PAKIEM

Era Hybrid Learning

Di era saat ini, pembelajaran tidak hanya sebatas lintas fisik saja, tetapi sudah merambah pada pemanfaatan teknologi sebagai penunjang dalam aktivitas pembelajaran. Bagi seorang pendidik, guru maupun dosen, memahami dan terampil dalam memberdayakan informasi dan teknologi merupakan suatu keharusan. Sebab, kondisi saat ini memaksa kita tidak sebatas pada pengetahuan, juga keterampilan.

Berbagai platform turut mendukung dalam pelaksanaan pembelajaran dengan prinsip PAKIEM (Pembelajaran Aktif Kreatif Inovatif Efektif Menyenangkan), seperti: zoom meeting, google suite, microsoft education, dan sebagainya. Pelaksanaan PAKIEM ini sangat diperlukan, baik saat pembelajaran daring maupun luring. Berbekal pengetahuan dan keterampilan menggunakan teknologi turut membantu dalam mensukseskan tujuan pembelajaran.

Selain itu, sumber-sumber pembelajaran saat ini juga mudah ditemukan sehingga berbagai kebutuhan materi dan informasi bisa dipenuhi. Dengan fasilitas yang ada, maka kreativitas pendidik dan peserta didik sangat diperlukan untuk membangun pembelajaran lebih baik.

Diterbitkan melalui:

www.dndracreative.com

ISBN 978-623-240-331-4

PAKIEM
Era Hybrid Learning

M. Nur Mustafa | Hermendra | Zulhafizh | Vionita Eka Legasari

M. Nur Mustafa | Hermendra | Zulhafizh | Vionita Eka Legasari

PAKIEM

Era Hybrid Learning

PAKIEM

ERA *HYBRID LEARNING*

**M. Nur Mustafa
Hermandra
Zulhafizh
Vionita Eka Legasari**

PAKIEM Era *Hybrid Learning*

© M. Nur Mustafa, Hermandra, Zulhafizh, Vionita
Eka Legasari, 2021

Tata Letak: Zulhafizh
Desain Sampul: Zulhafizh

Cetakan pertama, November 2021

xi + 124 hlm
14,5 x 20,5
ISBN Cetak: 978-623-240-331-4
ISBN Digital: 978-623-240-332-1

Diterbitkan melalui:

Anggota IKAPI (062/ DIY/ 08)
Jl. Melati No. 171 Sambilegi Baru Kidul,
Maguwoharjo, Depok, Sleman, Yogyakarta.
Telp. (0274) 2801996, Fax, (0274) 485222

Email: diandracreative@gmail.com
Facebook: <http://www.facebook.com/diandrapenerbit>
Instagram: @penerbitdiandra
Twitter: @bikinbuku
Website: www.diandracreative.com

Dicetak oleh:
Percetakan Diandra

Hak cipta dilindungi Undang-Undang.
All right reserved

KATA PENGANTAR

Bersyukur kepada yang Sang Pemberi Rahmat, atas ridha-Nya dan bershalawat buat junjungan alam *Rasulullah Sallallahu Alaihi Wassalam* buku ini dapat diselesaikan. Buku ini berjudul PAKIEM Era Hybrid Learning. Isi buku berfokus pada hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan serta perangkat pendukung untuk pembelajaran di era abad 21 hybrid learnig.

Di era saat ini, pembelajaran tidak hanya sebatas lintas fisik saja, tetapi sudah merambah pada pemanfaatan teknologi sebagai penunjang dalam aktivitas pembelajaran. Bagi seorang pendidik, guru maupun dosen, memahami dan terampil dalam memberdayakan informasi dan teknologi merupakan suatu keharusan. Sebab, kondisi saat ini memaksa kita memiliki kerampilan yang tidak sebatas pada pengetahuan, juga keterampilan.

Berbagai platform turut mendukung dalam pelaksanaan pembelajaran dengan prinsip PAKIEM (Pembelajaran Aktif Kreatif Inovatif Efektif Menyenangkan), seperti: zoom meeting, google suite, microsoft education, dan sebagainya. Pelaksanan PAKIEM ini sangat diperlukan, baik saat pembelajaran daring maupun luring. Berbekal pengetahuan dan keterampilan menggunakan teknologi turut membantu dalam mensukseskan tujuan pembelajaran. Selain itu, sumber-sumber pembelajaran saat ini juga mudah ditemukan

sehingga berbagai kebutuhan materi dan informasi bisa dipenuhi. Dengan fasilitas yang ada, maka kreativitas pendidik dan peserta didik sangat diperlukan untuk membangun pembelajaran lebih baik.

Melalui kesempatan ini disampaikan kesemua pihak yang turut andil secara moril maupun materil tidak disebutkan satu persatu. Akhirnya, kritik dan saran dari berbagai pihak disambut dengan senang hati disertai terima kasih guna meningkatkan mutu buku dicetakan berikutnya. Semoga buku ini memberikan manfaat yang baik dan kepada Allah memohon ampun dan keselamatan. Amin.

