

PENGENALAN DAN PENERAPAN METODE FUN LEARNING DI ERA NEW NORMAL UNTUK MENINGKATAKAN MINAT BELAJAR SISWA MI DI DESA PASUNGGINGAN.

Bagas Fajri Pradana

¹Manajemen Zakat dan Wakaf, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto, Indonesia

*E-mail: bagasfajri01@gmail.com

Abstract

Abstract :The Fun learning method is one of the strategies in teaching so that the conditions during learning are comfortable and fun, so that students can easily concentrate in the learning process. In this case the fun learning method was chosen because of the decline in student interest in learning due to the Covid-19 pandemic, so there is a need for methods that can increase student interest in learning, one of which is the Fun Learning method. The purpose of this activity is to introduce fun learning strategies in the learning process of kindergarten and elementary school students in Pasunggingan Village, Pangadegan District, Purbalingga Regency in order to alleviate learning difficulties in the Covid-19 pandemic era. This method is implemented in the form of tutoring activities which are included in one of the program activities (KKN) UIN Saiffudin Zuhri Real Work Lecture in Pasunggingan Village. This tutoring program is followed by Kindergarten and Elementary School students in Pasunggingan Village. Some of the lessons given are MTK, Drawing, Reading, Writing, Science, Indonesian, Javanese, English and Religion. With the hope that this tutoring program can make it easier for students to absorb knowledge, increase knowledge and gain broad insight.

Keywords: Covid-19 pandemic, Fun learning, Learning methods.

Abstrak

Metode *Fun learning* merupakan salah satu strategi dalam mengajar agar kondisi saat belajar nyaman dan menyenangkan, sehingga siswa dapat berkonsentrasi dan mudah memahami dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini metode *fun learning* dipilih karena turunnya minat belajar siswa siswi dikarenakan pandemi Covid-19 sehingga diperlukanya metode-metode yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, salah satunya adalah metode *Fun Learning*. Tujuan kegiatan ini untuk memperkenalkan strategi *fun learning* dalam proses pembelajaran siswa siswi TK dan SD/Mi di Desa Pasunggingan, Kecamatan Pangadegan, Kabupaten Purbalingga guna meringankan kesulitan belajar di era pandemi Covid-19. Metode ini di implementasikan dalam bentuk kegiatan bimbingan belajar yang termasuk salah satu program kegiatan

(KKN) Kuliah Kerja Nyata UIN Prof. K.H. Saiffudin Zuhri di Desa Pasunggingan. Program bimbingan belajar ini di ikuti oleh Siswa Siswi TK dan SD/MI Desa Pasunggingan. Beberapa mata pelajaran yang diberikan adalah Matematika, Menggambar, Membaca, Menulis, IPA, Bahasa Indonesia, Bahasa Jawa, Bahasa Inggris dan Agama. Dengan harapan adanya program bimbingan belajar ini dapat mempermudah siswa siswi dalam menyerap ilmu, meningkatkan pengetahuan dan memperolah wawasan luas.

Kata Kunci: Pandemi Covid-19, *Fun learning* , Metode belajar, KKN.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang di perlukan untuk mendapatkan kesempurnaan dan keseimbangan dalam pengembangan individu atau masyarakat. Dalam UU RI no 20 Tahun 2003 di jelaskan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar mengajar yang bertujuan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi diri secara aktif untuk memiliki pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, keagamaan serta keterampilan yang akan di butuhkan saat bermasyarakat dan berbangsa dan bernegara. (*Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, n.d.)

Pendidikan juga merupakan aktivitas yang bertujuan untuk mengembangkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran atau tidak tertarik dengan pembelajaran. Ketertarikan ini sangat berpengaruh dengan hasil yang di dapatkan oleh siswa, ketertarikan ini sering di kenal dengan minat. Mengingat akan pentingnya minat untuk belajar, guru hendaknya berusaha membangkitkan minat siswa siswi dalam belajar. Adanya kebiasaan belajar yang berbeda dari sebelumnya di karenakan terdampak pandemi Covid – 19 yang merubah sistem belajar, sehingga minat belajar siswa siswi berkurang. Sistem yang di anjurkan oleh pemerintah pada saat pandemi adalah *daring/online* yang dimana pembelajaran di lakukan di rumah masing masing menggunakan media internet yang dapat di akses di *handphone* atau Laptop, hal ini menyebabkan adanya perhatian secara langsung oleh guru sehingga minat belajar di masa pandemi berkurang.

