

PENGARUH PENGGUNAAN *CLASSPOINT* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA SMP NEGERI 17 MEDAN KELAS VII

Eunike Pakpahan¹⁾, Tiur Malasari Siregar²⁾

^{1,2)}Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Medan,

e-mail: eunikepakpahan0@gmail.com

(Received 06 Oktober 2024, Accepted 16 Januari 2025)

Abstract

ClassPoint is an interactive learning tool with a lot of capabilities, but its interactive quiz feature is particularly useful for increasing student engagement and fostering a joyful learning environment. The purpose of this study is to ascertain whether using ClassPoint as a teaching tool has an impact on students' desire to learn more at SMP Negeri 17 Medan. The study methodology employed was a quasi-experiment with a pretest-posttest control group design and sample selection carried out by random sampling techniques. All ten of the SMP Negeri 17 Medan class VII students made up the study's population. Two classes class VII-8, which served as the control group, and class VII-10, which served as the experimental group each with 32 pupils made up the study's sample. Thus, a total of 64 individuals made up the sample in this study, and random sampling was the method employed to choose the samples. This kind of study employs a pretest-posttest control group design and is classified as a quasi-experiment. A validated questionnaire which was administered to two UNIMED mathematics education lecturers and one mathematics teacher at SMP Negeri 17 Medan was the research tool. Statistical Product and Service Solutions, or IBM SPSS 25, was utilized for data analysis in this study. The research findings from the independent sample t-test (t-test for testing hypotheses) showed a significance of $0.000 < 0.050$, indicating that H_a was accepted and H_0 was rejected. The results of the n-gain analysis on the increase in the experimental class were 0.0037 (low) and 0.5120 (medium). Thus, it can be said that utilizing ClassPoint as a teaching tool has a big impact on raising students' enthusiasm in learning.

Keywords: increasing student interest in learning, quasi-experiment, ClassPoint.

Abstrak

ClassPoint merupakan alat pembelajaran interaktif dengan banyak kemampuan, tetapi fitur kuis interaktifnya sangat berguna untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memastikan apakah penggunaan ClassPoint sebagai alat pengajaran berdampak pada keinginan siswa untuk belajar lebih banyak di SMP Negeri 17 Medan. Metodologi penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan desain kelompok kontrol pretes-postes dan pemilihan sampel dilakukan dengan teknik pengambilan sampel acak. Kesepuluh siswa kelas VII SMP Negeri 17 Medan menjadi populasi penelitian. Dua kelas—kelas VII-8, yang berfungsi sebagai kelompok kontrol, dan kelas VII-10, yang berfungsi sebagai kelompok eksperimen—masing-masing dengan 32 siswa menjadi sampel penelitian. Dengan demikian, total 64 orang menjadi sampel dalam penelitian ini, dan pengambilan sampel acak adalah metode yang digunakan untuk memilih sampel. Jenis penelitian ini menggunakan desain kelompok kontrol pretes-postes dan tergolong eksperimen semu. Alat penelitian yang digunakan adalah angket yang telah divalidasi, yang diberikan kepada dua orang dosen pendidikan matematika UNIMED dan satu orang guru matematika SMP Negeri 17 Medan. Alat analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Statistical Product and Service Solutions atau IBM SPSS 25. Hasil penelitian dari uji t sampel independen (uji t untuk menguji hipotesis) menunjukkan signifikansi $0,000 < 0,050$, yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil analisis n-gain pada peningkatan kelas eksperimen adalah 0,0037 (rendah) dan 0,5120 (sedang). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pemanfaatan ClassPoint sebagai alat bantu ajar memiliki pengaruh yang besar dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: peningkatan minat belajar siswa, eksperimen semu, ClassPoint.

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika bidang studi yang bisa membangun potensi kesanggupan berpikir siswa terutama di era disrupsi ini (teledahl, 2017). Selanjutnya Afifah *et al.* (2018), mengatakan bahwa pembelajaran matematika dari pendidikan sekolah dasar hingga perguruan tinggi ditujukan dalam pengembangan pola nalar kemampuan berpikir. Kemudian Hasratudin (2018 : 47), mengatakan bahwa matematika adalah salah satu disiplin ilmu pendukung yang sangat vital dan bermanfaat dalam aktivitas sehari-hari serta dalam mendukung pengembangan sumber daya manusia.. Oleh karena itu, pembelajaran matematika adalah upaya peningkatan generasi baru yang bermutu dan berintegritas dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, berpola pikir yang tinggi, berhitung dan mampu menganalisis.