Pekanbaru, November 2021
Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR _____	ii
DAFTAR ISI _____	iv
DAFTAR TABEL _____	viii
DAFTAR GAMBAR _____	ix
PETA KONSEP _____	xi
PENDAHULUAN _____	1
BAB I ESENSI PEMBELAJARAN _____	4
A. Tujuan Pembelajaran _____	5
B. Materi _____	5
1. Pengertian Belajar _____	5
2. Hakikat Pembelajaran _____	7
3. Ciri-ciri Pembelajaran _____	8
4. Faktor-faktor Pembelajaran _____	10
C. Rangkuman _____	11
D. Evaluasi _____	12
E. Daftar Pustaka _____	12
BAB II PEMBELAJARAN AKTIF _____	15
A. Tujuan Pembelajaran _____	15
B. Materi _____	15
1. Pengertian Pembelajaran Aktif _____	15
2. Ciri-ciri Pembelajaran Aktif _____	17
3. Dimensi dalam Pelaksanaan _____	

Pembelajaran Aktif _____	19
4. Faktor Pendukung dan Penghambat _____	20
5. Langkah-langkah Pembelajaran Aktif _____	23
C. Rangkuman _____	26
D. Evaluasi _____	26
E. Daftar Pustaka _____	27
 BAB III PEMBELAJARAN KREATIF _____	 29
A. Tujuan Pembelajaran _____	30
B. Materi _____	20
1. Pengertian Pembelajaran Kreatif _____	30
2. Ciri-ciri Pembelajaran Kreatif _____	32
3. Strategi Menghadirkan Pembelajaran Kreatif _____	33
4. Langkah-langkah Pembelajaran Kreatif _____	36
C. Rangkuman _____	37
D. Evaluasi _____	38
E. Daftar Pustaka _____	38
 BAB IV PEMBELAJARAN INOVATIF _____	 40
A. Tujuan Pembelajaran _____	41
B. Materi _____	41
1. Pengertian Pembelajaran Inovatif _____	41
2. Ciri-ciri Pembelajaran Inovatif _____	43
3. Strategi Menghadirkan Pembelajaran Inovatif _____	44
4. Prinsip Pengembangan Pembelajaran _____	46
C. Rangkuman _____	48
D. Evaluasi _____	49

E. Daftar Pustaka _____	49
-------------------------	----

BAB V PEMBELAJARAN EFEKTIF _____ 51

A. Tujuan Pembelajaran _____	62
------------------------------	----

B. Materi _____	52
-----------------	----

1. Pengertian Pembelajaran Efektif _____	52
--	----

2. Ciri-ciri Pembelajaran Efektif _____	54
---	----

3. Keberhasilan Pembelajaran yang Efektif _____	57
---	----

4. Strategi Pembelajaran Efektif _____	59
--	----

C. Rangkuman _____	61
--------------------	----

D. Evaluasi _____	62
-------------------	----

E. Daftar Pustaka _____	62
-------------------------	----

BAB VI PEMBELAJARAN MENYENANGKAN _____ 64

A. Tujuan Pembelajaran _____	65
------------------------------	----

B. Materi _____	65
-----------------	----

1. Pengertian Pembelajaran Menyenangkan _____	65
---	----

2. Ciri-ciri Pembelajaran Menyenangkan _____	68
--	----

3. Strategi Mewujudkan Pembelajaran Menyenangkan _____	70
---	----

C. Rangkuman _____	71
--------------------	----

D. Evaluasi _____	72
-------------------	----

E. Daftar Pustaka _____	72
-------------------------	----

BAB VII GOOGLE SUITE _____ 74

A. Tujuan Pembelajaran _____	75
------------------------------	----

B. Materi _____	75
-----------------	----

1. Google Classroom _____	75
---------------------------	----

2. Google Form _____	83
----------------------	----

3. Google Meet _____	89
----------------------	----

C. Rangkuman	90
D. Evaluasi	90
E. Daftar Pustaka	91
 BAB VIII MESIN PENCARI INFORMASI	 92
A. Tujuan Pembelajaran	93
B. Materi	93
1. Google Cendekia	93
2. DOAJ	95
3. Portal Garuda	97
4. One Search Indonesia	98
C. Rangkuman	99
D. Evaluasi	100
E. Daftar Pustaka	101
 GLOSARIUM	 102
DAFTAR PUSTAKA	105
DAFTAR INDEKS	112
DATA PENULIS	117

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Dimensi dan Tujuan Pembelajaran Kreatif____	34
Tabel 2. Langkah-langkah Pembelajaran Kreatif _____	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Komponen untuk Pembelajaran Inovatif _	43
Gambar 2.	Situs Google Classroom_____	76
Gambar 3.	Pengguna Diarahkan untuk Memasukkan Akun di Google Mail _____	77
Gambar 4.	Tampilan Kelas di Google Classroom____	78
Gambar 5.	Tim Teaching di Google Classroom ____	79
Gambar 6.	Menyapa, Menginformasikan Materi Pembelajaran, dan Perintah Mengisi Daftar Hadir _____	80
Gambar 7.	Menginformasikan Kehadiran setelah Selesai Pembelajaran _____	81
Gambar 8.	Mengajak Peserta Didik untuk Diskusi/ Menyampaikan Pendapat_____	82
Gambar 9.	Membagikan Materi Pembelajaran/Kasus Berupa Video _____	82
Gambar 10.	Membagikan Materi Pembelajaran/Kasus Berupa Dokumen _____	82
Gambar 11.	Membagikan Tugas/Kasus _____	83
Gambar 12.	Membagikan Link Google Meet di Google Classroom _____	83
Gambar 13.	Membuat Google Form melalui Google Classroom _____	84
Gambar 14.	Jika Memilih Tugas _____	85
Gambar 15.	Laman Isian Pembuatan Daftar Hadir ____	86
Gambar 16.	Situs Google Drive _____	87

