

Stratergi Pembelajaran Edutainment Dalam Pembelajaran

by Rizka Zulmi

Submission date: 30-Apr-2024 01:57PM (UTC+0700)

Submission ID: 2366535228

File name: GURUKU_-_VOL._2_NO._2_MEI_2024_Hal_71-77..pdf (1.04M)

Word count: 2624

Character count: 17553



Strategi Pembelajaran Edutainment Dalam Pembelajaran

Rizka Zulmi¹, Karlina Putri², Gusmaneli³

^{1,2,3} UIN Imam Bonjol Padang

Email : rizkazulmi944@gmail.com karlinaputrilina@gmail.com

gusmanelimpd@uinib.ac.id

Abstrack. The use of learning strategies that combine aspects of entertainment is known as "edutainment" or entertainment education. This strategy aims to make the learning process more interesting and enjoyable, thereby increasing student motivation and involvement. Implementing this edutainment strategy not only makes learning more enjoyable, but can also improve students' knowledge retention, critical thinking skills and collaboration abilities. In the edutainment concept, the essence of the learning process is to create a pleasant, comfortable and amazing atmosphere, thereby facilitating the formation of a harmonious and dynamic relationship between teachers and students. Through a pedagogical didactic approach with redagonistic nuances, the interactions that occur between teachers and students become not only effective but also relaxed and free, allowing students to interact without fear or limitations. This is very important because when students feel comfortable with their learning environment, they are more likely to actively engage and acquire knowledge in a more effective and enjoyable way. In implementing edutainment learning strategies, there are certainly advantages and disadvantages, but this is something that is common in every learning strategy. Because learning strategies are applied not to be forced but according to the needs of the ongoing learning process.

Keyword: Strategy Edutainment, Learning

Abstrak. Penggunaan strategi pembelajaran yang menggabungkan aspek hiburan dikenal dengan istilah "edutainment" atau pendidikan hiburan. Strategi ini bertujuan untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Penerapan strategi edutainment ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan retensi pengetahuan, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan kolaborasi siswa. Dalam konsep edutainment, esensi dari proses pembelajaran adalah menciptakan suasana yang menyenangkan, nyaman, dan mengagumkan, sehingga memfasilitasi pembentukan hubungan yang harmonis dan dinamis antara guru dan peserta didik. Melalui pendekatan dedaktik metokdik yang bernuansa redagonis, interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik menjadi tidak hanya efektif tetapi juga santai dan bebas, memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi tanpa rasa takut atau batasan. Hal ini sangat penting karena ketika siswa merasa nyaman dengan lingkungan belajar mereka, mereka lebih cenderung terlibat secara aktif dan memperoleh pengetahuan dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan. Dalam penerapan strategi pembelajaran edutainment pastinya terdapat keunggulan dan kelemahannya, tetapi hal tersebut merupakan suatu hal yang sudah biasa ada pada setiap strategi pembelajaran. Karena strategi pembelajaran diterapkan bukan untuk dipaksakan tetapi sesuai kebutuhan proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Kata Kunci: Strategi Edutainment, Pembelajaran

PENDAHULUAN

Strategi pembelajaran juga dapat diartikan sebagai pola kegiatan pembelajaran yang dipilih dan digunakan guru secara kontekstual, sesuai dengan karakteristik siswa, kondisi sekolah, lingkungan sekitar serta tujuan khusus pembelajaran yang dirumuskan. Pembelajaran didefinisikan sebagai sintesis dari konsep mengajar dan konsep belajar, dengan fokus utama pada stimulasi aktivitas peserta didik, Tujuan akhir dari proses pembelajaran adalah untuk mengembangkan aktivitas peserta didik, yang hanya dapat tercapai melalui sebuah lingkungan yang kondusif. Oleh karena itu, peran pendidik sangat penting dalam menciptakan situasi yang mendukung, sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Belajar bukanlah sekedar mengumpulkan pengetahuan dan menambah ilmu

Received Maret 31, 2024; Accepted April 30, 2024; Published Mei 31 2024

* Rizka Zulmi, rizkazulmi944@gmail.com

¹ semata. Tetapi belajar juga proses perkembangan watak dan mental yang terjadi di dalam diri seseorang, yang dapat menyebabkan terjadinya perubahan perilaku. Aktivitas mental itu terjadi karena adanya interaksi antara individu dengan individu yang lain dan antara individu dengan lingkungannya.

