, logis, dan kreatif dalam skenario ini. Pembelajaran tentang kewarganegaraan bermanfaat untuk membentuk dan menumbuhkan anak-anak menjadi penduduk yang bertanggungjawab

dan untuk mempromosikan prinsip-prinsip demokrasi. UU Republik Indonesia No. 20 th 2003 Pasal 1 point 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengatur tentang proses pembelajaran dalam pendidikan yang merupakan faktor penting dalam pertumbuhan pendidikan. Pembelajaran ialah proses terjadinya interaksi antar siswa, pengajar, dan bahan ajar dalam KBM.

Untuk mencapai tujuan pembelajarannya, siswa harus melalui proses pembelajaran. Selain itu, kesulitan sering berkembang selama proses pembelajaran. Tenaga kependidikan sudah terbiasa dan sadar akan permasalahan di lapangan. Untuk meningkatkan proses belajar mengajar, masalah-masalah ini dapat digunakan sebagai bahan penelitian. Permasalahan yang akan diteliti antara lain yang berhubungan dengan hasil belajar yang belum meningkat secara keseluruhan, khususnya pada bidang yang berkaitan dengan PPKn.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru PPKn di salah satu sekolah di kota Mataram pada tanggal 19 Oktober 2022,

hasil belajar siswa relatif memperoleh nilai KKM cukup (75), dan rata-rata nilai tes tidak mencukupi KKM yaitu (71,09), karena pembelajaran dilanjutkan menggunakan metode konvensional yang dominan yaitu menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan materi, siswa mempelajari dengan bahan ajar buku paket, mengerjakan soal-soal latihan di bukunya masing-masing. Guru belum menggunakan model atau media pembelajaran tambahan saat menyajikan informasi di kelas, sekolah juga belum mengadaptasi media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kesulitan topik serta RPP yang telah dibuat yang menyebabkan siswa mudah merasa bosan selama KBM karena tidak memahami konsep materi yang ingin disampaikan oleh guru.

Kualitas hasil belajar di sekolah mengharuskan guru sebagai pengelola pembelajaran juga lebih berkualitas. Setelah siswa menyelesaikan proses belajar mengajar maka hasil belajar siswa dapat dilihat. Hal ini memungkinkan terciptanya hasil belajar yang positif, salah satunya dapat diamati dari pemilihan model pembelajaran

oleh guru yang tepat dapat menggugah siswa untuk melakukan latihan berpikir kritis sehingga mampu berpikir kritis. Menemukan dan melakukan pengamatan sederhana tentang masalah yang dihadapi dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Peneliti mengusulkan solusi dari permasalahan tersebut di atas dengan mencoba menggunakan model *Discovery Learning* dengan bantuan media Slide *PowerPoint* agar nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan mempelajari dan menemukan sendiri ide-ide yang terkait dengan materi pelajaran, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses KBM. Mereka kemudian dapat memeriksa apa yang telah mereka pelajari dan menerapkannya dengan mengkomunikasikan temuan penelitian independen mereka.

Salma & Sumartini (2022) percaya bahwa model *Discovery Learning* adalah proses pembelajaran mental di mana siswa memperoleh ide sebelum mengklasifikasikan dan menjelaskannya. Dapat disimpulkan dari sudut pandang yang disajikan di atas bahwa model

Discovery Learning dapat menginspirasi siswa untuk mengejar pembelajaran mandiri. Melalui pemecahan masalah, siswa secara aktif berpartisipasi dalam memahami ide dan prinsip. Masalah-masalah tersebut dapat diatasi dengan menerapkan suasana belajar yang menarik melalui penggunaan media menjadi salah satu alat pengajaran yang memiliki dampak signifikan terhadap seberapa baik siswa belajar dan dapat membantu guru dalam mengefektifkan proses penyampaian ilmu pengetahuan. Media dapat membantu dalam proses KBM dan dapat membantu siswa meningkatkan nilai lebih baik. *Slide Power Point* ialah media yang dapat membantu pengajar dalam menyampaikan uraian materi di kelas dengan lebih mudah karena adanya permasalahan di sekolah. Alat multimedia yang disebut *Power Point* dibuat terutama untuk menyampaikan presentasi. Untuk mencegah siswa menjadi tidak tertarik pada lingkungan belajar dan menghambat kemampuan mereka untuk meningkatkan hasil belajar siswa, *Microsoft Power Point* digunakan sebagai alat komunikasi yang menarik. Memanfaatkan

semua kemampuan yang dimiliki Microsoft *Power Point* untuk membantu kegiatan belajar mengajar dengan mengoptimalkan media sebagai alat pembelajaran.