Gambar 17. Tanda Titik Sembilan _____	87
Gambar 18. Pembuatan Form melalui Google Dive ____	88
Gambar 19. Copy Paste Link di Google Classroom ____	88
Gambar 20. Aktivitas Pembelajaran melalui Google Meet _____	89
Gambar 21. Tampilan Google Cendekia (Scholar) ____	94
Gambar 22. Tampilan Hasil Penelusuran Google Cendekia _____	94
Gambar 23. Tampilan DOAJ _____	96
Gambar 24. Tampilan Hasil Penelusuran DOAJ ____	96
Gambar 25. Tampilan Portal Garuda _____	97
Gambar 26. Tampilan Hasil Penelusuran Portal Garuda _____	98
Gambar 27. Tampilan One Search Indonesia _____	99
Gambar 28. Tampilan Hasil Penelusuran One Search Indonesia _____	99

PETA KONSEP

PENDAHULUAN

Pembelajaran bukanlah tindakan sederhana, tapi kompleks. Sebagai seorang pendidik memerlukan berbagai keterampilan agar pembelajaran yang dilakukan dapat mencapai tujuan yang diamanahkan dalam kurikulum. Pendidik perlu membekali diri dengan berbagai kompetensi agar dapat mewujudkan harapan pembelajaran yang ditartgetkan.

Sekurang-kurang ada empat kompetensi yang harus dimiliki pendidik, yaitu: kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Keempat kompetensi tersebut menjadi ikon untuk menghadirkan pendidik yang seutuhnya dan itu diperoleh melalui ketekunan dalam menjalankan profesi keguruannya. Artinya, kompetensi-kompetensi tersebut tidak bisa diperoleh secara spontan.

Dengan modal keempat kompetensi pendidik, sangat potensial seorang pendidik mampu melahirkan pembelajaran yang disebut dengan istilah PAKIEM. PAKIEM kepanjangan dari Pembelajaran Aktif Kreatif Inovatif Efektif dan Menyenangkan. Upaya menghadirkan pembelajaran PAKIEM ini juga tidaklah sesederhana yang dipikirkan, karena untuk mewujudkan pendidik perlu membuat berbagai pertimbangan dengan menganalisis aspek AKIEM-nya.

Terkait hal tersebut, bahan ajar ini berupaya menstimulus alur berpikir pendidik atau para calon pendidik dalam menghadirkan pembelajaran AKIEM. Sebagai pendidik maupun calon pendidik harus memahami dengan baik esensi PAKIEM tersebut. Maka bahan ajar ini pula dibagi beberapa bagian bab agar uraian atau pembahasannya lebih mendalam.

Terkait pemberdayaan bahan ajar ini dalam pembelajaran, tentunya setiap pendidik bisa menyesuaikan edisi pertemuan dalam pembelajaran. Bahana ajar ini bisa saja dirancang dalam pembelajaran untuk satu kali pertemuan ataupun beberapa pertemuan. Satu kali pertemuan manakala calon pendidik yang memahami bahan ajar ini sudah memiliki modal terlebih dahulu pada pelajaran lain yang berhubungan dengan PAKIEM. Maka, yang diperlukan adalah berfokus pada pemberdayaan perangkat *e-learning*.

Sementara itu, jika calon pendidik yang mempelajari bahan ajar ini belum memiliki bekal terkait dengan PAKIEM tersebut, maka materi pertemuan dapat disesuaikan dengan jumlah BAB pembahasan. Bahan ajar ini terdiri delapan BAB pembahasan. BAB satu membahas esensi pembelajaran, BAB dua membahas pembelajaran aktif, BAB tiga membahas pembelajaran kreatif, BAB empat membahas pembelajaran inovatif, BAB lima membahas pembelajaran efektif, dan BAB enam membahas pembelajaran menyenangkan.

Khusus BAB tujuh membahas google suite dengan fokus google classroom, google form, dan google meet.

Sementara itu, BAB delapan membahas tentang mesin pencari informasi: google scholar, DOAJ, portal garuda, dan one search Indonesia. Pada kontek ini, Dua BAB terakhir ini dihadirkan sebagai fasilitas yang potensial digunakan untuk pembelajaran di abad 21. Apalagi kondisi saat ini sedang pandemi Covid 19 yang menuntut pendidik melaksanakan proses belajar mengajar tidak tatap muka atau lebih dikenal dengan istilah pembelajaran daring (dalam jaringan).

Kombinasi perangkat atau yang ada dapat membantu pendidik untuk tetap melaksanakan pembelajaran AKIEM dengan basis internet. Kemudian didukung pula website yang bisa dijadikan dasar dalam mencari informasi seperti disebutkan pada paragraf sebelumnya. Hal ini diperlukan agar pendidik ketika menjalankan tugasnya tidak kekurangan bahan ajar. Demikian pula sebaliknya, para calon pendidik atau peserta didik dapat memaksimalkan dalam mencari informasi agar tidak kekurangan ilmu pengetahuan dan wawaasan.

Pada kegiatan akhir yang diharapkan pada calon pendidik yang memahami bahan ajar ini diharapkan dapat memberikan kompetensi tentang cara menghadirkan pembelajaran AKIEM walaupun cara daring. Selain itu, dengan latihan rutin dalam merancang pembelajaran AKIEM, sangat potensial akan melahirkan calon pendidik yang mampu merancang pembelajaran AKIEM walaupun di era *hybrid learning* atau secara daring.

BAB I

ESENSI PEMBELAJARAN

A. Tujuan Pembelajaran

Ada beberapa tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan topik esensi pembelajaran, yaitu:

1. Menjelaskan pengertian belajar
2. Menguraikan hakikat pembelajaran
3. Menguraikan ciri-ciri pembelajaran
4. Menganalisis faktor-faktor pembelajaran

B. Materi

1. Pengertian Belajar

Belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat berkelanjutan, positif, aktif, dan terarah. Karena positif dan terarah maka aktivitas belajar sesungguhnya terjadi dari aktivitas yang sadar dan disengaja. Dalam kondisi ini akan terjadi aktivitas mental atau psikologis pada individu yang belajar.

