



Penerapan Metode Drill Berbasis Media Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas III SD Negeri 115 Buton

Nurafni¹, Safiuddin², Kosilah³

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammdiyah Buton, Indonesia

Koresponden: afnin8805@gmail.com

ABSTRAK

Rumusan masalah dalam penelitian ini bagaimana meningkatkan keterampilan bercerita siswa berbasis media gambar dengan menerapkan metode *drill* kelas III SD Negeri 115 Buton. Hal ini dilatar belakangi oleh rendahnya keterampilan siswa dalam bercerita, serta kesulitan siswa dalam mengungkapkan isi pikirannya kedalam bentuk kata dan kalimat. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Subjek Penelitian di kelas III SDN 115 Buton berjumlah 11 siswa yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan selama dua siklus. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar dengan menerapkan metode *drill* dapat meningkatkan keterampilan bercerita. Pada tahap Prasiklus persentase ketuntasan sebanyak 4 siswa (36,36%) dan yang belum mencapai KKM yaitu 7 siswa (63,63%) dengan rata-rata 45,59. Pada siklus I persentase ketuntasan siswa sebanyak 5 siswa (45,45%) dan yang belum mencapai KKM yaitu 6 siswa (54,54%) dengan rata-rata 53,3. Pada siklus II telah mencapai persentase ketuntasan sebanyak 8 siswa (72,72%) dan yang belum mencapai KKM yaitu 3 siswa (27,27%) dengan rata-rata (66,53). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *drill* dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas III SD Negeri 115 Buton.

Kata Kunci: Metode Drill, Media Gambar, Keterampilan Bercerita

ABSTRACT

Problem Formulation In this study how to improve student storytelling skills based on image media by applying the Drill Class III Drill Method of SD Negeri 115 Buton. This is motivated by the low skills of students in storytelling, as well as students' difficulties in expressing the contents of their minds into words and sentences. This research is a classroom action research. The research subjects in class III SDN 115 Buton were 11 students consisting of 7 male students and 4 female students. This classroom action research was conducted for two cycles. Based on the results of the study it can be concluded that the use of image media by applying the drill method can improve storytelling skills. In the pre-cycle stage the percentage of completeness of 4 students (36.36%) and those who have not yet reached the KKM are 7 students (63.63%) with an average of 45.59. In the first cycle the percentage of student completeness was 5 students (45.45%) and those who had not yet reached the KKM were 6 students (54.54%) with an average of 53.3. In cycle II has reached the percentage of completeness of 8 students (72.72%) and those who have not yet reached the KKM are 3 students (27.27%) with an average (66.53). Thus, it can be concluded that the application of the drill method using

image media can improve the skills of storytelling students of Class III SD Negeri 115 Buton.

Keywords: *Drill Method, Image Media, Story Skills*

© 2024 Universitas Muhammadiyah Buton
Under the license CC BY-SA 4.0



1. Pendahuluan

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Republik Indonesia Tahun 2003, pendidikan adalah upaya yang tepat dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan tata cara pembelajaran agar peserta didik dapat mewujudkan potensi dirinya. Ki Hajar Dewantara menekankan pentingnya pendidikan khusus dalam membantu anak belajar sehingga mereka dapat secara aktif mengembangkan sifat-sifat spiritual, keagamaan, kemandirian, intelektual, dan kepribadiannya kualitas yang dicari oleh masyarakat, negara, dan negara. Salah satu kekuatan universal yang ada pada diri siswa adalah apa yang disarankan dalam pembelajaran (Rusman, 2013: 1).

Menurut Roestiyah dalam (Harahap et al. 2017) Metode latihan adalah strategi pengajaran yang melibatkan siswa melakukan latihan untuk mengembangkan ketangkasan atau keterampilan berpikir tingkat tinggi daripada apa yang telah mereka pelajari. Media gambar merupakan salah satu jenis media yang sering menarik minat siswa sekolah dasar. Mayoritas siswa dapat dengan mudah memahami dan menikmati media gambar, yang merupakan jenis media yang paling umum digunakan. Materi pendidikan yang diberikan guru akan menginspirasi siswa untuk lebih bersemangat, terlibat, dan terdorong untuk belajar. (Kosilah et al. 2022).