Kenyataan tersebut didasarkan dengan hasil observasi secara langsung dengan siswa siswi di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif di Desa Pasunggingan di kelas VI pada 14 Apr 2021 yang terlihat pada saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran di karenakan motivasi belajar yang rendah. Hasil wawancara dengan salah satu siswa, karena sudah terbiasa pembelajaran online di rumah siswa menjadi malas untuk belajar di sekolah. Hal seperti ini yang perlu di atasi untuk kembali meningkatkan minat belajar siswa. Sehingga di perlukan adanya metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk membangkitkan minat belajar di sekolah, salah satunya menggunakan metode *fun learning*.

Fun learning merupakan cara belajar yang menyenangkan yang berpusat pada psikologi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Metode *Fun learning* adalah salah satu metode yang membuat suasana belajar yang kondusif dan nyaman sehingga tercipta rasa dan keinginan untuk belajar. Dengan metode ini menjadi salah satu solusi yang tepat

dengan alasan, dimana minat dan keinginan siswa yang cenderung menurun. Seperti dalam teori Tolstoy bahwa kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan sangat perlu karena dalam proses pembelajaran sangat membantu bagi siswa siswi untuk menjadikan bahan pelajaran menjadi bermakna, memberi motivasi belajar dan menyediakan kepuasan belajar (Eli Mufidah, 2020).

Adapun karakteristik keberhasilan *fun learning* yaitu, dalam proses belajar akan memunculkan motivasi dan minat belajar yang tinggi, selain itu penerapannya akan di buat senyaman mungkin dalam suasana pembelajaran sehingga proses belajar mengajar akan lebih efektif, kreatif, aktif, dan menyenangkan. Di harapkan dengan di implementasikan metode *fun learning* dapat meningkatkan minat belajar yang sekarang sudah cenderung menurun di karena dampak dari pandemi Covid-19.

Era *New Normal* merupakan suatu perubahan budaya yang terjadi di Indonesia dimana kebiasaan baru yang di terapkan saat beraktivitas dengan memakai masker, menjaga jarak, menerapkan pola hidup sehat dan bersih (M. Nilzam Aly, 2020) . Era *new normal* ini juga memiliki prinsip yaitu menyesuaikan pola hidup, selain perubahan perilaku masyarakat, *new normal* juga merubah proses kegiatan belajar mengajar. Begitu juga proses belajar mengajar di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif di Desa Pasunggingan yang berlokasi di Kecamatan Pangadegan Kabupaten Purbalingga, yang sebelumnya menggunakan sistem *daring/online* dalam proses belajar mengajarnya pada saat covid 19 sedang tinggi dan di masa era *new normal* ini sudah dengan sistem tatap muka hanya saja di barengi dengan protokol kesehatan.

Keberhasilan kegiatan belajar mengajar memiliki banyak faktor selain dari faktor guru, juga di pengaruhi oleh siswa itu sendiri dari minat siswa, tingkah laku siswa saat mengikuti proses belajar. Desa Pasunggingan merupakan salah satu desa yang ada di Kecamatan Pangadegan Kabupaten Purbalingga yang dimana siswa siswi memiliki problem tersebut yaitu menurunnya minat belajar di era pandemi, karna itu perlu di lakukan upaya-upaya untuk mengatasi hal ini agar mampu memperoleh hasil yang maksimal dalam proses belajar mengajar. Tujuan adanya kegiatan ini adalah untuk menerapkan sekaligus memperkenalkan strategi belajar *Fun Learning* pada siswa siswi di Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif di Desa Pasunggingan untuk membantu kesulitan belajar di era pandemi.