Hal ini sejalan dengan penjelasan Aunurrahman (2016) bahwa belajar merupakan suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Budiningsih (2005) belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan, yang mana peserta didik aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep, dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari.

Ikhsan (2016) belajar sebagai suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Maka, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

Maswan & Muslimin (2011) memaknai belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan atau kemahiran berdasarkan alat indra dan pengalamannya. Apabila setelah belajar peserta didik tidak ada perubahan tingkah laku yang positif maka aktivitas belajarnya belum maksimal atau belum sempurna. Kemudian Siregar dan Nara (2012) memberikan penguatan terhadap makna belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat.

Bertolak dari banyaknya pengertian belajar dapat dipahami bahwa belajar pada hakekatnya merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan perilaku peserta didik secara konstruktif dalam kurun sepanjang hayat yang berlandaskan kesadaran dan terencana atau terarah. Hal ini diperkuat dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun

2003 yang menyatakan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa, dan negara.

2. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan berbagai sumber belajar yang ada di lingkungan belajar tersebut. Hamdani (2011) pembelajaran adalah usaha pendidik membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Langkah ini bertujuan untuk membantu peserta didik. Seperti dikatakan Warsita (2008) bahwa pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal.

Untuk mencapai harapan dari kegiatan pembelajaran, pendidik harus memiliki program yang disusun secara instruksional dan mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif. Aktivitas pembelajaran yang aktif akan membawa peserta didik untuk memperluas wawasan. Ainurrahman (2016) bahwa interaksi peserta didik dengan pendidik yang didukung dengan sumber belajar dapat membantu peserta didik memperoleh ilmu dan

pengetahuan, penguasaan, kemahiran, serta pembentukan sikap, dan kepercayaan dan sebagainya. Maka pembelajaran merupakan suatu tindakan bantuan yang diberikan kepada peserta didik dalam memenuhi kebutuhan belajarnya.

Atas dasar hal tersebut, maka esensi pembelajaran terbentuk karena adanya tujuan yang ingin dicapai, bahan/materi pembelajaran, pendidik, peserta didik, dan sarana dan prasarana. Menurut Sardiman (2010) terpenuhinya bagian-bagian atau komponen pembelajaran akan mengoptimalkan aktivitas yang dilakukan. Sebaliknya, salah satu diantara komponen itu tidak terpenuhi dengan baik baik dan terencana maka akan berdampak pula pada aktivitas yang dilakukan dalam pembelajaran.

3. Ciri-ciri Pembelajaran

Hamdani (2011) berpendapat bahwa kegiatan pembelajaran memiliki ciri-ciri:

- a. kegiatan yang dilakukan secara sadar dan direncanakan dengan sistematis;
- b. menumbuhkan perhatian dan motivasi peserta didik dalam belajar;
- c. menyediakan bahan belajar yang menarik perhatian dan menantang;
- d. dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik, menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan;

- e. membuat peserta didik siap menerima pelajaran, baik secara fisik maupun secara psikologi;
- f. menekankan keaktifan peserta didik;

Dalam perspektif Putra (2013), ia melihat bahwa ciri-ciri pembelajaran terletak pada adanya unsur dinamis dalam proses belajar peserta didik, yakni motivasi belajar, bahan belajar, alat bantu belajar, suasana belajar, dan kondisi subjek belajar.

- a. Motivasi belajar. Dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik yang tidak dapat melakukan tugas pembelajaran perlu diupaya untuk menemukan sebab-sebabnya, kemudian mendorong peserta didik tersebut agar berkenan menyelesaikan tugas. Artinya, peserta didik perlu diberikan ransangan agar memiliki semangat atau hasrat untuk mealkukan sesuatu;
- b. Bahan belajar. Bahan belajar merupakan isi dalam pembelajaran yang terkait dengan fakta, prinsip, dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran;
- c. Alat bantu/media belajar. Alat yang bisa membantu peserta didik dalam belajar untuk mencapai tujuan belajar;
- d. Suasana belajar. Suasana belajar sangat penting dan akan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Hubungan timbal balik yang berlangsung dengan semangat dan gembira dapat menghadirkan aktivitas pembelajaran berlangsung baik dalam mencapai tujuan pembelajaran;

- e. Kondisi peserta didik yang belajar. Setiap peserta didik memiliki sifat yang unik atau berbeda, tetapi juga mempunyai kesamaan, yaitu langkah-langkah perkembangan dan potensi yang perlu diaktualisasi melalui pembelajaran. Kondisi peserta didik yang demikian dapat berpengaruh terhadap partisipasinya dalam proses belajar. Untuk itu, kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada peranan dan partisipasi peserta didik, bukan peran guru yang dominan, tetapi lebih berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing.

4. Faktor-faktor Pembelajaran

Adapun berpendapat faktor-faktor yang dalam suatu kegiatan pembelajaran yaitu:

- a. Peserta didik adalah seseorang yang bertindak sebagai pencari, penerima, dan menyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan.
- b. Pendidik adalah seseorang yang bertindak sebagai pengelola kegiatan belajar mengajar, katalisator belajar mengajar, dan peranan lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif.
- c. Tujuan yakni, pernyataan tentang perubahan perilaku yang diinginkan terjadi pada peserta didik setelah mengikuti belajar mengajar. Perubahan perilaku tersebut mencakup perubahan kognitif, psikomotor dan afektif.