Metode Drill merupakan suatu latihan yang dilakukan secara berulang-ulang untuk mengembangkan ketangkasan dan kemampuan praktik yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Bagi Nana Sudjana, latihan adalah melakukan hal yang sama berulang-ulang dan dengan keseriusan untuk menguasai suatu keterampilan sehingga menjadi permanen. Ciri khas metode latihan adalah melakukan tugas yang sama berulang kali. (Fitri 2018). Menurut (Tambak 2016) tahapan pelaksanaan metode drill adalah sebagai berikut: Asosiasi, guru memberikan gambaran tentang materi yang dipelajari, Komunikasi tujuan yang dapat dicapai, Memotivasi siswa merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran, karena dapat mengobservasi pembelajaran yang dimulai dari situ, yang nantinya mempengaruhi siswa terhadap bahan ajar, Lakukan Latihan dengan pengulangan bertahap, Penerapan metode *drill*, Penilaian dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam materi tersebut, Pemantauan penggunaan metode drill sangat penting, karena metode ini menekankan pada keterampilan.

Media adalah alat pendidikan yang memungkinkan pesan dikirim dan diterima. Penggunaan media pembelajaran dapat bermanfaat bagi perbedaan gaya belajar, minat kecerdasan, keterbatasan indera, keterbatasan fisik, keterbatasan waktu, dan sebagainya. "Media" berarti "pengantar" atau "perantara" dalam terjemahan langsung. Kata "medium" berasal dari kata latin "medium" yang berarti "perantara, perantara, atau penyampai pesan dari pengirim ke penerima

pesan” istilah bahasa Inggris “media” (Sadiman, 2014: 6). Selain itu, media dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran bahasa, mengurangi penggunaan bahasa ibu atau bahasa pertama, membangkitkan minat belajar siswa, menjelaskan konsep-konsep baru sehingga mereka dapat memahaminya dengan jelas dan tanpa kesulitan, menyamakan persepsi terutama ketika baru belajar. Konsep ini memiliki banyak arti meningkatkan kualitas pembelajaran, dan menjadikan proses pembelajaran menarik dan partisipatif (Suryanto, 2010:101). (Ratnasari and Zubaidah 2019).

Menurut Winkel (Yulia and Ervinalisa 2017) Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dimaksudkan untuk membantu siswa dalam proses belajarnya, dengan mempertimbangkan faktor luar yang mempengaruhi sejumlah peristiwa internal siswa. Media pembelajaran menurut Gagne dan Briggs menggunakan alat-alat fisik antara lain buku, tape recorder, kaset, kamera, film, slide (bingkai foto), gambar, gambar grafik, televisi, dan komputer untuk menyampaikan isi bahan ajar. (Yulia and Ervinalisa 2017). Menurut Wina Sanjaya (2014) (dalam Aghni 2018) media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, yaitu: Fungsi komunikatif, Fungsi motivasi, Fungsi kebermaknaan, Fungsi penyamaan persepsi, Fungsi individualitas.

Media pembelajaran merupakan isi yang patut diperhatikan karena memberikan gambaran kepada siswa tentang materi yang dipelajari serta kejelasan dan informasi. Sebagai alat untuk membantu menciptakan keadaan belajar yang lebih efektif, media pembelajaran memegang peranan penting dalam pendidikan.. (Safitri 2016). Pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar sangat menentukan keberhasilan siswa (Amir, 2016). Penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat umum. Siswa yang lebih menyukai gambar untuk menulis adalah sumbernya. Jika gambarnya menarik secara visual dan mudah dipahami, tentu akan meningkatkan keinginan dan semangat siswa dalam belajar. Gagne menegaskan bahwa media dapat berperan sebagai katalis untuk meningkatkan minat belajar siswa. (Kosilah2 2024).

Media yang menggunakan gambar yang menggugah indra penglihatan untuk mengkomunikasikan gagasan dikenal dengan media gambar. Simbol komunikasi visual digunakan untuk mengkomunikasikan pesan. Tujuan media gambar adalah memperjelas isi, menarik perhatian pembaca, serta menyajikan data dan fakta. (Bayudi Negeri 2020). Salah satu jenis latihan keterampilan berbicara yang berupaya menunjukkan kemampuan berbicara pragmatis adalah bercerita. Siswa menyukai kegiatan bercerita, khususnya kegiatan berbicara. Secara global, hampir semua siswa menganggap cerita menghibur, terutama jika disajikan dengan cara yang menarik. Untuk membantu siswa berbicara lebih efektif dan mengembangkan kemampuan berbicara mereka, mereka akan mempelajari sejumlah besar kosakata baru. Seseorang dapat mengomunikasikan berbagai cerita, mengungkapkan berbagai emosi berdasarkan apa yang dilihat, dirasakan, dialami, dan dibaca, serta menyampaikan keinginan dan keinginan untuk berbagi pengalaman yang diperolehnya melalui kegiatan bercerita. (Viera Valencia and Garcia Giraldo 2019).