METODE KEGIATAN

Proses kegiatan bimbingan yang di lakukan oleh mahasiswa KKN UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang secara terjadwal mengisi dalam kegiatan ini, bimbingan yang di ikuti siswa siswi MI Ma'arif Desa Pasunggingan berjumlah 15 anak yang di laksanakan pada hari selasa, rabu dan kamis. Pembelajaran yang meliputi mata pelajaran di sekolah dan mengerjakan tugas-tugas sekolah.

Teknik pengumpulan data yang di gunakan adalah teknik dokumentasi, observasi dan wawancara. Menurut Sugiyono observasi merupakan suatu proses yang kompleks, serta tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dokumentasi menurut Sugiyono merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumentasi bisa berupa tulisan, gambar atau karya monumental dari seseorang. Wawancara menurut Sugiyono data berdasarkan verbal dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang di

teliti, melakukan suatu perhitungan untuk rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk uji hipotesis yang di ajukan (Sugiyono, 2013) .

Dalam pengumpulan data penulis terjun langsung kelapanagan, dalam hal obsevasi yang di lakukan ketika bimbel berlangsung pada peserta didik dan ketika pembelajaran. Untuk wawancara yang di lakukan ke peserta didik dan guru MI Ma’arif Desa Pasunggingan dan dokumentasi dalam bentuk foto kegiatan bimbel.

No	Jenis Metode	Prosedur
1.	Perencanaan	Perencanaan Program Kerja Bimbingan Belajar (Bimbel) a. Menyediakan alat tulis seperi buku, pensil, papan tulis, media belajar. b. Menentukan waktu, tempat untuk pelaksanaan bimbel c. Membagikan informasi pada anak-anak MI Ma’arif Desa Pasunggingan akan di adakan bimbel. c. Pembagian mahasiswa KKN dalam mengajar. d. Mempersiapkan Metode <i>Fun Learning</i>
2.	Pelaksanaan	Pelaksanaan Program Kerja Bimbingan Belajar (Bimbel) a. Bimbel yang di laksanakan pada hari Selasa, Rabu dan Kamis b. Memberikan materi dan mengerjakan PR dari peserta didik c. Penerapan metode <i>Fun Learning</i>
3.	Evaluasi	Evaluasi Program Kerja Bimbingan Belajar (Bimbel) a. Evalusai materi yang sudah di berikan kepada peserta didik. b. Mengevaluasi perkembangan peserta didik ketika sudah mengikuti bimbel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan suatu bentuk kegiatan yang di dalamnya berisi pengabdian kepada masyarakat diantara lain pengalaman ilmu, teknologi dan seni oleh mahasiswa dari pelaksanaan kurikulum pendidikan tinggi yang wajib di ikuti oleh mahasiswa strata satu (S1). Dalam hal ini UIN Saifuddin Zuhri juga menyelenggarakan KKN untuk mahasiswanya. Dalam pengabdian masyarakat ini KKN yang bertempat di Desa Pasunggingan Kecamatan Pangadegan Kabupaten Purbalingga.

Dalam UU No.20 tahun 2003 dinyatakan bahwa pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar mengajar agar aktif dan peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan, akhlak, pengendalian diri, ketrampilan dan ilmu untuk bermasyarakat dan bernegara. Sedangkan secara definisi pendidikan mengandung arti bimbingan yang di lakukan oleh seseorang dewasa kepada anak anak, untuk memberikan perbaikan moral , pelajaran dan melatih intelektual, pendidikan dapat di lakukan dalam formal dan non formal yang di selenggarakan oleh pemerintah ataupun lembaga lain. (Aas Siti Sholichah, 2018)

Selaras dengan UU dan pentingnya akan pendidikan maka KKN Desa Pasunggingan mengadakan atau merencanakan program bimbel, program bimbel ini menitikberatkan dalam pembelajaran MTK, Menulis, Berhitung, IPA, Agama, Bahasa dan membantu pekerjaan rumah untuk anaksiswa MI Ma’arif Desa Pasunggingan. Perencanaan ini termasuk menyediakan alat tulis untuk peserta didik, menyediakan tempat, menginformasikan ke pada peserta didik lalu meminta izin kepada orang tua peserta didik akan di adakan bimbel dan persiapan materi yang akan di berikan. Pelaksanaan kegiatan yang akan di

lakukan di posko KKN Ini berlangsung selama 1-2 jam setiap hari Selasa, Rabu dan Kamis. Program ini berjalan dengan baik dengan dilihat antusias peserta didik yang tinggi.