Pemanfaatan model dan media sangat penting dalam proses KBM karena merupakan alat bantu pembelajaran yang efektif dapat membantu siswa mencapai tujuannya. Siswa mampu membangun keterampilannya sendiri dalam pemecahan masalah dengan menggunakan dua hal tersebut untuk membantu mereka memahami substansi informasi yang disampaikan oleh pengajar. Salah satu elemen yang dapat mempengaruhi seberapa baik siswa belajar adalah penggunaan model. Adriani dkk, (2022) berpendapat bahwa hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh anak setelah melakukan KBM. Dalam hal ini peningkatan hasil belajar siswa akan dilihat setelah diterapkannya perlakuan, untuk itu perlu sebuah penelitian untuk membuktikannya sehingga dalam hal ini peneliti mengangkat judul penelitian dengan judul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media *Slide Power*

Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PPKn Kelas XI di SMKN 4 Mataram"

B. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan tujuan menguji teori, fenomena, data, variabel, dan hipotesis. Menurut Sugiyono (2018) data kuantitatif adalah strategi penelitian berbasis *positivistic* (informasi substantif), informasi penelitian sebagai angka yang akan diperkirakan melibatkan wawasan sebagai alat uji komputerisasi, dihubungkan dengan masalah yang sedang ditinjau untuk mencapai suatu hasil. *Quasi Experimental Design* dalam bentuk *Nonequivalent Control Group Design* adalah jenis penelitian yang digunakan

Semua siswa kelas XI SMKN 4 Mataram menjadi populasi dalam studi ini. *Purposive sampling* digunakan untuk memilih sampel karena memungkinkan pemilihan partisipan sampel dari masyarakat berdasarkan kriteria tertentu. Jadi dari 8 kelas diambil dua kelas yaitu kelas XI Busana 2 (eksperimen) dan kelas XI Boga 1 (kontrol). Tahapan yang paling krusial dalam

pengumpulan data untuk suatu penelitian adalah pengumpulan data, atau metode pengumpulan data (Sugiyono, 2019). Kedua metode pengumpulan data observasional dan eksperimental digunakan. Menggunakan pendekatan observasi memungkinkan peneliti untuk berpartisipasi langsung dalam pengumpulan data dengan menggunakan observasi langsung dalam setting dunia nyata (Ndiung & Jediut, 2020). Sejauh mana siswa telah memahami mata pelajaran yang diberikan ditentukan melalui tes (Herianto et al., 2022). Sedangkan alat ukur yang digunakan meliputi instrumen observasi dan tes pilihan ganda berupa pretest dan posttest. Uji Prasyarat digunakan dalam pendekatan analisis data penelitian ini untuk terlebih dahulu menentukan apakah data normal dan homogen sebelum mengevaluasi hipotesis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Dari 25 soal pilihan ganda, yang disusun penulis dalam urutan tertentu yang digunakan untuk menilai kemampuan siswa. Baik

kelas eksperimen maupun kontrol adalah sampel yang disiapkan untuk tes.

Tabel 1. Data Nilai Pretest

Data	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Jumlah sampel
Eksperimen	78	44	33
Kontrol	76	36	36

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai terendah di peroleh kelas eksperimen yaitu 44 dan kontrol 36 dan nilai tertinggi untuk kelas eksperimen yaitu 78 dan kelas kontrol 76. Setelah pelaksanaan pretest, penulis bertemu dengan kelas eksperimen sebanyak empat kali dengan memanfaatkan model *Discovery Learning* berbantuan media *Power Point* untuk memberikan perlakuan pada siswa. Penulis kemudian memberikan posttest, yang diberikan mengikuti penerapan *Discovery Learning*, dibantu oleh media Slide Power Point, di kelas eksperimen.

Tabel 2. Data Nilai Posttest

Data	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Jumlah sampel
------	-----------------	----------------	---------------

Eksperimen	94	72	33
Kontrol	78	36	36

Berdasarkan tabel di atas, nilai terendah kelas eksperimen adalah 72 dan rata-rata skor 94, sedangkan kelas kontrol adalah 36 dan rata-rata skor 78. Kelas eksperimen menggunakan media Slide *Power Point* yaitu inovatif dengan model *Discovery Learning*, sedangkan kelas kontrol diajar dengan model tradisional, yang mengakibatkan perbedaan nilai antara kedua kelas kelas. Hasilnya, uji Chi-Square (χ^2 Hitung) digunakan untuk melakukan proses pengujian yang diperlukan. Hasil uji normalitas data adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Data Uji Normalitas