- d. Isi pelajaran yakni, segala informasi berupa fakta, prinsip dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan.
- e. Metode yakni, cara yang teratur untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan peserta didik untuk mencapai tujuan.
- f. Media yakni, bahan pengajaran dengan atau tanpa peralatan yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada peserta didik agar dapat mencapai tujuan.
- g. Evaluasi yakni, cara tertentu yang digunakan untuk menilai suatu proses dan hasilnya. Evaluasi dilakukan terhadap seluruh komponen kegiatan pembelajaran dan sekaligus memberikan balikan bagi setiap komponen kegiatan (Gino *et al*, 1998).

C. Rangkuman

Belajar merupakan proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya yang dilakukan secara sadar dan disengaja. Harapan dari belajar adalah memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa, dan negara. Sementara pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan berbagai sumber belajar yang ada di lingkungan belajar tersebut. Dalam kegiatan pembelajaran, erat hubungannya dengan yakni motivasi belajar, bahan belajar, alat bantu belajar, suasana belajar, dan kondisi

subjek belajar. Bagian-bagian tersebut turut mempengaruhi aktivitas belajar dan pembelajaran

D. Evaluasi

Setelah mempelajari dan memahami materi esensi pembelajaran, jawablah pertanyaan berikut:

1. Jelaskan pengertian belajar!
2. Uraikanlah hakikat pembelajaran!
3. Uraikanlah ciri-ciri pembelajaran!
4. Analisislah faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran di kelas!

E. Daftar Pustaka

- Ainurrahman. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gino, H. J., dkk. (1998). *Belajar dan Pembelajaran II*. Surakarta: UNS.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Ikhsan, M. (2016). Media Pembelajaran Berhitung untuk Madrasah Ibtidaiyah Rahmatullah Kota Jambi. *Jurnal Akademika*, 9(1-2), 55-61.
- Maswan & Muslimin, K. (2017). *Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putra, S. R. (2013). *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Jogjakarta: Diva Press.

- Sadirman, A. M. (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Siregar, E., & Nara, H. (2012). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

GLOSARIUM

Belajar

Proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan perilaku peserta didik secara konstruktif dalam kurun sepanjang hayat yang berlandaskan kesadaran dan terencana atau terarah.

DOAJ

Kependekan dari Directory of Open Access Journal merupakan mesin yang mengindeks publikasi ilmiah yang diterbitkan oleh jurnal-jurnal ilmiah.

Evaluasi

Cara tertentu yang digunakan untuk menilai suatu proses.

Google cendekia

Sebuah mesin yang memfasilitas dalam pencarian publikasi ilmiah seperti artikel jurnal, artikel prosiding, buku, skripsi/tesis, dan sebagainya.

Google classrom

Layanan berbasis internet atau web. Para pendidik bisa menyampaikan materi, tugas, penilaian, dan evaluasi melalui fasilitas tersebut sehingga aktivitas pembelajaran tetap bisa berlangsung.

Google form

Sebuah fasilitas dari google yang bisa digunakan untuk pembuatan daftar hadir pembelajaran, sarana memberikan tanggapan, dan sarana evaluasi.

Google meet

Fasilitas yang disediakan google yang memungkinkan penggunaanya bisa melakukan konferensi atau bertatap muka secara virtual.

One Search Indonesia

Mesin pencarian data atau informasi hasil publikasi, baik bersifat ilmiah maupun non ilmiah .

Pembelajaran

Suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan berbagai sumber belajar yang ada di lingkungan belajar tersebut.

Pembelajaran aktif

Suatu kegiatan belajar mengajar yang dikelola dan didesain dengan membuka ruang kepada peserta didik untuk kreatif dan aktif dalam berbagai aktifitas belajar.

Pembelajaran efektif

Kegiatan belajar dan mengajar berlangsung secara interaktif dan terbentuknya suasana belajar yang nyaman.

Pembelajaran inovatif

Sebuah tindakan yang mendorong dan berupaya membangun belajar mengajar lebih baik dari sebelumnya, dalam artian mampu menciptakan berbagai terobosan yang dapat memberikan makna pada peserta didik.

Pembelajaran kreatif

Suatu tindakan yang menekankan tentang upaya pendidik dalam memfasilitasi kegiatan belajar

sehingga suasana belajar dapat berlangsung dengan kondusif dan nyaman serta mampu merangsang peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan-kegiatan kreatif dan menyenangkan.

Pembelajaran menyenangkan

Suatu strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi atau informasi, dan memudahkan proses pembelajaran dengan memperhatikan tujuan yang ingin dicapai.

Pendidik

Seseorang yang bertindak sebagai pengelola kegiatan belajar mengajar, katalisator belajar mengajar, dan peranan lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif.

Peserta didik

Seseorang yang bertindak sebagai pencari, penerima, dan menyimpan isi pelajaran.

Portal garuda

Sebuah sistem mengindeks banyak artikel baik berupa artikel jurnal maupun hasil prosiding seminar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A., & Prasetya, J. T. (1997). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Ainurrahman. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Asmani, J. M. (2011). *7 Tips Aplikasi PAKEM*. Yogyakarta: DIVA press.
- Berk, L. E. (1998). *Development Through the Lifespan*. United Kingdom: Pearson.
- Bistari, B. (2017). Konsep dan Tujuan Pembelajaran Efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, 1(2), 13-20.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. 1991 ASHE-ERIC Higher Education Reports. ERIC Clearinghouse on Higher Education, The George Washington University, One Dupont Circle, Suite 630, Washington, DC 20036-1183.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmansyah. (2010). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- DePorter, B., Reardon, M., & Singer-Nourie, S. (1999). *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas (terjemahan Ary Nilandari)*. Bandung: Kaifa.
- Dryden, G., & Vos, J. (2003). *The Learning Revolution*. Bandung: Kaifa.
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran yang Efektif. *At-Ta'fikir*, 11(1), 85-99.

