

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VI melalui Metode Pembelajaran *Decision Making* dengan *Puzzle Peta Sumatera* di SDN 59 Pangkalpinang

Sjaipul Kori^{1*}, M Iqbal Arrosyad², Gatot Afrianto³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung, Indonesia

Alamat: Jl. KH A Dahlan No.Km.4, Keramat, Kec. Rangkui, Kota Pangkal Pinang, Kepulauan Bangka Belitung 33134

Korespondensi penulis: sjaifulkori@gmail.com*

Abstract. *This study aimed to improve the learning outcomes of sixth-grade students at SD Negeri 59 Pangkalpinang by implementing the Decision Making learning method using map puzzles of Sumatera. The research employed a Classroom Action Research (CAR) methodology, conducted in two cycles, each consisting of two sessions. In the first cycle, the application of this method resulted in a classical completeness rate of 71%, indicating a need for improvement. However, after applying the method in the second cycle, a significant increase was observed, with the completeness rate reaching 87%. Data were collected through learning outcome tests and analyzed descriptively to assess the effectiveness of the method and media used. The findings demonstrate that the Decision Making method, when combined with map puzzles, effectively enhances student learning outcomes, showing notable improvement from the first to the second cycle. This study suggests the use of similar methods in different contexts to further evaluate their success and effectiveness.*

Keywords: *Decision Making, Learning Method, Learning Outcomes, Puzzle Media, Globalization Material*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 59 Pangkalpinang melalui penerapan metode pembelajaran *Decision Making* dengan media gambar peta Sumatera. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Pada siklus pertama, penerapan metode ini menunjukkan hasil belajar siswa yang masih perlu perbaikan dengan ketuntasan klasikal sebesar 71%. Namun, setelah implementasi pada siklus kedua, terdapat peningkatan yang signifikan, dengan ketuntasan klasikal mencapai 87%. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan dianalisis secara deskriptif untuk mengukur efektivitas metode dan media yang digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Decision Making* melalui media gambar peta Sumatera efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan peningkatan yang signifikan dari siklus pertama ke siklus kedua. Penelitian ini menyarankan penggunaan metode serupa dalam konteks yang berbeda untuk mengevaluasi keberhasilan dan efektivitasnya lebih lanjut.

Kata kunci: Metode Pembelajaran, Pengambilan Keputusan, Hasil Belajar, Media Puzzle, Materi Globalisasi

1. LATAR BELAKANG

Metode *Decision Making* dipilih sebagai solusi karena merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang sederhana namun efektif, mendorong siswa untuk aktif belajar dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah pembelajaran (Hamna; et al., 2020). Model ini juga dirancang untuk meningkatkan motivasi siswa terhadap pembelajaran, khususnya dalam konteks globalisasi. Dengan demikian, penelitian ini bermaksud untuk menguji efektivitas metode tersebut dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, sekaligus mengembangkan tanggung jawab pribadi dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan tersebut, peran guru sangat penting dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan pengetahuan tetapi juga membentuk karakter siswa (UU No. 20 Tahun 2003).

Sudjana (2005) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa setelah melalui proses belajar mengajar, yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Menurutnya, penilaian terhadap hasil belajar siswa dilakukan berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan. Pendapat ini diperkuat oleh Dimiyati dan Mudjiono (2006) yang menekankan bahwa hasil belajar diukur melalui tes yang menghasilkan nilai sebagai indikator penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan metode pembelajaran yang efektif, seperti Decision Making, sangat penting untuk membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di SD Negeri 59 Pangkalpinang, model pembelajaran Decision Making dipilih karena kemampuannya dalam melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Model ini tidak hanya mendorong siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam, tetapi juga membangun rasa tanggung jawab terhadap pembelajaran mereka sendiri dan teman sekelasnya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris tentang efektivitas metode ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam materi globalisasi peta Sumatera.