Data	Kelas	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Keterangan
Pretest	Eksperimen	8,74	11,07	Terdistribusi Normal
	Kontrol	10,33	11,07	Terdistribusi Normal
Posttest	Eksperimen	10,58	11,07	Terdistribusi Normal

	Kontrol	10,41	11,07	Terdistribusi Normal
--	---------	-------	-------	----------------------

Hasil pretest untuk uji normalitas diatas menunjukkan bahwa hasil χ^2_{hitung} untuk kelas eksperimen yaitu = 8,72 dan untuk kelas kontrol χ^2_{hitung} = 10,33. Sedangkan hasil posttest untuk kelas eksperimen yaitu = 10,85 dan kelas kontrol = 10,41, dengan χ^2_{tabel} pretest dan posttest pada kedua kelas kelas yaitu 11,07. Oleh sebab itu dapat disimpulkan, jika ($\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$) maka data diatas dikatakan berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji Varians (F-T) untuk menguji homogenitas data dan hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4. Data Uji Homogenitas

Data	Kelas	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
Pretest	Eksperimen	0,7439	1,984	Homogen
	Kontrol			
Posttest	Eksperimen	0,7178	1,984	Homogen
	Kontrol			

Tabel di atas menunjukkan taraf sig 5%, $F_{hitung} < F_{tabel}$ jadi data berdistribusi Homogen dengan di buktikan hasil nilai $F_{hitung} = 0,7439$ dari hasil pretest, $F_{hitung} = 0,7178$ dari data posttest dan $F_{tabel} = 1,984$.

Uji homogenitas dan normalitas untuk data menunjukkan bahwa data homogen dan terdistribusi normal. Akibatnya, perhitungan uji-t dan metode statistik parametrik digunakan dalam pengujian hipotesis.

Tabel 5. Data Uji Hipotesis

Statistik	Posttest	
	Eksperimen	Kontrol
N	33	36
Xbar	85,2	56,11
S²	6,28	11,98
T_{hitung}	12,67	
T_{tabel}	1.996	
Keputusan	T_{hitung} > nilai T_{tabel} Ha diterima dan Ho ditolak	

Berdasarkan tersebut, diperoleh nilai posttest $t_{hitung} = 12,67$ dan $t_{tabel} = 1,996$, sehingga simpulan yang dapat di tarik yaitu $t_{hitung} >$

t_{tabel} maka H_0 diterima dan H_0 ditolak, artinya ada pengaruh terhadap penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan media slide *power point* terhadap hasil belajar siswa kelas XI mata pelajaran PPKn di SMKN 4 Mataram.

Pembahasan

Tujuan dari model yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu memaknai konsep, makna, dan korelasi secara intuitif sebelum sampai pada suatu kesimpulan (Sulfemi, 2019). Model *Discovery Learning* menurut Fauzi et al. (2021), adalah pendekatan yang berpusat pada siswa sehingga aktif mencari sendiri pengetahuannya. Pembelajaran kontekstual model *Discovery* menurut Pupitasari dan Nurhayati (2019) adalah proses yang dimulai dengan siswa merumuskan masalah, membuat hipotesis serta mengembangkannya, mengumpulkan bukti, menguji hipotesis, dan membuat kesimpulan dan membantu siswa mencapai kesimpulan yang mereka yakini.

Selain penggunaan model pembelajaran, penelitian ini juga

menggunakan media yang dimana akan dipadukan dengan model *Discovery Learning* berbantuan media *Slide Power Point* karena dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Microsoft menciptakan perangkat lunak presentasi yang dikenal sebagai *Microsoft Power Point*. Di sini, istilah "Power Point" mengacu pada perangkat lunak aplikasi Microsoft yang digunakan untuk membuat atau mengelola data presentasi. Data presentasi yang disiapkan dapat berupa teks, gambar, tabel, bagan organisasi, dll. Penelitian dari Rizki Sofyan Riza dkk, (2021) dalam jurnal "Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery* Berbantuan *Power Point* di Sekolah Dasar" menunjukkan hasil belajar tematik dapat ditingkatkan dengan menggunakan Model *Discovery Learning* Berbantuan *Power Point* di SD. Hal ini tersebut dikarenakan dapat menumbuhkan lingkungan yang menarik untuk pembelajaran yang tidak membosankan dan dengan memanfaatkan media pembelajaran seperti yang telah disebutkan sebelumnya.



Gambar 1 Perlakuan di kelas eksperimen.

Menurut penelitian yang dipublikasikan dalam jurnal "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar PKn Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Cibarusah Bekasi Tahun Pelajaran 2011/2012" oleh Anjarnawati (2012), media pembelajaran berpengaruh secara nyata terhadap hasil belajar siswa. Sejalan dengan anggapan bahwa salah satu yang menjadi faktor meningkatnya hasil belajar ialah media pembelajaran.