Di temukan kendala yang umum di hadapi seperti tingkat pemahaman anak yang berbeda, kurangnya kepercayaan diri, kurangnya minat belajar, hanya ingin bermain-main saja. Hal ini yang menjadi kendala anak dalam belajar seringkali mudah menyerah ketika mengalami kesulitan. Bimbingan belajar adalah bimbingan cara belajar yang tepat, dalam memilih studi program yang sesuai untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang timbul yang berkaitan dengan pembelajaran di suatu institusi pendidikan (Hasyim, Rofiatun Nisa, 2022).

Program bimbel yang menggunakan metode *fun learning* dengan dukungan program lain metode ini memiliki tujuan jangka panjang yang diharapkan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik di era *new normal* dan membantu memotivasi kepada peserta didik serta membantu mempelajari pelajaran di sekolah yang tidak bisa mereka dapatkan di karenakan pandemi covid-19. hal lain yang di dapatkan yaitu kreativitas dan kesadaran untuk belajar; selain itu juga adanya program ini dapat menerapkan pola belajar yang baik serta menanamkan semangat belajar kepada anak di dalam ruang kelas maupun di luar kelas. Menurut Sudjana (2010) belajar adalah serangkaian proses belajar yang dapat di tunjukan dalam berbagai bentuk seperti pemahaman, sikap kecakapan tingkah laku, pengetahuan kebiasaan perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu-individu yang belajar.

Metode *fun learning* dalam kamus bahasa Inggris, diartikan *fun* yaitu “kesenangan” atau “kegembiraan” sedangkan *learning* di artikan sebagai pembelajaran jadi *fun learning* adalah proses belajar yang menyenangkan. *Fun learning* merupakan cara belajar yang mengasyikan yang berpusat pada psikologi anak dan suasana lingkungan. *Fun learning* adalah strategi yang digunakan untuk menciptakan belajar yang efektif menerapkan kurikulum menyampaikan materi, memudahkan proses belajar yang melibatkan prestasi belajar peserta didik mengalami peningkatan.

Komponen penting dari metode *fun learning* adalah seorang pendidik harus mampu dan pandai memanfaatkan situasi pada saat pembelajaran agar dapat berjalan efektif dan menyenangkan. Penerapan *fun learning* ini bukan belajar dengan bergurau, tidak kondusif dan ramai, tetapi pengertian ramai disini adalah berdiskusi dengan aktif oleh peserta didik dan bertukar pendapat. Pendidik bisa menjadi fasilitator dalam proses belajar peserta didik (Aini, Dwi Nur, 2020) Ciri-ciri dari pembelajaran metode *fun learning* menurut Adam Dikorda (Trinova, 2012) berikut :

1. Peserta didik berani mencoba hal-hal baru, maksudnya disini adalah peserta didik berani mencoba hal baru contohnya eksperimen.
2. Berani mengemukakan pendapat, peserta didik mampu dan berani menyampaikan pendapatnya tanpa harus meniru pendapat dari peserta didik lain.
3. Berani melakukan sesuatu yang baik, maksudnya adalah peserta didik bisa melakukan dengan arahan yang sesuai dari pendidik.
4. Peserta didik memperhatikan tugas yang di berikan dan serius dalam mengerjakan tugas dari pendidik.
5. Peserta didik merasa nyaman dan senang jika mengikuti bimbingan belajar.

6. Berani mempertanyakan ide siswa lain, maksudnya adalah peserta didik berani menanyakan atau menyampaikan ide siswa lain ke pendidik.
7. Hasil belajar yang meningkat, peserta didik mengalami hasil belajar yang meningkat di sekolah.