Pendekatan teoritis yang mendukung penelitian ini meliputi konsep hasil belajar menurut Sudjana dan Dimiyati serta prinsip-prinsip yang tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menekankan pengembangan potensi peserta didik secara holistik.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pemahaman lebih lanjut tentang penggunaan metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat dasar, serta memberikan rekomendasi praktis bagi para pendidik untuk memperbaiki strategi pembelajaran mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di SD Negeri 59 Pangkalpinang menggunakan metode pembelajaran Decision Making melalui media menyusun puzzle materi globalisasi peta Sumatera. Latar belakang penelitian ini muncul dari hasil pengamatan awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai nilai

minimal (KKM), yang dapat disebabkan oleh faktor seperti kurangnya perhatian siswa saat guru menjelaskan, kurangnya pengulangan materi di rumah, dan ketidakpahaman siswa terhadap tugas yang diberikan.

2. KAJIAN TEORITIS

Metode pembelajaran decision making adalah pendekatan yang menekankan pada pengembangan keterampilan pengambilan keputusan siswa melalui berbagai skenario atau masalah. Menurut Pritchard dan Woollard (2021), metode ini membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis yang penting untuk menyelesaikan masalah kompleks di dunia nyata. Hal ini sejalan dengan konsep konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget, yang menyatakan bahwa belajar adalah proses aktif di mana siswa membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman (Pritchard & Woollard, 2021).

Media pembelajaran seperti puzzle telah terbukti meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Menurut Hidi dan Anderson (2019), penggunaan media yang interaktif seperti puzzle dalam pembelajaran dapat membuat materi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Puzzle memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan menstimulasi keterampilan kognitif mereka, seperti pemecahan masalah dan pemikiran kritis (Hidi & Anderson, 2019).

Globalisasi adalah topik penting dalam kurikulum pendidikan yang seringkali memerlukan representasi visual untuk pemahaman yang lebih baik. Menurut Akhmetov dan Tsukerman (2022), penggunaan peta sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep globalisasi dengan lebih jelas. Peta memungkinkan siswa untuk melihat hubungan antara berbagai lokasi dan faktor global yang mempengaruhi mereka, sehingga mendukung pemahaman mereka tentang materi tersebut secara lebih mendalam (Akhmetov & Tsukerman, 2022).

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini berfokus pada langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas (PTK). PTK adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas dengan melibatkan guru sebagai peneliti, dan menggunakan teknik atau metode tertentu yang sesuai dengan konteks pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). PTK dilakukan untuk menangani masalah spesifik yang terjadi di kelas, dan bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK yang digunakan bertujuan

untuk mengukur efektivitas model pembelajaran Decision Making dengan media menyusun puzzle pada materi globalisasi peta Sumatera.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 59 Pangkalpinang yang berjumlah 31 siswa, terdiri dari 23 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Mereka akan terlibat dalam pembelajaran dengan model dan media yang telah ditetapkan, dan hasil belajar mereka akan diamati dan dianalisis dalam dua siklus.

Penelitian dilakukan di SD Negeri 59 Pangkalpinang, yang terletak di Jalan Solihin G.P, Kelurahan Asam, Kecamatan Rangkui, Kota Pangkalpinang, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Penelitian ini berlangsung selama dua bulan, dari Maret 2024 hingga April 2024. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan, yang dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Penelitian ini dilakukan dalam empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Model ini mengacu pada prosedur yang disarankan oleh Ari Kunto (2012).

Prasiklus: Pada tahap ini, pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan model pembelajaran Decision Making dan media puzzle peta Sumatera. Data hasil belajar siswa diambil sebagai data awal (baseline) untuk dibandingkan dengan hasil setelah intervensi.

Siklus I: Perencanaan: Menyusun rencana pembelajaran, membuat lembar observasi, dan menyusun soal. Pelaksanaan: Pembelajaran dengan menggunakan model Decision Making dan media puzzle. Pengamatan: Mengamati hasil belajar siswa melalui observasi dan tes tertulis. Refleksi: Evaluasi untuk memperbaiki kelemahan yang ditemukan pada siklus ini.