Menurut Robin Paul Ajjelo (Hariningsih, 2005: 36), mengatakan bahwa pada masa yang akan datang, isi ransel siswa tidak lagi terdiri dari buku-buku dan peralatan menulis yang umumnya digunakan saat ini, tetapi berupa komputer *notebook*. Selanjutnya Suprito *et al.* (2014:3), menjelaskan bahwa perkembangan teknologi didalam dunia pendidikan dapat dilihat dari munculnya media elektronik sebagai sumber pengetahuan, menciptakan metode mengajar yang baru, munculnya pembelajaran *online* dan pengolahan data sekolah dengan teknologi. Oleh karena itu, meningkatnya kemajuan teknologi dalam pendidikan memberikan dampak yang besar pada proses pembelajaran di kelas dan membuat metode pembelajaran guru dikelas semakin banyak untuk diterapkan.

Pada kenyataannya banyak siswa yang kurang berketertarikan dan kurang tertarik untuk mempelajari matematika. Permasalahan matematika saat ini adalah dipandang sebagai salah satu subjek yang dianggap sulit oleh murid, sehingga ketertarikan mereka dalam mempelajari matematika sangat kurang (Bernard *et al.*, 2019). Kemudian Slameto (2003:180) mengatakan bahwa ketertarikan sebagai kemauan yang konsisten dengan memusatkan perhatian dan mengingat aktivitas-aktivitas yang disukai, selalu dipelihara dengan semangat tinggi dan memberikan kepuasan. Menurut Sembiring *et al.* (2013), mengungkapkan bahwa siswa yang memiliki ketertarikan ditandai dengan keaktifan pada pembelajaran, bersungguh-sungguh, memberikan pertanyaan jika kurang dimengerti, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, serta mampu menyelesaikan tugas-tugas. Maka dari itu, yang memiliki ketertarikan dalam pembelajaran akan berusaha dengan tekun untuk menggapai hasil yang memuaskan dengan tekun dan penuh komitmen dalam belajar. Mereka akan dengan antusias memperhatikan dan siap meluangkan waktu serta tenaga untuk meningkatkan kemajuan dalam proses pembelajaran.

Menumbuhkan ketertarikan siswa dalam belajar matematika adalah sebuah usaha dalam membangkitkan perolehan belajar serta prestasi siswa. Slameto berpendapat bahwa pilihan model dan sarana belajar berdampak signifikan terhadap hasil belajar. Dalam meningkatkan ketertarikan serta prestasi belajar, penting memilih model maupun media belajar menarik dan menyenangkan. Pemakaian model dan sarana belajar yang efektif nantinya memengaruhi proses belajar termasuk dalam mencapai ketuntasan KKM.

Untuk mengatasi berbagai tantangan saat belajar matematik, guru dapat mengoptmalkan pemakaian media pembelajaran. Hamalik (2002:12) menyatakan bahwa sarana belajar merupakan instrumen, teknik, dan cara yang dipakai untuk meningkatkan efisiensi pendidik serta siswa pada tahap pendidikan di institusi pendidikan. Selanjutnya Sanjaya, mengatakan bahwa penerapan sarana belajar bisa meningkatkan ketertarikan dan semangat serta merangsang agar peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik dan menciptakan pengalaman konkret sampai abstrak. Mengacu dengan pendapat tersebut, Irhasyuarna *et al.* (2022), yang berpendapat bahwa sarana belajar interaktif, sebagai salah satu wujud penerapan teknologi informasi memiliki kemampuan untuk mengatasi tantangan dalam mengajar materi pelajaran sehingga membuatnya lebih menarik.