Salah satu pengkondisian yang di berikan selama bimbingan adalah *ice breaking* pada saat pembelajaran. *ice breaking* merupakan suatu kegiatan yang di lakukan untuk menciptakan suasana lebih *fresh* dan menyenangkan seperti bermain, berceria, *games* dan lain lain, contoh yang di terapkan pada saat bimbingan adalah kuis dimana peserta didik menjawab pertanyaan dan ketika tidak menjawab akan di beri hukuman berupa menanyi. Selain itu dalam proses pembelajaran menggunakan media laptop agar peserta didik tidak merasa bosan dalam pembelajaran selakigus memperkenalkan teknologi kepada peserta didik. Dengan adanya strategi *fun learning* di harapkan dapat meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik dan menyalurkan semangat belajar ke teman teman yang lain, dampak positif lainnya siswa lebih paham dalam mempelajari materi materi yang di berikan, sehingga termotivasi untuk terus belajar.

Dari hasil kegiatan bimbingan ini peserta didik memiliki antusias yang tinggi dan memberikan respon yang baik terhadap bimbingan yang menggunakan strategi *fun learning* ini. Hal ini tampak dari semangat para peserta didik yang datang lebih awal sebelum bimbingan di mulai dan selalu datang di setiap kegiatan bimbingan. Orang tua peserta didik selain mendukung adanya bimbingan ini, orang tua juga berharap dengan adanya bimbingan dengan metode *fun learning* ini peserta didik mampu mengatur waktu antara bermain dan belajar serta meningkatkan minat belajar.

Peserta didik mengaku lebih senang menggunakan metode belajar *fun learning* ini lebih memahami dengan mudah apa yang di sampaikan karena rasa bosan dan jenuh mudah di atasi karena adanya *ice breaking* pada setiap proses belajar. Kegiatan bimbingan ini juga di lakukan secara terstruktur namun tetap memperhatikan kebutuhan –kebutuhan peserta didik dan menggunakan media dalam pembelajarannya agar interaktif dan menyenangkan. Selain antusias peserta didik, orang tua peserta didik juga menyambut baik program bimbingan ini, terbukti dengan adanya komunikasi yang baik serta anak-anak lebih menikmati proses belajar dari sebelum di pakainya metode *fun learning*.

Adanya peningkatan pada peserta didik dari awal mengikuti bimbingan sampai akhir bimbingan kegiatan KKN, peserta didik menjadi lebih berani dalam mengungkapkan pendapatnya, lebih berani menanyakan hal-hal yang belum tahu, mengerjakan tugas yang di berikan, peserta didik lebih aktif dan interaktif dari sebelumnya dan minat belajar yang terlihat meningkat. Belajar mengajar menggunakan metode *fun learning* ini selain menyenangkan juga membuat peserta didik lebih berkembang, selain materi materi yang di ajarkan adanya proses pembelajaran mengenai pada kebutuhan sehari hari dan kegiatan sehari hari di harapkan mampu lebih mandiri dalam menghadapi masalah.

Di harapkan metode ini dapat berjalan seterusnya di setiap kegiatan belajar di MI Ma'arif Desa Pasunggingan guna mengatasi kesulitan karena Kurangnya minat belajar pada siswa siswi MI Ma'arif Desa Pasunggingan karena adanya pandemi covid -19. Dengan di terapkannya metode *fun learning* pada setiap pembelajaran di sekolah nantinya akan memberikan dampak yang baik pada peserta didik. Metode ini juga baik untuk jangka

panjang dan jangka pendek di era *new normal* ini untuk menjaga motivasi belajar dan semangat belajar siswa.