Siklus II: Tahapan ini mengulang proses yang dilakukan pada Siklus I dengan beberapa perbaikan berdasarkan refleksi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, yang dilengkapi dengan instrumen lembar observasi dan tes tertulis. Data yang dikumpulkan meliputi hasil belajar siswa selama pembelajaran berlangsung pada setiap siklus.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini memuat proses pengumpulan data, rentang waktu dan lokasi penelitian, dan hasil analisis data (yang dapat didukung dengan ilustrasi dalam bentuk tabel atau gambar, **bukan** data mentah, serta **bukan** dalam bentuk *printscreen* hasil analisis), ulasan tentang keterkaitan antara hasil dan konsep dasar, dan atau hasil pengujian hipotesis (jika ada), serta kesesuaian atau pertentangan dengan hasil penelitian sebelumnya, beserta interpretasinya masing-masing. Bagian ini juga dapat memuat implikasi hasil penelitian, baik secara teoritis maupun terapan. Setiap gambar dan tabel yang digunakan harus diacu dan diberikan penjelasan

di dalam teks, serta diberikan penomoran dan sumber acuan. Berikut ini diberikan contoh tata cara penulisan subjudul, sub-subjudul, sub-sub-subjudul, dan seterusnya.

a. Siklus I, Pertemuan I

1) Pelaksanaan

Kegiatan pada Siklus I, Pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin, 14 Maret 2024, di SD Negeri 59 Pangkalpinang. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang globalisasi peta Sumatera.
- b) Guru memperlihatkan gambar peta Sumatera.
- c) Melakukan tanya jawab tentang pengamatan gambar peta Sumatera.
- d) Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya.
- e) Siswa dibagi dalam beberapa kelompok untuk melakukan diskusi.
- f) Menyusun puzzle peta Sumatera yang telah disiapkan.
- g) Siswa diberi kesempatan untuk berlatih menyusun puzzle peta Sumatera.
- h) Memberikan penghargaan kepada siswa yang berhasil menyusun puzzle peta dengan baik.

2) Pengamatan

Pengamatan dilakukan terhadap hasil belajar siswa kelas VI pada materi globalisasi menggunakan metode pembelajaran *Decision Making* melalui media puzzle peta Sumatera. Berdasarkan hasil pengamatan pada Siklus I, Pertemuan I, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Belajar Siswa Kelas VI Siklus I, Pertemuan I

No	Interval	Jumlah	%	Keterangan
1	91–100	-	-	
2	81–90	2	6	Tuntas
3	70–80	16	52	Tuntas
4	>70	13	42	Tidak Tuntas
	Total	31	100	

Tabel 1 menunjukkan bahwa dari 31 siswa, 18 siswa (58%) tuntas dengan rincian: 16 siswa (52%) memperoleh nilai 70–80 dan 2 siswa (6%) memperoleh nilai 81–90. Sebanyak 13 siswa (42%) tidak tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum mencapai ketuntasan klasikal, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada pertemuan berikutnya.

b. Siklus I, Pertemuan II

1. Pelaksanaan

Kegiatan Siklus I, Pertemuan II dilaksanakan pada hari Senin, 21 Maret 2024, dengan langkah-langkah kegiatan yang sama seperti Pertemuan I.

2. Pengamatan

Pada Siklus I, Pertemuan II, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan:

Tabel 2 Hasil Belajar Siswa Kelas VI Siklus I, Pertemuan II

No	Interval	Jumlah	%	Keterangan
1	91–100	3	10	Tuntas
2	81–90	7	22	Tuntas
3	70–80	12	39	Tuntas
4	>70	9	29	Tidak Tuntas
	Total	31	100	

Berdasarkan Tabel 2, siswa yang tuntas sebanyak 22 orang (71%), dengan rincian 3 siswa (10%) memperoleh nilai 91–100, 7 siswa (22%) memperoleh nilai 81–90, dan 12 siswa (39%) memperoleh nilai 70–80. Siswa yang tidak tuntas menurun menjadi 9 orang (29%). Dengan hasil ini, pembelajaran telah mencapai ketuntasan klasikal, meskipun masih diperlukan perbaikan bagi siswa yang belum tuntas.

Tabel 3 menunjukkan rekapitulasi hasil belajar siswa dari Siklus I, Pertemuan I dan II.