- French, R., Imms, W., & Mahat, M. (2020). Case Studies on the Transition from Traditional Classrooms to Innovative Learning Environments: Emerging Strategies for Success. *Improving Schools*, 23(2), 175-189.
- Gino, H. J., dkk. (1998). *Belajar dan Pembelajaran II*. Surakarta: UNS.
- Grabinger, R. S., & Dunlap, J. C. (1995). Rich Environments for Active Learning: A Definition. *ALT-J*, 3(2), 5-34.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Harahap, D. P. (2014). Supervisi Akademik Teknik Workshop Meningkatkan Kemampuan Guru Melaksanakan Pembelajaran Aktif. *Jurnal Manajemen Pendidikan Indonesia*, 6(02), 67-76.
- Ikhsan, M. (2016). Media Pembelajaran Berhitung untuk Madrasah Ibtidaiyah Rahmatullah Kota Jambi. *Jurnal Akademika*, 9(1-2), 55-61.
- Indrawati *et al.* 2009. *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan untuk Guru SD*. Jakarta: PPPPTK IPA.
- Joyce, B., & Weil, M. (1980). *Models of Teaching (Second Edition)*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Machmudah, U. (2008). *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang : UIN Malang Press.
- Ma'ruf, M. W., & Syaifin, R. A. (2021). Strategi Pengembangan Profesi Guru dalam Mewujudkan Suasana Pembelajaran yang Efektif. *Al-Musannif*, 3(1), 27-44.

- Maswan & Muslimin, K. (2017). *Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Morris. W. (2006). *Creativity – Its Place in Education*. http://jpb.com/creative/Creativity_in_Education.pdf
- Muriyatmoko, D. (2018). Pengaruh Indeksasi DOAJ terhadap Sitasi pada Jurnal Terakreditasi Sinta Menggunakan Analisis Regresi Linier. *Jurnal Simantec*, 7(1), 31-38.
- Mustafa, M. N., Hermandra, & Zulhafizh. (2018). *Strategi Inovatif: Gaya Guru Sukses dalam Dunia Pendidikan*. Bandung: Diandra Kreatif.
- Mustafa, M. N., Hermandra, & Zulhafizh. (2019). Teachers' Strategies to Design Media to Implement Communicative Learning in Public Schools. *Journal of Educational Sciences*, 3(1), 13-24.
- Mustafa, M. N., Hermandra, & Zulhafizh. (2020). *Pengelolaan Kelas: Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. Yogyakarta: Mirra Buana Media.
- Mustafa, M. N., Hermandra, Suarman, & Zulhafizh. (2019). *Manajerial Pembelajaran Kreatif: Menjadi Guru Jitu*. Yogyakarta: Mirra Buana Media.
- Mustafa, M. N., Hermandra, Zulhafizh, & Hermita, N. (2018). The Significance of Language Motivation Learning: Correlation Analysis. *Advanced Science Letters*, 24(11), 8380-8383.
- Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2015). *Menejemen Sekolah Berbasis ICT*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.

- Nurjan, S. (2018). Pengembangan Berpikir Kreatif. *AL-ASASIYYA: Journal of Basic Education*, 3(1), 105-116.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Orlando, M. (2013). *Nine Characteristics of a Great Teacher*. <https://www.facultyfocus.com/articles/philosophy-of-teaching/nine-characteristics-of-a-great-teacher/>
- Oya, R. N., & Budiningsih, C. A. (2014). Peningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Kreatif dan Produktif. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(1), 116-126.
- Putra, S. R. (2013). *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Jogjakarta: Diva Press.
- Reigeluth, C. M. (1983). *Instructional Design Theories and Models: An Overview of Their Current Status*. London: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Sadirman, A. M. (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sagala, S. (2013). *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sani, R. A. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sevima.Com. (2020). *5 Inovasi untuk Model Pembelajaran yang Lebih Efektif*. <https://sevima.com/5-inovasi-untuk-model-pembelajaran-yang-lebih-efektif/> (29/7/2021)

- Silberman, M. (1996). *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*. Jakarta: Yapendis.
- Siregar, E., & Nara, H. (2012). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Suherman, E., *et all.* (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: UPI.
- Suwarsito, S., & Harjono, H. (2010). Pemanfaatan Edukasi-net dalam Pencarian Sumber Belajar melalui Akses Internet. *JUITA: Jurnal Informatika*, 1(2), 59 – 63
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. (2020). Strategi Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PKn Peserta Didik. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 30-41.
- Syofyan, H., & Ismail, I. (2018). Pembelajaran Inovatif dan Interaktif dalam Pembelajaran IPA. *Qardhul Hasan: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 65-75.
- Trinova, Z. (2012). *Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan bagi Peserta Didik*. *Al-Ta Lim Journal*, 19(3), 209-215.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2011). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utami, R. (2019). Analisis Respon Mahasiswa terhadap Penggunaan Google Classroom pada Mata Kuliah Psikologi Pembelajaran Matematika. In *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, pp. 498-502.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Wena, M. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wulandari, D. (2016). Model Pembelajaran yang Menyenangkan Berbasis Peminatan. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 6(2), 851-856.
- Zulhafizh & Permatasari, S. (2020). Developing Quality of Learning in the Pandemic Covid-19 Through Creative and Critical Thinking Attitudes. *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 4(5), 937-949.
- Zulhafizh, Atmazaki, & Syahrul, R. (2013). Kontribusi Sikap dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pembelajaran*, 1(2), 13-28.
- Zulhafizh. (2020). Orientation on Implementation of Learning Curriculum at Senior High School: Teacher's Perspective. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 4(2), 303-315.
- Zulhafizh. (2021). Peran dan Mutu Pelaksanaan Pembelajaran oleh Guru di Satuan Pendidikan Tingkat Atas. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 7(2), 328-339.
- Zulhafizh. (2021, Agustus 2021). Membuat dan Bergabung Di Kelas Google Classroom + Meet. [Youtube]. <https://youtu.be/AA9U0FNYg3o>
- Zulhafizh. (2021, September 4). Tujuh Situs yang Wajib Akademisi dan Praktisi Ketahui

Saat Menulis Karya Ilmiah. [Youtube].
https://youtu.be/e0rDX__24xQ

Situs:

<https://garuda.ristekbrin.go.id/>.