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, guru perlu mengetahui karakteristik siswa terlebih dahulu. Ini ada hubungannya dengan bagaimana guru memperlakukan mereka sesudahnya. Supervisi guru meliputi sikap, pola bahasa, pemilihan metode pembelajaran, ²⁶ penggunaan media dan sumber belajar. Oleh karena itu, siswa tidak dipaksa untuk menyelesaikan proses pembelajaran yang harus sesuai dengan kehendak guru. Guru dapat membuat permainan atau simulasi dengan berbagai cara. Guru juga dapat membuat permainan sebagai metode pembelajaran, belajar dapat dilakukan sambil bermain yang sangat menyenangkan bagi siswa. ² Strategi Pembelajaran edutainment dapat dilakukan dengan menyisipkan humor, permainan, bermain peran (*role play*), demonstrasi, multimedia dan sebagainya ke dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran ceria dan menyenangkan yang membuat situasi pembelajaran siswa dalam kondisi ceria dan senang perlu diberikan pada peserta didik agar materi yang diberikan ²¹ bisa masuk. Proses pembelajaran yang dilakukan dalam keadaan ceria adalah pembelajaran tanpa tekanan dan rasa takut. ¹⁰ Strategi Pembelajaran berbasis edutainment merupakan model pembelajaran yang berisi serangkaian teori pembelajaran yang mengajak peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Artinya teori-teori tersebut menekankan pada pelaksanaan ³¹ pembelajaran yang melibatkan peran aktif peserta didik ¹⁴ dan guru hanya sebagai fasilitator. Dalam proses pembelajaran, guru wajib memiliki sebuah pendekatan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran adalah sebuah sudut pandang tentang bagaimana cara mengelola proses kegiatan belajar mengajar agar menjadi hidup dan dapat mencapai tujuan yang telah disepakati. Namun terdapat beberapa pengajar dari sekolah menengah hingga ke pendidikan yang lebih tinggi, menghidupkan suasana pembelajaran dengan diskusi dan sesi Tanya jawab, bahkan ada yang menggunakan permainan-permainan edukasi dan membentuk beberapa kelompok belajar kecil.

PEMBAHASAN

A. Pengertian Strategi ⁹ Edutainment

Edutainment berasal dari kata *education* dan *entertainment*, *education* berarti Pendidikan dan *entertainment* berarti hiburan. Dari pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa strategi edutainment adalah strategi pembelajaran yang dalam pengaplikasiannya

menggabungkan pelaksanaan pembelajaran dengan hiburan sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lebih menyenangkan. (Widiasworo, 2018)

Menurut *New World Encyclopedia*, *edutainment* berasal dari kata *educational entertainment* atau *entertainment education*, yang berarti suatu hiburan yang didesain untuk mendidik dan menghibur (Rahmat Shodiqin, 2016) Menurut Kokom Komariah, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Inayah, 2021)

Dalam konsep pembelajaran *edutainment*, inti pelaksanaan pembelajaran terletak pada proses pembelajaran yang menyenangkan, nyaman, dan mengagumkan serta dapat terjalinnya dengan baik hubungan antara guru dan peserta didik melalui pendekatan deduktif metakognitif yang bermuara redagonis, artinya interaksi yang terjalin antara guru dengan peserta didik berjalan dengan baik dan tidak kaku, sehingga peserta didik tidak merasa dibatasi, atau merasa takut dalam melakukan interaksi dengan guru, keharmonisan hubungan antar guru dan peserta didik juga terjalin cukup baik dan peserta didik bisa berinteraksi dengan bebas dan terasa menyenangkan. Salah satu ciri keberhasilan *edutainment* adalah adanya fakta bahwa pembelajaran itu menyenangkan dan guru dapat mendidik dengan suatu cara yang menyenangkan begitu juga dengan peserta didik yang merasa senang ketika proses pembelajaran berlangsung. (Mochammad Rizal Ramadhan, 2020) Konsep strategi pembelajaran *edutainment* adalah membuat peserta didik merasa seolah-olah tidak sedang belajar, tetapi sedang melakukan kegiatan yang menyenangkan namun tetap mendapatkan suatu pelajaran dalam artian pendidikan itu didapatkan dengan hiburan. (Wilda Irsyad, 2023)

Dengan adanya konsep *edutainment*, dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi kondusif dan menyenangkan, sehingga memunculkan suatu asumsi bahwa: pertama, perasaan positif berupa perasaan senang atau gembira akan mempercepat pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran, kedua, dengan melibatkan peserta didik dalam pembelajaran akan berpotensi pada penggunaan nalar dan emosi maka ia akan membuat hasil belajar peserta didik, ketiga, bila setiap pembelajar dapat dimotivasi secara tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, mereka semua akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal (Elga Yanuardianto, 2020)