Perhatiannya dipertahankan oleh orang yang bercerita. Bercerita merupakan kegiatan berbicara yang dapat dilakukan dengan atau tanpa menggunakan peralatan. Menyampaikan pesan, informasi, atau sekadar cerita yang ingin diungkapkan dengan penuh kesenangan adalah hal yang perlu. (Sejati

2018). Sudarmaji (Duilan 2017) Ketidakmampuan bercerita dipengaruhi oleh beberapa keadaan, antara lain pengaruh pendukung dan penghambat. Ada tiga jenis variabel yang dapat menghambat kemampuan seseorang bercerita: psikologis, media, dan fisik. Sedangkan psikologi dan penyusunan naskah dongeng merupakan unsur pendukung dalam kemampuan bercerita

2. Metode Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini disebut Penelitian Tindakan Kelas (PTK), atau sederhananya Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian tindakan Kemmis dan Taggart dengan kata lain, berputar dari satu siklus ke siklus berikutnya. Perencanaan (plan), tindakan (aktivitas), observasi (observasi), dan refleksi (refleksi) semuanya tercakup dalam setiap siklus. Revisi perencanaan, kegiatan, observasi, dan refleksi merupakan langkah-langkah pada siklus berikutnya. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 115 Buton, Kecamatan Wabula Kabupaten Buton tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 11 siswa yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu tes, wawancara, observasi dan dokumentasi. Fase paling penting dari sebuah proyek penelitian adalah teknik analisis data, dimana temuan penelitian dikembangkan setelah semua data telah dikumpulkan. Dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut, data penelitian diuraikan sebagai berikut:

Untuk Menghitung nilai yang diperoleh peserta didik dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase siswa yang lulus sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

Tabel 1. Kriteria Penilaian Keterampilan Bercerita

Nilai	Predikat	Skor	Kategori
86-100	A	4	Sangat baik
76-85	B	3	Baik
60-75	C	2	Cukup
≤60	D	1	Perlu Dibimbing

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Penelitian

Perkembangan hasil tes keterampilan bercerita siswa antar Prasiklus, Siklus I dan Siklus II yang diperoleh melalui instrumen keterampilan bercerita dapat di sajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai pada Tes Awal

No.	Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	0-50	7	63,63%	Tidaka tuntas

2	60-100	4	36,36%	Tuntas
Total			100%	
Nilai Rata-Rata			46,59%	

Tabel diatas menjelaskan bahwa siswa yang mengikuti tes pertama, empat mendapat nilai setidaknya enam puluh, atau 36,36% dari total, dan tujuh mendapat nilai setidaknya enam puluh, atau 63,64% dari total. Hal ini menunjukkan masih rendahnya efektivitas penyampaian cerita siswa dalam kurikulum bahasa Indonesia untuk siswa kelas tiga. Untuk membantu kemampuan narasi siswa maju dan memenuhi KKM, mereka ingin menerapkan tindakan perbaikan selama siklus.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Nilai pada Tes Siklus I

No.	Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	0-50	6	54,54%	Tidaka tuntas
2	60-100	5	45,45%	Tuntas
Total			100%	
Nilai Rata-Rata			53,03%	

Tabel diatas menjelaskan bahwa nilai siswa meningkat; namun, angka tersebut masih jauh dari standar kesempurnaan minimal sekolah yaitu 60. Secara konvensional, penyelesaiannya masih di bawah 70%. Peneliti memilih untuk melanjutkan ke siklus II berdasarkan temuan tes siklus I karena hasil narasi siswa masih jauh dari memenuhi standar yang ditetapkan sekolah.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Nilai pada Tes Siklus II

No.	Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	0-50	3	27,27%	Tidaka tuntas
2	60-100	8	72,72%	Tuntas
Total			100%	
Nilai Rata-Rata			65,58%	

Tabel diatas menjelaskan bahwa siswa yang memiliki nilai yang tuntas sebanyak 8 orang dengan presentase 72,72%. Sedangkan siswa yang memiliki nilai tidak tuntas sebanyak 3 orang dengan presentase 27,27%, dengan nilai rata-rata 65,58%. Peneliti memilih untuk tidak melanjutkan lagi penelitian ini karena nilai rata-rata sudah memenuhi standar yaitu 60%.