<https://youtu.be/QDDXVN8iupI>

www.doaj.org

<https://onesearch.id/>

DAFTAR INDEKS

A

abad, ii, 13, 86
Ahmadi, 30, 37, 116
Ainurrahman, 17, 22, 116
ajar, 11, 12, 13, 26, 31
akhlak, 17, 21
Aktif, iv, v, 11, 25, 27, 29, 33, 38,
66, 84, 117, 120
aktivitas, ii, 15, 16, 18, 20, 22, 25,
26, 27, 28, 30, 31, 32, 35, 36, 40,
41, 43, 44, 46, 48, 51, 52, 56, 57,
58, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 76,
80, 81, 82, 86, 89, 90, 94, 101,
113
antusias, 42
artikel prosiding, 104, 110, 113
awal, 132

B

bahan ajar, 12, 26
bahasa, 35, 37
bangsa, 17, 21, 57
Berk, 77, 84, 116
berkreasi, 27, 53, 58
berpikir, 11, 15, 25, 28, 42, 47, 52,
53, 56, 58
berpotensi, 45
Bistari, 63, 73, 116
Bloom, viii, ix
Bonwell, 27, 38, 116
Budiningsih, 15, 22, 42, 47, 49, 116,
119

buku, ii, iii, 26, 31, 104, 109, 110,
113, 133

C

covid 19, 86, 100
Covid 19, 13

D

daring, ii, 13, 36, 37, 86, 87, 100
Darmansyah, 77, 84, 116
Deporter, 77
Desain, i, 44
Disiplin, 45
DOAJ, vii, 12, 104, 106, 107, 111,
112, 113, 118
Domain, viii, ix
dominan, 20, 27
Dryden, 76, 84, 116
dunia, 128
Dunlap, 25, 38, 117

E

efektif, 12, 20, 29, 37, 43, 54, 60, 62,
63, 64, 66, 67, 69, 70, 72, 77, 78,
82, 114, 115, 120
Efektif, vi, 11, 60, 62, 64, 67, 69, 73,
84, 116, 117, 118, 120
Eison, 27, 38, 116
emosional, 42, 56
episode, 79
esensi, 12, 15, 18, 22, 77

evaluasi, 35, 47, 48, 54, 58, 64, 72, 86, 94, 95, 97, 101, 113

Evaluasi, iv, v, vi, vii, 21, 22, 34, 37, 47, 48, 59, 72, 83, 101, 111, 113

F

Fakhrurrazi, 62, 63, 67, 69, 73, 117
fase, 33, 34
fleksibel, 79
fungsional, 70

G

gigih, 45
googel scholar, 12
google, ii, 12, 86, 87, 89, 90, 94, 95, 97, 100, 101, 104, 105, 110, 111, 113, 114
google classrom, 86, 89, 95, 101
google form, 12, 86, 94, 101
google meet, ii, 12, 86, 90, 100, 101
google suite, 12, 86, 101
Grabinger, 25, 38, 117
gratis, 87, 100, 106, 111

H

Hamdani, 17, 18, 22, 117
Harjono, 32, 38, 120
hebat, 78, 79
hybrid learning, 13, 86, 101, 104, 111

I

Ikhsan, 16, 22, 117
ikon, 11

ilmiah, 104, 105, 106, 108, 109, 110, 113, 114, 130, 132
imajinatif, 43
Indonesia, 128, 129, 130, 131, 132, 133
informasi, 44, 45, 46
inovatif, ii, 12, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 78, 114
Inovatif, v, 11, 49, 51, 53, 54, 59, 60, 118, 120, 121, 133
inspirasi, 79
Instrumen, viii, ix
intelektual, 42, 56, 71
interaktif, ii, 27, 62, 72, 114
internet, 13, 26, 31, 47, 86, 87, 101, 113

J

jaringan, ii, 13
jurnal, 104, 106, 109, 110, 113, 115

K

keagamaan, 17, 21
kecerdasan, 17, 21, 63
kepribadian, 17, 21
keterampilan, ii, 11, 16, 17, 27, 28, 30, 40, 53, 54, 56, 58, 65, 69
kompetensi, 11, 13, 27
kompetensi kepribadian, 11
kompetensi pedagogik, 11
kompetensi profesional, 11
kompetensi sosial, 11
komponen, 18, 21
komunitas, 55, 59, 77
kondisi, ii, 13, 15, 19, 22, 32, 41, 46, 67, 68, 81
kondisional, 40

kondusif, 41, 46, 47, 66, 115
konferensi, 100, 114
kongkrit, 44
konstruktif, 16, 113
kreatif, 44
Kreatif, i, v, 11, 23, 40, 42, 44, 46,
48, 49, 59, 60, 73, 84, 117, 118,
119, 133
kriteria, 34
kurikulum, 45, 132