B. karakteristik strategi *edutainment*

Karakteristik strategi pembelajaran *edutainment* (Elga Yanuardianto, 2020):

1. Konsep *edutainment* tidak hanya berfokus pada bagaimana seorang guru mengajar atau bagaimana siswa belajar, tetapi konsep *edutainment* berusaha untuk menghubungkan

keduanya. Dan dalam prosesnya melibatkan pengetahuan yang berasal dari berbagai disiplin ilmu seperti pengetahuan tentang cara kerja otak dan memori, motivasi, konsep diri, emosi (perasaan), gaya belajar, kecerdasan majemuk, teknik memori, teknik membaca, teknik mencatat dan teknik belajar lainnya.

2. Konsep strategi *edutainment* dalam penerapannya melahirkan suasana yang kondusif dan menyenangkan antara pendidik dengan peserta didik. Ada tiga asumsi yang menjadi landasannya, yaitu:

a) Perasaan gembira

Perasaan gembira pada diri seseorang akan mempengaruhi otak dalam menerima serta menyimpan informasi, oleh karena itu lahirnya konsep *edutainment* berupaya untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Dalam proses pembelajaran penting bagi guru untuk menumbuhkan sikap senang terhadap materi yang diajarkannya kepada peserta didik sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

b) Mengembangkan emosi positif anak

Ketika suatu pelajaran melibatkan emosi positif yang kuat, umumnya pelajaran tersebut akan terekam dengan kuat pula dalam ingatan. Oleh karena itu, dibutuhkan kreatifitas guru dan orangtua untuk menciptakan permainan-permainan yang dapat menjadi wadah dan sarana anak untuk belajar, misalnya melalui drama, warna, humor, dan lain-lain.

c) Optimalisasi potensi nalar anak secara jitu akan mampu membuat loncatan prestasi belajar secara berlipat ganda

Bagian neokorteks dari otak terbagi dalam beberapa fungsi khusus seperti fungsi berbicara, mendengar, melihat dan meraba. Jika ingin memiliki memori yang kuat maka informasi harus disimpan dengan menggunakan semua indera melihat, mendengar, berbicara, menyentuh, dan membaui. Anak-anak umumnya belajar melalui pengalaman konkret yang aktif. Untuk memahami konsep 'bulat' yang abstrak, seorang anak perlu bersentuhan langsung dengan benda-benda bulat, apakah itu dengan cara melihat dan meraba benda bulat atau dengan cara menggelindingkan bola. Menurut Vernon A. Magnesen dalam Quantum Teaching, belajar 10% dari apa yang kita baca; 20% dari apa yang didengar; 30% dari apa yang dilihat; 50% dari apa yang dilihat dan dengar; 70% dari apa yang dikatakan; dan 90% dari apa yang dikatakan dan lakukan.¹⁷ d) Anak didik yang dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar (cara yang menghargai gaya atau style dan keinginan mereka) maka mereka semua dapat mencapai suatu hasil belajar yang optimal. Pendekatan yang digunakan dalam konsep ini adalah anak didik akan diperkenalkan dengan cara dan proses belajar yang benar.

3. Konsep dasar *edutainment*, seperti halnya konsep belajar akselerasi, ¹⁵berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan.
4. Proses dan ²⁷aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang “menakutkan” dan mencoba untuk menghilangkan *statement* negatif yang mungkin akan muncul sewaktu-waktu entah prihal guru atau mata Pelajaran. Oleh karena itu pentingnya untuk menampilkan karakter humanis dan interaksi edukatif yang terbuka serta menyenangkan (Ma'ruf, 2023)

Diantara Keunggulan dan kelemahan strategi pembelajaran *edutainment* yaitu (Mutasari, 2018):

Keunggulan strategi pembelajaran *edutainment*, yaitu:

1. Perasaan positif (senang atau ¹²gembira) akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negatif, seperti sedih, takut, terancam, dan merasa tidak mampu, akan memperlambat belajar atau bahkan bisa menghentikan sama sekali. Oleh karenanya, konsep *edutainment* berusaha memadukan antara pendidikan dan hiburan. Hal ini, dimaksudkan supaya pembelajaran berlangsung menyenangkan atau menggembarakan.
2. Jika seseorang ⁷mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya.
3. Apabila setiap pembelajaran dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, ⁴cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, maka mereka semua akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal

Kelemahan strategi pembelajaran *edutainment*, yaitu:

1. Dari sisi psikologis guru yang sedang tidak stabil akan berpengaruh terhadap sikap dan perilaku guru tersebut didalam kelas.
2. Beberapa teknik teguran serta *punishment* perlu diberikan kepada para siswanya yang mengalami kesulitan dalam melakukan kewajibannya di dalam kelas.
3. Guru yang memiliki kekurangan dalam memahami konsep dan metode *edutainment* yang digunakan akan menghambat pula terhadap proses pembelajaran yang berlangsung.
4. Bahan-bahan pembelajaran yang kurang memadai dalam penerapan konsep model *edutainment* ini juga menjadi faktor penghambat.
5. Waktu yang kurang memadai dikarenakan terbatas akan pula menjadi penghambat untuk para siswa mampu memahami pembelajaran dengan baik.
6. Lingkungan serta suasana kelas yang kurang kondusif, kurang nyaman dan aman bagi anak serta yang akan berdampak pada sisi psikologis anak, menjadi faktor yang menghambat guru dalam menggunakan metode ini.

C. Langkah Pengaplikasian strategi *edutainment*

Ada beberapa Langkah yang perlu diperhatikan dalam pengaplikasian strategi *edutainment* dalam pembelajaran sehingga tujuan yang telah ditetapkan diawal dapat tercapai dan mengarah kepada kesempurnaan. Pertama, menumbuhkan sikap positif pada siswa. Dalam memberikan sikap positif ini guru dapat memberikan stimulus kepada siswa dengan memberikan motivasi atau menginspirasi siswa-siswa dengan tetap mengedepankan kosep dari pembelajaran *edutainment* yaitu dengan mengintegrasikan Pendidikan dengan hiburan.

Kedua, membangun minat belajar. Setelah siswa memiliki sikap positif seperti adanya perasaan antusias dalam menerima materi yang akan diajarkan penting juga bagi guru untuk membangun minat belajar siswa sehingga disamping sikap antusias akan materi pembelajaran ada juga sikap ingin untuk terlibat dalam penyampaian materi tersebut. Sehingga jika siswa sudah mau ikut terlibat dalam pembelajaran maka guru akan dengan mudah mengintegrasikan pembelajaran dengan menggabungkan antara Pendidikan dengan hiburan. Misalnya pada materi penerapan perilaku jujur didalam kehidupan sehari-hari maka guru dapat melakukan pembelajaran dengan membagi siswa menjadi dua kelompok, kelompok pertama memperoleh kertas dengan contoh-contoh perilaku jujur dan perilaku tidak jujur dalam kehidupan sehari-hari sedangkan kelompok dua akan memperoleh kertas dengan tulisan perilaku jujur dan perilaku tidak jujur. Setelah diberi arahan oleh guru, siswa diminta untuk menemukan pasangan dari kertasnya. Dengan melaksanakan pembelajaran dengan cara tersebut akan membuat seluruh siswa ikut berpartisipasi dan pembelajaran akan terasa menyenangkan.

Ketiga, melibatkan emosi siswa dalam pembelajaran. (Albab, 2018) Kecerdasan emosional pada seseorang berperan dalam memotivasi diri sendiri, bertahan dari frustrasi, mengelola emosi dan juga membantu dalam menyelesaikan masalah yang dialami. Untuk itu penting bagi guru untuk membantu terwujudnya suasana emosi yang positif yaitu perasaan senang atau gembira, karena perasaan tersebut dapat membantu terciptanya semangat yang tinggi dalam proses pembelajaran. (Aprida Niken Palupi, 2021)

KESIMPULAN

Edutainment berasal dari kata *education* dan *entertainment*, *education* berarti Pendidikan dan *entertainment* berarti hiburan. Dapat dikatakan bahwa strategi *edutainment* adalah strategi pembelajaran yang dalam pengaplikasiannya menggabungkan pelaksanaan pembelajaran dengan hiburan sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lebih menyenangkan. Dalam pengaplikasiannya dapat dilakukan dengan yang pertama menumbuhkan sikap positif pada siswa, yang kedua membangun minat belajar dan yang ketiga

melibatkan emosi siswa dalam pembelajaran. Penting bagi guru yang hendak menggunakan strategi ini dalam pembelajaran untuk memperhatikan langkah-langkah dalam pengaplikasiannya sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