Tabel 5. Perbandingan Hasil Keterampilan Bercerita Siswa Tiap Siklus

No	Aspek mencapai tujuan Pendidikan	Siklus		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Persentase hasil tes kemampuan narasi	36,36%	45,45%	72,72%
2	Banyaknya siswa yang mendapat nilai kurang dari 60 (KKM)	7 siswa (63,63%)	6 siswa 54,54%	3 siswa 27,27%
3	Jumlah total siswa yang mencapai nilai lebih tinggi dari 60.	4 siswa (36,36%)	5 siswa (45,45%)	8 siswa 72,72%
4	Nilai rata-rata yang	46,59	53,3	66,53

diperoleh

Tabel diatas menjelaskan bahwa siswa yang mengikuti tes bercerita, 36,36% diantaranya berada pada kondisi I atau prasiklus. Dari siswa tersebut, empat siswa mendapat nilai lebih tinggi dari KKM, dan tujuh siswa mendapat nilai lebih buruk. Setelah tindakan perbaikan siklus I selesai persentase nilai ujian siswa meningkat menjadi 45,45%. Berdasarkan indikator tersebut, terdapat 70% siswa yang belum mencapai nilai maksimal, yaitu lima siswa memperoleh nilai di atas KKM dan enam siswa memperoleh nilai di bawah KKM. Tingkat ketuntasan kegiatan klasikal siklus I yang diperlukan belum tercapai. Maka penelitian dilanjutkan ke siklus II, dimana hasil tes menunjukkan bahwa kemampuan bercerita siswa sebesar 72,72%. Berdasarkan target nilai batas yang ditetapkan sebesar 70% untuk indikator kerja, terdapat delapan siswa yang memperoleh nilai lebih besar dari KKM, dan tiga siswa memperoleh nilai di bawah KKM. Dengan demikian, Siklus II memenuhi kriteria ketuntasan belajar yang diharapkan. Berdasarkan uraian sebelumnya terdapat peningkatan skor bercerita siswa antara pra siklus, siklus I dan siklus II. Grafik perbandingan persentase dan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I, siklus II dan pra siklus disajikan di bawah ini.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Hasil Belajar Pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

3.2. Pembahasan

Tahap prasiklus, Siswa diberikan proyek untuk menceritakan cerita tentang pengalaman individu mereka sebagai bagian dari fase pra-tindakan. Kebanyakan siswa kurang memperhatikan teman sekelasnya yang sedang menyajikan cerita di depan kelas ketika sedang diuji kemampuan berceritanya. Masih banyak siswa yang kesulitan menuangkan idenya ke dalam kata dan kalimat, serta ada pula siswa yang masih merasa canggung berbagi cerita di depan kelas. Situasi ini muncul karena pembelajaran tidak menggunakan media sebagai sumber materi cerita, dan siswa kekurangan bahan yang diperlukan untuk bercerita. Setelah pelaksanaan Tindakan siklus I, untuk memastikan peningkatan keterampilan siswa dalam bercerita setelah mengikuti kegiatan proses pembelajaran pada siklus I atau Tindakan tes siklus I dengan menggunakan gambar. Banyak waktu yang terbuang karena masih ada siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran yang membuat

keributan dan tertawa bersama teman-temannya, sehingga masih ada keselarasan dalam kegiatan siklus I. Beberapa anak kurang memiliki keterampilan yang diperlukan untuk menceritakan cerita dengan tepat dan efektif. Kegiatan Tindakan siklus II dilaksanakan untuk melihat kembali meningkatnya keterampilan siswa dalam bercerita. Dari hasil yang diperoleh siswa, subjek peneliti pada siklus II telah menunjukkan hasil yang memuaskan walaupun masih ada siswa yang belum mampu untuk bercerita dengan baik.