ClassPoint adalah aplikasi yang memungkinkan guru untuk membuat kuis yang lebih menarik dalam konteks pembelajaran. Dengan memakai *ClassPoint*, kuis yang dibuat oleh guru dapat memiliki variasi dalam hal warna, latar belakang, foto, animasi, serta audio (Indriani, 2020). Dengan memanfaatkan aplikasi ini, guru dapat lebih mudah menghasilkan proses belajar mengajar dan evaluasi yang lebih menarik dan interaktif (Rosi et al., 2022). Maka dari itu, Memakai aplikasi *ClassPoint* dalam pengajaran matematika dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran tersebut.

Mengacu dengan hasil pengamatan dan wawancara dengan Ibu Maryunah, seorang guru matematika di SMP 17 Medan, dia menyatakan bahwa ketertarikan siswa terhadap pembelajaran matematika di sekolah tersebut bervariasi. Hal ini tercermin dari suasana di kelas saat pelajaran matematika, di mana beberapa siswa sangat antusias dalam belajar matematika, tetapi ada juga yang kurang bersemangat. Kemudian, Kurangnya pencapaian siswa dalam matematika disebabkan oleh kurangnya dukungan dari orang tua dan kurangnya ketertarikan siswa. Ibu Maryunah juga menyatakan bahwa aplikasi sarana belajar seperti *ClassPoint* belum pernah diterapkan saat belajar matematik di sekolah tersebut.

Berdasar pada latar belakang masalah diatas, berikut identifikasi permasalahan:

1. Pembelajaran di kelas masih berpusat pada guru.
2. Metode mengajar guru masih memakai metode konvensional.
3. Guru kurang memanfaatkan sarana belajar yang interaktif.
4. Guru kurang paham dalam teknologi.
5. Siswa kurang berketertarikan saat belajar matematik sehingga kurang aktif di kelas.
6. Siswa memperoleh hasil belajar rendah saat belajar matematik.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain kelompok kontrol pretes-posttes dalam metodologi kuasi-eksperimental. Sampel untuk penelitian ini dipilih menggunakan teknik pengambilan sampel acak. Fokus penelitian ini adalah pada dua kelas: kelas kontrol, yang menggunakan pendekatan pembelajaran tradisional, dan kelas eksperimen, yang menggunakan materi pembelajaran *ClassPoint*. Dua kelas termasuk di antara sampel yang digunakan dalam penyelidikan ini. Langkah-langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan penelitian membentuk prosedur penelitian. Berikut ini adalah langkah-langkah tersebut: Langkah 1. Persiapan, 2. Implementasi Langkah, 3 Fase terakhir Skala Likert dengan struktur daftar periksa empat poin adalah alat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Skala Likert adalah instrumen pengukuran yang digunakan peneliti untuk menilai bagaimana perasaan orang atau kelompok tentang fenomena sosial yang secara khusus telah mereka tetapkan sebagai variabel penelitian. Indikator variabel digunakan untuk menjelaskan variabel yang perlu diukur. Selanjutnya, indikator berfungsi sebagai dasar untuk menggambarkan komponen instrumen, yang dapat terdiri dari pertanyaan atau pernyataan yang ditujukan untuk ditanggapi oleh responden. Setiap pilihan respons pada skala Likert empat poin dalam penelitian ini memiliki nilai evaluasi.

Instrumen yang dipakai pada penelitian harus dalam kategori baik dan harus memenuhi dua kriteria penting, yakni validitas dan reliabilitas. Pengujian instrumen penelitian melibatkan:

1. Uji Validitas

Siswa diberi kuesioner sebagai sampel untuk memeriksa validitas instrumen guna menentukan validitas kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini. Instrumen harus dimodifikasi atau tidak digunakan sama sekali jika hasilnya tidak sesuai.

2. Uji Reliabilitas

Ketika menggunakan Cronbach's Alpha untuk membuat keputusan, suatu instrumen dianggap andal dan sesuai untuk penelitian ini jika nilai r yang dihitung lebih besar dari 0,60.