Disamping itu guru perlu memperhatikan kelebihan dan kekurangan dari strategi ini. Kelebihannya yaitu perasaan positif akan mempercepat pembelajaran, jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya, dan jika seorang guru dapat memberikan motivasi atau stimulus yang tepat serta dapat melakukan pendekatan yang tepat maka pembelajaran akan lebih maksimal. Adapun kekurangannya yaitu pada pemahaman guru terkait pengaplikasian strategi ini dan bagaimana guru dapat mengatur emosionalnya dalam menghadapi siswa serta adanya keterbatasan dari segi sarana serta alokasi waktu yang tersedia,

DAFTAR PUSTAKA

- Albab Ulil. "Teori Mutakhir Pembelajaran: Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" *Al-Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam* 11, no 1 (Februari 2018) 51-62
- Inayah. "Strategi Pembelajaran PAI Berbasis Edutainment Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa" *Al-Miskawaih* 2, no 2 (November 2021) 158-170
- Irsyad wilda, Ilpi Zukdi. "Strategi Pembelajaran Edutainment Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak" *Murabby: Jumal Pendidikan Islam* 6, no 2 (November 2023) 168-176
- Ma'ruf Ahmad. "Metode Edutainment sebagai Upaya dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pembelajaran PAI di SMP Sunan Kalijogo Jabung Malang" *Jurnal: Mu'allim Vo; 5 No. 1* (Januari 2023) 99-110
- Mutasari Nur Rizka. "Model Pembelajaran Edutainment Dalam Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar" *Jurnal Cakrawala Pendas Vol. 4 No.1 Edisi* (Januari 2018) 41-49
- Palupi Aprida Niken, Edi Sulistiyono, Santy Dinar Permata, Uci Ulfa Nur 'Afifah. "Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Perhatian Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Siswa" *Education And Learning Of Elementary School* 1,no 2 (April 2021) 1-6
- Ramadhan Mochammad Rizal. "Implementasi Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter Dalam Pendidikan Agama Islam" *Fikroh:Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam* 13, no 2 (Juli 2020) 189-199
- Shodiqin Rahmat. "Pembelajaran Berbasis Edutainment" *Al-Maqoyis* 4, edisi 1 (Januari-Juni 2016) 36-52
- Widiasworo Mujammil. *Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter*. Depok:Ar-Ruzz Media,2018
- Yanuardianto Elga. "Pembelajaran Edutainment Dalam Penanaman Karakter Cinta Tanah Air Pada Anak Usia Dini di Sekolah Dasar" *Educare: Journal Of Primary Education* 1,no 3 (Desember 2020) 221-242

Strategi Pembelajaran Edutainment Dalam Pembelajaran

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilib.unimed.ac.id Internet Source	2%
2	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	2%
3	jurnal.fkip.uns.ac.id Internet Source	1%
4	Submitted to Universiti Sains Malaysia Student Paper	1%
5	Submitted to Universitas 17 Agustus 1945 Semarang Student Paper	1%
6	mutadi.wordpress.com Internet Source	1%
7	Submitted to UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Student Paper	1%
8	ejournal.uinib.ac.id Internet Source	1%
9	geo.fish.unesa.ac.id Internet Source	1%

10	publikasiilmiah.ums.ac.id Internet Source	1 %
11	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	1 %
12	Submitted to IAIN Ponorogo Student Paper	1 %
13	eprints.unisnu.ac.id Internet Source	1 %
14	lib.unnes.ac.id Internet Source	1 %
15	Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper	1 %
16	eprints.unram.ac.id Internet Source	<1 %
17	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
18	journal-nusantara.com Internet Source	<1 %
19	eprints.ulm.ac.id Internet Source	<1 %
20	journal-mandiracendikia.com Internet Source	<1 %
21	journal.unnes.ac.id Internet Source	<1 %

<1 %

22

blognyajj.wordpress.com

Internet Source

<1 %

23

mamikos.com

Internet Source

<1 %

24

repository.unpas.ac.id

Internet Source

<1 %

25

Lalu Moh. Fahri, Lalu A. Hery Qusyairi.
"Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran",
PALAPA, 2019

Publication

<1 %

26

es.scribd.com

Internet Source

<1 %

27

journal2.um.ac.id

Internet Source

<1 %

28

lib.iitta.gov.ua

Internet Source

<1 %

29

repository.iainpare.ac.id

Internet Source

<1 %

30

www.lamaccaweb.com

Internet Source

<1 %

31

Tri Suhartiningsih, Bambang Sahono.
"PENERAPAN MODEL DISCOVERY LEARNING
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN

<1 %

BERPIKIR KREATIF DAN PRESTASI BELAJAR
PESERTA DIDIK (Studi pada Mata Pelajaran
Kimia Kelas X MIPA SMA Negeri 4 Pagar
Alam", Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi
Pendidikan, 2021

Publication

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On