No	Interval	Jumlah	%	Keterangan
1	91–100	8	26	Tuntas
2	81–90	10	32	Tuntas
3	70–80	7	23	Tuntas
4	>70	6	19	Tidak Tuntas
	Total	31	100	

3. Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, ditemukan bahwa diperlukan perbaikan dengan membuat media gambar yang lebih menarik dan mengacak anggota kelompok untuk meningkatkan kerja sama siswa.

b. Siklus II

1) Siklus II, Pertemuan I

a) Pelaksanaan

Kegiatan Siklus II, Pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin, 28 Maret 2024. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran melibatkan penggunaan media gambar yang berwarna serta pembauran kelompok diskusi.

b) Pengamatan

Pada Siklus II, Pertemuan I, hasil belajar siswa meningkat:

Tabel 4 Hasil Belajar Siswa Kelas VI Siklus II, Pertemuan I

No	Interval	Jumlah	%	Keterangan
1	91–100	9	29	Tuntas
2	81–90	12	39	Tuntas
3	70–80	6	19	Tuntas
4	>70	4	13	Tidak Tuntas
	Total	31	100	

Pada Siklus II, Pertemuan I, 25 siswa (81%) tuntas, sementara 6 siswa (19%) belum tuntas. Dibandingkan dengan Siklus I, terjadi peningkatan sebesar 10%.

2. Siklus II, Pertemuan II

a. Pelaksanaan

Kegiatan Siklus II, Pertemuan II dilaksanakan pada hari Senin, 4 April 2024, dengan langkah-langkah kegiatan yang sama seperti Pertemuan I.

b. Pengamatan

Pada Siklus II, Pertemuan II, hasil belajar siswa kembali meningkat:

Pada Siklus II, Pertemuan II, 27 siswa (87%) tuntas. Dibandingkan dengan Siklus II, Pertemuan I, terjadi peningkatan sebesar 6%, dan dibandingkan dengan Siklus I, Pertemuan II, terdapat peningkatan sebesar 16%. Bagi siswa yang belum tuntas, akan dilakukan perbaikan secara individual melalui tugas atau remedial.

4. Refleksi Siklus II

Refleksi pada Siklus II, Pertemuan II tidak perlu dilakukan lagi karena ketuntasan klasikal sudah tercapai, dengan persentase sebesar 87%.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di SD Negeri 59 Pangkalpinang melalui penerapan metode pembelajaran *Decision Making* dengan menggunakan media gambar peta Sumatera. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ditemukan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I pertemuan I hingga siklus II pertemuan II, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 4.7. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan berhasil mencapai tujuan penelitian, yaitu meningkatkan hasil belajar siswa.

Secara teori, hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Sudjana (2005:3) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh melalui proses belajar dengan menggunakan pendekatan, metode, atau model pembelajaran tertentu. Penggunaan metode *Decision Making* dalam penelitian ini memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pengambilan keputusan, yang menurut (Arrosyad & Syanjaya, 2023) merupakan pemilihan dari berbagai alternatif tindakan yang terbaik. Hal ini memungkinkan siswa untuk berpikir kritis dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Selain itu, penelitian ini juga mendukung pandangan Dimiyati dan Mudjiono (2006) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat dilihat dari nilai atau skor yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar yang meningkat dari siklus I hingga siklus II menunjukkan bahwa siswa mampu menguasai materi pelajaran dengan lebih baik ketika

mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang interaktif dan menggunakan media visual seperti gambar peta.

Kenaikan hasil belajar yang signifikan juga dapat dikaitkan dengan penggunaan media gambar dalam pembelajaran. Menurut Ahmad Rohani, media gambar adalah alat yang efektif dalam membantu proses komunikasi dalam pembelajaran. Media gambar peta Sumatera dalam penelitian ini mempermudah siswa untuk memahami konsep yang diajarkan, sehingga hasil belajar mereka meningkat secara signifikan dari 58% pada siklus I pertemuan I menjadi 87% pada siklus II pertemuan II.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan pandangan Suharnan (2005) bahwa pengambilan keputusan adalah proses memilih di antara berbagai alternatif dalam situasi yang tidak pasti. Dengan menggunakan metode pembelajaran decision making, siswa diajak untuk berpikir kritis dan membuat keputusan berdasarkan informasi yang ada, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka.

Namun, terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelas di satu sekolah, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasi untuk populasi yang lebih luas. Kedua, penelitian ini hanya menggunakan satu jenis media pembelajaran, yaitu gambar peta, sehingga hasilnya mungkin berbeda jika menggunakan media yang berbeda.