Adapun persamaannya sebagai berikut:

$$r_{ac} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sum \sigma_t^2} \right]$$

Dalam teknik pengumpulan data, terdapat tiga cara yang dipakai yaitu tes, angket serta dokumentasi. Setelah itu, data ini akan diolah dan dimasukkan ke dalam informasi laporan penelitian. Metode analisis data berikut harus digunakan untuk mengolah data setelah terkumpul:

1. Menghitung rata-rata skor dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

2. Menghitung standar deviasi (simpangan baku)

$$SD = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N} - \left(\frac{\sum X}{N} \right)^2}$$

3. Uji Normalitas
4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang digunakan membagi varians tertinggi dengan varians terkecil, dengan menggunakan metode perbandingan varians. Dengan menggunakan rumus perbandingan varians homogenitas berikut, dua variasi variabel penelitian dibandingkan dalam proses ini:

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}} = \frac{S_1^2}{S_2^2} \text{ untuk } S^2 = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

5. Uji Hipotesis

Hipotesis yang diuji (Sudjana, 2005) adalah:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a: \mu_1 > \mu_2$$

6. Analisis N-Gain

Perhitungan N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan skor *pretest* terhadap skor *posttest* pada minat belajar siswa dikelas eksperimen. Rumus perhitungan N-Gain menurut Maltzer sebagai berikut:

$$g = \frac{X_{\text{posttest}} - X_{\text{pretest}}}{X_{\text{maksimum}} - X_{\text{pretest}}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilaksanakan di SMP Negeri 17 Medan dilakukan untuk mengetahui pengaruh pemakaian *ClassPoint* sebagai sarana belajar terhadap peningkatan ketertarikan belajar siswa kelas VII-8 dan siswa kelas VII-10. Intervensi yang diberikan pada dua kelas berbeda dimana kelas VII-8 sebagai kelas pembanding memakai pembelajaran konvensional dan kelas VII-10 sebagai kelas eksperimental memakai media *ClassPoint*.

Sarana belajar merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyampaikan atau menyalurkan pembelajaran oleh guru kepada siswa secara terencana sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Salah satu sarana belajar yang efektif dan efisien yang dapat digunakan adalah *ClassPoint*.

Sebelum dimulainya pembelajaran yang berbeda pada kelas terlebih dahulu diberikan angket ketertarikan awa peserta didik (*pretest*) untuk mengetahui ketertarikan awal siswa pada pembelajaran matematika. Hasil penelitian ini diperoleh mean *pretest* pada kelas eksperimental adalah ± 60 dan nilai mean *pretest* kelas pembanding ± 60 . Hal ini

menunjukkan bahwa nilai ketertarikan awal siswa (*pretest*) antara kelas eksperimental dan kelas pembandingan tidak jauh berbeda.

Setelah mengetahui bagaimana ketertarikan awal siswa, maka peneliti melakukan pembelajaran yang dilaksanakan secara berbeda terhadap kelas eksperimental dan kelas pembandingan. Dimana kelas eksperimental memakai sarana belajar *ClassPoint* sedangkan kelas pembandingan memakai metode konvensional. Pada akhir pembelajaran pembelajaran peneliti membagikan angket ketertarikan akhir siswa (*posttest*) untuk mengukur bagaimana peningkatan ketertarikan belajar siswa. Hasil penelitian diperoleh mean nilai *posttest* siswa pada kelas eksperimental adalah ± 81 sedangkan mean *posttest* pada kelas pembandingan ± 61 .

Pada tahapan selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui ada perbedaan peningkatan ketertarikan belajar siswa yang diajarkan dengan *ClassPoint* dibandingkan dengan peningkatan ketertarikan belajar siswa dengan perolehan signifikansi $0,000 < 0,005$ dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $1,365 > 1,669$, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan antara siswa yang memakai sarana belajar *ClassPoint* dengan siswa yang memakai pembelajaran konvensional.

Mengacu dengan analisis n-gain diperoleh peningkatan ketertarikan belajar dari data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimental dan kelas pembandingan memiliki perbedaan peningkatan ketertarikan belajar siswa. Pada kelas eksperimental diperoleh peningkatan yakni 0,5120 (sedang) sedangkan kelas pembandingan memperoleh peningkatan yakni 0,0037 (rendah). Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimental yang melakukan pembelajaran memakai sarana belajar *ClassPoint* memiliki peningkatan ketertarikan belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas pembandingan. Artinya, terdapat pengaruh pemakaian *ClassPoint* sebagai sarana belajar terhadap peningkatan ketertarikan belajar siswa. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian Rizky (2023) bahwa pemakaian *ClassPoint* dapat meningkatkan ketertarikan belajar siswa. Sri Reni Wahyuningsih (2023) juga mengatakan bahwa pemakaian sarana belajar *ClassPoint* berpengaruh positif terhadap motivasi dan ketertarikan belajar siswa.