Hasil belajar pretest dan posttest siswa meningkat dengan nilai X^2 hitung kelas eksperimen adalah 8,74, dan nilai X^2 hitung kontrol adalah 10,33, sesuai dengan temuan pretest yang diperoleh dengan menggunakan Uji Chi Square. Hasil dari posttest menunjukkan bahwa X^2 hitung kelas eksperimen adalah 10,58 dan kontrol adalah 10,41, dengan skor total 11,07 untuk kedua kelas.

sehingga, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi teratur jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$. Tabel 4 menunjukkan hasil uji homogenitas dengan menggunakan rumus Varians. Nilai pretest $F_{hitung} = 0,7439$, sedangkan nilai posttest $F_{hitung} = 0,7178$, dengan $F_{tabel} = 1,984$. Mengingat hasil $F_{hitung} < F_{tabel}$, kita dapat mengatakan bahwa ambang signifikansi 5% dari data adalah homogen.

Data bersifat homogen dan berdistribusi normal, sesuai dengan hasil uji homogenitas dan normalitas, jumlah siswa di kedua kelas berbeda, maka rumus uji-t yang digunakan dalam uji hipotesis ini adalah rumus *Polled Variance*. Mengingat Hipotesis awal ditolak maka dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan antara model *Discovery Learning* dengan penggunaan media slide *Power Point* dalam menunjang tujuan pembelajaran siswa. Hasil perhitungan tersebut mendukung pernyataan bahwa hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dengan menggunakan model *Discovery Learning* dengan penggunaan media slide *power*

point, pengaruh yang dapat diamati pada variasi hasil posttest.

D. Kesimpulan

Materi PPKn “Memperkokoh persatuan dan kesatuan Bangsa dalam rangka Negara Kesatuan Republik Indonesia” telah meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Busana 2 SMKN 4 Mataram berdasarkan hasil uji t yang telah dilakukan dan mengarah pada kesimpulan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($12,67 > 1,996$) sehingga diperoleh kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan bantuan media slide *Power Point* berpengaruh.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. Bandung: Alfabeta Bandung
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. Bandung: Alfabeta Bandung
- Hardani, Hardani, Politeknik Medica, Farma Husada, Helmina Andriani, Dhika Juliana Sukmana, Universitas Gadjah Mada, and

- Roushandy Fardani. 2020. Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. Edited by Husnu Abadi. 1st ed. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group.
- Jurnal :**
Herianto, E (2013). Elearning, Implementasi Teknologi Di Era Belajar. Kaian Pada Mata Kuliah Kurikulum PKN Di Jurusan PIPS FKIP Universitas Mataram. Pendidikan Dan Pembelajaran Universitas Negeri Malang, 20(1), 1-8
- Fajri, Laelatul et al, . 2022. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Lingsar" 4.
- Sulfemi, W. B. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Rontal Keilmuan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1).
- Puspitasari, Y., & Nurhayati, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 7(1), 93-108.
- Salma, F. A., & Sumartini, T. S. (2022). Kemampuan Representasi Matematis Siswa antara yang Mendapatkan Pembelajaran Contextual Teaching and Learning dan Discovery Learning. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 265-274.
- Adrian, A., Maksum, H., Muskhir, M., & Mukhaiyar, R. (2022). Penerapan Matematika Inquiri Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Smkn 1 Karimun. *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(2), 248-257.
- Sawaludin, S. (2016). Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Sarana Pembinaan Nasionalisme Pada Masyarakat Multikultural. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 2(1), 68-74.
- Herianto, E., Fauzan, A., Ismail, M., & Furqan, I. (2022). Pengaruh Pengajaran Bauran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Di SMPN 8 Mataram. *Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 10(2) : 218

Herianto, E., Ismail, M., Dahlan.,
Mustari, M., & Sawaludin. (2022).
Pengembangan Model
Pembelajaran Portofolio Berbasis
HOTS Di Sekolah Menengah
Pertama. *Jurnal Masyarakat
Mandiri*, 6(5) : 3427.

Ndiung, S., & Jediut, M. (2020).
Pengembangan instrumen tes
hasil belajar matematika peserta
didik sekolah dasar berorientasi
pada berpikir tingkat
tinggi. *Premiere Educandum:
Jurnal Pendidikan Dasar Dan
Pembelajaran*, 10(1), 94.

Anjarnawati, Piza. 2012. "Faktor-
Faktor Yang Mempengaruhi Hasil
Belajar PKn Siswa Kelas X Di
SMA Negeri 1 Cibarusah Bekasi
Tahun 2011/2012," 1–10.