L

lingkungan, 17, 22, 26, 40, 55, 57,
58, 66, 77, 79, 80, 81, 82, 114,
115, 130
literasi, 26, 46
luring, 36, 37, 86, 87, 100, 101

M

Machmudah, 33, 38, 117
mandiri, 66
Ma'ruf, 64, 73, 118
Maswan & Muslimin, 16, 22, 118
materi, 12, 18, 22, 26, 28, 29, 30, 31,
32, 33, 34, 35, 36, 37, 44, 45, 46,
48, 56, 57, 59, 64, 68, 72, 76, 77,
80, 82, 83, 86, 87, 90, 101, 104,
105, 106, 111, 112, 113, 115
Materi, viii, ix
media, 19, 29, 31, 36, 37, 51, 58, 68,
77
Media, i, 21, 22, 31, 38, 48, 60, 73,
117, 118, 119, 120, 130, 133
membaca, 27, 63
menata, 62, 82
menganalisis, 11, 27
menggali, 44

mental, 15, 31, 66, 78
Menyenangkan, vi, 11, 76, 80, 82,
84, 116, 117, 120, 121
Metode, 21, 32, 66
minat, 67, 79, 81, 83
modal, 11, 12, 65
Mohamad, 52, 60, 74, 120
moril, iii
Morris, 43, 48, 118
motivasi, 18, 19, 22, 33, 54, 66, 68,
76, 82
mulia, 17, 21
multimodal, 55, 59
Mustafa, i, 41, 42, 44, 48, 52, 54, 59,
60, 67, 68, 70, 73, 118, 128, 133

N

nalar, 44
Nara, 16, 23, 41, 49, 120
nasional, 132
Nasional, 16, 23, 102, 109, 111, 120,
121
negara, 17, 21
novel, 109, 111
Nurjan, 40, 49, 119

O

objek, 63, 68, 81
one search Indonesia, 13, 104
One Search Indonesia, vii, 109,
111, 114
Orlando, 78, 84, 119
Oya, 42, 47, 49, 119

P

PAKTEM, i, ii, 11, 12

pembelajaran, 44, 45, 46
Pembelajaran, iv, v, vi, vii, 11, 15,
17, 18, 20, 22, 23, 25, 27, 29, 33,
36, 38, 40, 42, 44, 46, 47, 48, 49,
51, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 60, 62,
64, 67, 69, 71, 72, 73, 74, 76, 80,
82, 84, 86, 91, 92, 93, 100, 102,
104, 114, 115, 116, 117, 118, 119,
120, 121, 133
pendekatan, 33, 36, 37, 43, 46, 64,
72
pendemi, 13
pendidik, ii, 11, 12, 13, 17, 18, 21,
25, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36,
40, 41, 42, 43, 47, 48, 52, 54, 55,
56, 57, 62, 64, 65, 66, 68, 69, 70,
72, 77, 78, 79, 80, 82, 83, 86, 87,
89, 90, 94, 95, 97, 101, 105, 106,
108, 111, 113, 114
pendidikan, 128
Pendidikan, 16, 22, 23, 38, 49, 60,
84, 117, 118, 120, 121, 128, 129,
130, 131, 132, 133
Pengelolaan, viii, ix
pengetahuan, ii, 13, 15, 16, 18, 26,
28, 30, 40, 41, 42, 44, 45, 54, 57,
58, 63, 109
penilaian, 23
peraga, 46
perpustakaan, 26
Perpustakaan, 109, 111
peserta didik, 13, 15, 16, 17, 18, 19,
20, 21, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31,
32, 33, 34, 35, 36, 40, 41, 42, 43,
47, 51, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 62,
63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 72,
76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 86,

87, 89, 90, 100, 101, 106, 108,
111, 113, 114, 115
peta, 44, 45
portal garuda, 12, 104, 108, 111
potensial, 11, 13, 55
Prasetya, 30, 37, 116
pribadi, 26, 56, 67, 71
program, 17, 26
psikologis, 15, 77
Putra, 19, 23, 119

R

realistik, 45, 46, 54, 58, 66
rekreasi, 45
remedial, 67
respon, 95, 97
ruang, 25, 36, 41, 67, 84, 114, 116

S

Sagala, 81, 84, 119
Sardiman, 18
sekolah, 26
Siregar, 16, 23, 41, 49, 120
sistematis, 18, 44, 45, 71
siswa, 44
skripsi, 104, 110, 113
solusi, 45
spiritual, 17, 21, 57
strategi, 31, 40, 42, 44, 45, 48, 51,
52, 56, 59, 62, 68, 69, 72, 76, 77,
80, 82, 84, 115
Strategi, 129, 133
suasana, 46
sumber, 17, 18, 21, 26, 27, 32, 33,
36, 37, 54, 57, 58, 63, 106, 114
Suwarsito, 32, 38, 120
Syarifin, 64, 73, 118

Syaparuddin, 30, 33, 38, 120

T

Tabel, 44, 46

target, 46

teknologi, ii, 34, 54, 55, 58

tenggang rasa, 66

Tes, viii, ix

tesis, 104, 110, 113

tinggi, 128, 132

tingkat, 133

Trinova, 82, 84, 120

tugas, 128

U

Undang-undang, 16, 23, 120

Undang-Undang, i

Uno, 52, 60, 64, 74, 120

V

variatif, 40

vasilitator, 27

virtual, 100, 114

Vos, 76, 84, 116

W

Warsita, 17, 23, 121

website, 13

Y

youtube, ii, 100

Z

Zulhafizh, i, 42, 48, 49, 52, 54, 59,
60, 68, 73, 74, 102, 112, 118, 121,
122, 131, 132