4. Kesimpulan

Temuan peneliti terhadap siswa kelas III SD Negeri 115 Buton dapat dapat meningkatkan keterampilan bercerita dengan menggunakan alat peraga. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil tes narasi dengan rata-rata nilai tes pra siklus sebesar 46,59 dan ketuntasan klasikal sebesar 36,36%. Hal ini menunjukkan bahwa tes tersebut tuntas sebanyak 4 siswa, sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 7 siswa (63,63%). Nilai rata-rata siklus I sebesar 53,3 dengan ketuntasan klasikal sebesar 45,45% atau tuntas sebanyak 5 orang dan tidak tuntas sebanyak 6 orang (54,54%). Nilai rata-rata meningkat menjadi 66,58 pada siklus II, dan persentase siswa yang tuntas meningkat menjadi 72,72%. Tiga siswa tidak menyelesaikannya, terhitung 27,27% dari total jumlah siswa yang terdaftar. Jika dipadukan dengan teknik latihan, media gambar dapat membantu siswa kelas III SD Negeri 115 Buton menjadi lebih mahir bercerita ketika belajar bahasa Indonesia. Hal ini berdasarkan informasi yang diperoleh dari tindakan kelas serta skor ketuntasan belajar yang diperoleh siswa pada setiap pembelajaran pada penilaian pra siklus, siklus I, dan siklus II.

Daftar Pustaka

- Aghni, Rizqi Ilyasa. 2018. "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16(1). doi: 10.21831/jpai.v16i1.20173.
- Bayudi Negeri, Anton SD. 2020. *Workshop Inovasi Pembelajaran Di Sekolah Dasar SHEs: Conference Series 3 (4) (2020) 1368-1372 Penggunaan Media Gambar Dalam Proses Pembelajaran Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Vol. 3.
- Duilan, Duilan. 2017. "Peningkatan Keterampilan Bercerita Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Pada Siswa Kelas IX.1 SMP Negeri 3 Pujut Kab. Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2016/2017." *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala* 2(2):13. doi: 10.58258/jupe.v2i2.206.
- Fitri, Diah Ayu Anisa. 2018. "Meningkatkan Kemampuan Menulis Dengan Metode Drill Bagi Siswa Yang Terindikasi Berkesulitan Belajar." *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 6(2):60–63. doi: 10.24269/dpp.v6i2.1014.
- Harahap, Muhammad Abri et al. 2017. "Penerapan Strategi Pembelajaran Langsung Dengan Metode Drill Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Keterampilan Pelaksanaan Ibadah Pokok Bahasan Pengurusan Janazah Di MTs Al-Ma'shum Rantauprapat Labuhanbatu." *Edu-Riligia: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam Dan Keagamaan* 1(3):362–68.
- Karina, Fasya Haifa et al. 2020. "Meningkatkan Keterampilan Bercerita Melalui Penerapan Media Gambar Seri Di Kelas Rendah." *Attadib: Journal of Elementary Education* 4(1):14. doi: 10.32507/attadib.v4i1.626.

- Kasih, Delina. 2021. "Implementasi Metode Demonstrasi Dalam Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Salsabila Darunajah Bekasi." *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(2):21–35. doi: 10.31851/pernik.v4i2.5334.
- Kosilah, Oleh et al. 2022. "Meningkatkan Pemahaman Membaca Teks Menggunakan Media Cerita Bergambar Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Ilmiah* 2(1):275–82.
- Kosilah2. 2024. "Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar." Pp. 458–65 in *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Krisan. 2018. "Uji Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur Penelitian: Questionnaire Empathy." *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha* 9(2):74–78. doi: 10.24036/XXXXXXXXXX-X.
- Ratnasari, Eka Mei, and Enny Zubaidah. 2019. "Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 9(3):267–75. doi: 10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275.
- Riniati, Waode. 2022. "Meningkatkan Keterampilan Bercerita Dengan Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar." *TAKSONOMI: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 2(1):57–64. doi: 10.35326/taksonomi.v2i1.2259.
- Safitri. 2016. "Media Gambar, Motivasi, Hasil Belajar IPA." *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau* 7(April):137–48.
- Sejati, Vitri. 2018. "Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Metode Bercerita Dengan Boneka Tangan Kelompok A TK Kuncup Melati." *Pendidikan Guru PAUD S-1*.
- Suardin, S., & Yusnan, M. (2021). Pengaruh Manajemen Waktu Belajar Terhadap Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JEC (Jurnal Edukasi Cendekia)*, 5(1), 61-71.
- Tambak, Syahraini. 2016. "Metode Drill Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." 13(113):110–27.
- Viera Valencia, Luis Felipe, and Dubian Garcia Giraldo. 2019. "濟無No Title No Title No Title." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 2:8–31.
- Yulia, Desma, and Novia Ervinalisa. 2017. "Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Iis Kelas X Di Sma Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018." *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah* 2(1):15–24. doi: 10.33373/his.v2i1.1583.