Gambar 1. *Proses belajar mengajar bimbel*



Gambar 2. *Grafik Tanya jawab pengetahuan salah satu metode fun learning*



Gambar 3. *Grafik Metode fun learning menggunakan media laptop*

KESIMPULAN

Dari uraian yang telah di jelaskan mengenai metode *fun learning* yang di terapkan pada proses belajar, dalam hal ini di terapkan pada bimbingan belajar program KKN yang di laksanakan di Desa Pasunggingan, telah terlaksana dan dapat memberikan dampak pada anak yang mengalami kesulitan dalam proses belajar karena pandemi. Kegiatan bimbingan belajar dinilai oleh peserta didik dan orang tua peserta didik sangat membantu dan meringankan beban orang tua ketika harus ikut atau membantu peserta didik dalam mengerjakan tugas-tugas yang di berikan pada saat sekolah.

Metode *fun learning* yang digunakan sebagai salah satu alternatif untuk mengatasi kesulitan kurangnya minat belajar di era *new normal* di MI Ma'arif Desa Pasunggingan karena siswa – siswi yang masih umur anak anak masih senang bermain dengan metode yang menggabungkan antara bermain dan belajar di harapkan baik untuk perkembangan belajar peserta didik. Selain itu dengan adanya metode dapat mengurangi kesulitan pada saat belajar, metode ini juga memiliki dampak jangka panjang dan jangka pendek jika di terapkan di setiap pembelajaran di era *new normal* dapat meningkatkan semangat belajar siswa siswi dan menjaga motivasi belajar di Desa Pasunggingan.

Dari hasil pengabdian masyarakat di Desa Pasunggingan pada bidang pendidikan dan pelaksanaan program bimbingan belajar di Desa Pasunggingan Kecamatan Pangadegan Kabupaten Purbalingga yang berlokasi di Posko KKN, yang telah di laksanakan selama 40 hari, dengan peserta didik 15 anak dengan proses belajar menggunakan metode *fun learning* telah berjalan sesuai yang di rencanakan dan di harapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aas Siti Sholichah. (2018). Teori-Teori Pendidikan Dalam Al - Qura'n. *Pendidikan Islam, Vol.07*(Vol.07, No. 1).
- Ahmad Azmi Alwahidi, M. I. S. (2021). Optimalisasi Minat Belajar dengan Metode Fun Learning pada Era New Normal di Desa Sengkerang, Kecamatan Praya Timur. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*.
- Aini, Dwi Nur, W. Y. (2020). Hubungan Antara Metode Fun Learning Dengan Motivasi Belajarpeserta Didik Di Kelompok Belajar Komunitas Kampunglali Gadget(Klg) Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Untuk Semua, 4*(Volume 04 ,Nomer 04, Tahun 2020), 73–80.
- Andi Thahir, B. H. (2014). Pengaruh Bimbingan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pondok Pesantren Madrasah Aliyah Al-Utrujiyah Kota Karang Bandar Lampung. *Bimbingan Dan Konseling, 1*(Vol 1, No 2). <https://doi.org/10.24042/kons.v1i2.306>
- Darmayanti, Nengah Sueca, L. S. U. (2020). Pendampingan Bimbingan Belajar Di Rumah Bagi Siswa Sd Dusun Buruan Tampaksiring Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 3*.
- Eli Mufidah, N. A. S. (2020). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI METODE FUN LEARNING DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK. *Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 1*(Volume 01, No. 01, April 2020), 51.
- Hasyim, Rofiatun Nisa, N. N. F. (2022). Pengaruh Bimbingan Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv. *Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 03*(Volume 03, No. 01 April 2022), Hal. 28-37.
- Hani Subakti, E. S. H. (2021). Pengaruh Bimbingan Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Tinggi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 5*.
- Lestari, H. D. (2019). Pemerataan Pendidikan dan Pembaharuan Pendidikan Di Indonesia. *Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial*. Program Sarjana di Universitas Negeri Malang.
- M. Nilzam Aly, A. N. R. P. (2020). PANDUAN AMAN “NEW NORMAL” MENGHADAPI PANDEMI COVID-19“NEW NORMAL” SAFETY GUIDE FOR COVID-19 PANDEMIC. *Jurnal Layanan Masyarakat, 4*(vol 4 no 2 Tahun 2020), 417.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (16th ed.). Alfabeta.
- UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL. (n.d.). <https://jateng.kemenag.go.id/>