Implikasi manajerial dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru dapat menggunakan metode pembelajaran *Decision Making* dengan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini membuka peluang bagi penelitian lebih lanjut untuk menguji efektivitas metode ini di berbagai konteks pendidikan yang berbeda serta dengan variasi media pembelajaran lainnya.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode Decision Making melalui media gambar peta Sumatera secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 59 Pangkalpinang. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan persentase ketuntasan belajar dari 58% pada siklus I pertemuan I menjadi 87% pada siklus II pertemuan II. Peningkatan ini mengindikasikan efektivitas metode Decision Making dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian ini juga menghadapi keterbatasan, seperti variabilitas kemampuan siswa dan pengelolaan kelompok, serta keterbatasan waktu, yang dapat mempengaruhi hasil penelitian.

- a. Variasi Konteks dan Kelompok Siswa: Penelitian mendatang disarankan untuk menerapkan metode Decision Making di berbagai konteks pendidikan dan kelompok siswa yang berbeda. Hal ini untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif dan memahami sejauh mana efektivitas metode ini dapat diterapkan di lingkungan yang berbeda.
- b. Pengelolaan Kelompok dan Waktu: Untuk meningkatkan efektivitas penelitian di masa depan, penting untuk mengelola kelompok siswa secara lebih terstruktur dan menyediakan waktu yang cukup untuk setiap siklus pembelajaran. Ini akan membantu mengurangi variabilitas hasil yang disebabkan oleh faktor-faktor eksternal dan memastikan proses pembelajaran yang lebih konsisten.
- c. Pengembangan Media Pembelajaran: Penelitian lebih lanjut juga dapat mengeksplorasi pengembangan media pembelajaran lain yang dapat digunakan bersama metode Decision Making. Media tambahan atau variasi dalam penggunaan peta bisa menjadi alternatif yang berguna untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- d. Evaluasi dan Umpan Balik: Melakukan evaluasi yang lebih mendetail mengenai umpan balik siswa terhadap metode ini bisa memberikan wawasan tambahan mengenai aspek-aspek yang perlu diperbaiki dan dikembangkan.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah mendukung dan berkontribusi dalam penelitian ini. Khususnya kepada kepala sekolah dan guru-guru di SD Negeri 59 Pangkalpinang yang telah memberikan izin dan dukungan penuh, serta kepada para siswa yang aktif berpartisipasi dalam penelitian ini. Tanpa kerjasama dan keterlibatan mereka, penelitian ini tidak akan dapat terlaksana dengan baik.

Saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan sejawat dan pembimbing yang telah memberikan masukan berharga serta bimbingan yang membantu dalam penyusunan dan penyelesaian penelitian ini. Tidak lupa, terima kasih kepada keluarga dan teman-teman yang selalu memberikan dorongan dan dukungan moral selama proses penelitian. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan serta menjadi referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

DAFTAR REFERENSI

- Akhmetov, M., & Tsukerman, V. (2022). Using maps to enhance globalization understanding in education. *Educational Technology Research and Development*, 70(4), 1097–1115.
- Arrosyad, M. I., & Syanjaya, D. (2023). Analisis pemahaman konseptual mahasiswa pada materi perencanaan pembelajaran terpadu. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 1(1), 126–135.
- Baron, R. A., & Byrne, D. (2008). *Social psychology* (12th ed.). Pearson Education.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Feldman, R. S. (2004). *Understanding psychology* (7th ed.). McGraw-Hill.
- Hamalik, O. (1986). *Media pendidikan*. Citra Aditya Bakti.
- Hamna, D. K. A. A. S. D. J. A. M. I. A. M. K. U. B., Hendrik, W. C. M. R. E. A. G. P. D. S. M. R. Y. P. A. N. R. S. L. M., & Permana, J. M. P. N. N. S. B. T. W. D. (2020). *Pengembangan dan penilaian karakter dalam pembelajaran tematik SD* (A. Setiawan, Ed.; 1st ed., Issue 1). NUTA MEDIA.
- Pritchard, A., & Woollard, J. (2021). *Learning theories in education: A comprehensive guide*. Routledge.
- Rohani, A. (2005). *Media pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Suharnan. (2005). *Psikologi kognitif*. Srikandi.
- Summers, J. O. (2001). Guidelines for conducting research and publishing in marketing: From conceptualization through the review process. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 29(4), 405–415.
- Terry, G. R. (2003). *Principles of management* (7th ed.). Pearson Education.
- Wang, J., & Ruhe, G. (2007). The cognitive process of decision making. *International Journal of Cognitive Informatics and Natural Intelligence*, 1(2), 73–85.