Sandri *et al* (2023), mengatakan faktor rendahnya ketertarikan belajar siswa dalam proses pembelajaran disebabkan oleh guru yang monoton, relasi dengan teman dan keluarga, dari dalam diri sendiri, lingkungan sekitar dan fasilitas belajar yang kurang. Maka dari itu diperlukan solusi seperti pemakaian sarana belajar dalam proses pembelajaran. Kemudian Hamid (2020), mengatakan bahwa sarana belajar mampu menyampaikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata sehingga siswa lebih memahami, tertarik dan ketertarikan belajar siswa menjadi meningkat.

Peningkatan ketertarikan belajar siswa dikelas eksperimental lebih tinggi dibandingkan dengan kelas pembandingan, hal ini disebabkan karena kelebihan dan keunggulan pemakaian sarana belajar *ClassPoint*. Menurut Kurniawan *et al* (2022), mengatakan bahwa *ClassPoint* merupakan sarana belajar interaktif yang dapat meningkatkan ketertarikan belajar siswa karena memiliki beberapa fitur yang mampu merangsang keaktifan dan partisipasi siswa. Sehingga diambil simpulan yakni pemakaian *ClassPoint* sebagai sarana belajar berpengaruh terhadap peningkatan ketertarikan belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh serta pengujian hipotesis yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pemakaian sarana belajar *ClassPoint* berpengaruh terhadap peningkatan ketertarikan belajar siswa pada materi bangun datar dengan signifikansi $0,000 < 0,005$ dan peningkatan ketertarikan siswa pada kelas pembandingan yakni 0,0037 yang artinya rendah sedangkan pada kelas eksperimental yakni 0,5120 yang artinya sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Article, H. (2022). Pemanfaatan Media Digital Pada Guru Sd Di Kota Blitar. *Jige*, 250(2), 250–255..
- Efendi, A., Fatimah, C., Parinata, D., & Ulfa, M. (2021). Pemahaman Gen Z Terhadap Sejarah Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(2), 116–126. <https://doi.org/10.23960/mtk/v9i2.pp116-126>
- Firdaus, C. B. (2019). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Matematika di MTs Ulul Albab. *Journal on Education*, 2(1), 191–198. <https://doi.org/10.31004/joe.v2i1.298>
- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617–1620.
- Kurniawan, N. D., & Ika Yatri. (2022). Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Classpoint pada Materi Indahya Keragaman di Negeriku untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 86–95. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.48502>
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. 6–11.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- P., A. A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rina Dwi Muliani, R. D. M., & Arusman, A. (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Samura, A. O. (2015). Penggunaan media dalam pembelajaran matematika dan manfaatnya. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 69–79. <http://dx.doi.org/10.33387/dpi.v4i1.145>
- Sari, D. N., & Pratiwi, V. (2023). Pengembangan Instrumen Asesmen Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skill) Berbantuan Aplikasi Classpoint Pada Mata Pelajaran Layanan Lembaga *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan ...*, 3(2), 285–304.
- Setiawan, I., Setiyanto, S., Kumalasari Nurnawati, E., Studi Sistem dan Teknologi Informasi, P., & Sains Dan Teknologi, F. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Memngembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Tatap Muka Online Menggunakan Classpoint Di Sma Negeri 1 Karangpandan Karangnanyar. *Jurnal PkM Pemberdayaan Masyarakat Hal : 1-12*, 4(1), 1–12.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tanal, A. N., Rahma, P., Mahmud, H., & Al Hamdany, M. Z. (2023). Pengembangan Kompetensi Tenaga Pendidik melalui Program Pelatihan Aplikasi Classpoint. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 102–113. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.386>
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>

Yaatulo Hulu & Yakin Niat Telaumbanua. (2022). Analisis Minat dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning*. *educativo : Jurnal Pendidikan*, 1(1), 283-290.