
**Pengembangan Metode Pembelajaran “Rounding Post Material” Mata Pelajaran
Ekonomi Kelas X IPS Sma Jawaahirulhikmah
Tahun Pelajaran 2020/2021**

Nailariza Umami, M.Pd.¹, Maria Aghata Sri W.H², Alfin Aditiya Nugraha³

^{1,2,3} Economic Education, Faculty of Social and Humanities, University of Bhinneka PGRI
Tulungagung

umaminailariza@gmail.com · mariaaghata@ubhi.ac.id · nugrahaalfin30@gmail.com

Abstrak

Education is a conscious effort, basically the role of the teacher is to create an effective environmental atmosphere so that learning activities can run according to what is expected to increase students' enthusiasm for learning and learning result will also be satisfactory. From various phenomena and analysis results, the researchers found several obstacles in learning, especially in class X SMA Jawaahirul wisdom and also the phenomenon of the general public in carrying out learning. Therefore, researchers developed a method called "Rounding Post Material". In this method students are given freedom and independence in learning with an active, interactive and communicative atmosphere but still under teacher supervision and control. Product validation assessment is carried out by Method Experts, Design Experts and Learning Practitioners. The products that will be made in this research are lesson plans, syntax and learning method manuals. This development research adapts development research with the ADDIE model. The method has not been tested on students due to various restrictions on the Covid-19 pandemic. The results based on product validation from experts show that the Rounding Post Material method is feasible to use but needs minor revisions to make this method better.

Keywords: Development of Learning Methods, Passion for learning, Rounding Post Material.

History of Article:

Received : (23-02-2022), Accepted : (20-03-2022), Published : (31-03-2022)

Citation:

Ummami, N, Sri, M, A, Nugraha, A, A (2022) Pengembangan Metode Pembelajaran “Rounding Post Material” Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS Sma Jawaahirulhikmah Tahun Pelajaran 2020/2021, *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 15(1), 46-57

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu aset paling berharga yang dimiliki bangsa. Melalui pendidikan akan tercipta sumber daya manusia yang mumpuni bersaing dengan negara lain. “Keberadaan pendidikan dewasa ini sudah merupakan tuntutan di kalangan masyarakat, sehingga ada suatu kejadian kecil dilingkup pendidikan hampir seluruh warga meresponya. Semakin sadar akan pendidikan, mengandung makna bahwa pelaksanaan pendidikan tidak boleh Asal-asalan pengelolaanya” (Iriyanto, 2017). Sistem pendidikan di Indonesia sudah tertuang dalam UU No.20 Tahun 2003 yang berbunyi “ Pendidikan adalah usaha sadar pada dasarnya peran guru dalam proses belajar mengajar adalah menciptakan suasana lingkungan yang efektif sehingga kegiatan belajar dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan dan hasil belajar juga akan memuaskan” (Pendidikan, Kebudayaan, & Indonesia, 2013). Mengelola pembelajaran tidaklah mudah karena kita menjumpai bahwa kadang-kadang para siswa mengalami kesulitan dalam belajarnya. Oleh karena itu, ada cara yang tepat untuk mengajar (Islam & Hidayatullah, 2004) .

Generasi muda diharapkan dapat membawa bangsa Indonesia menjadi bangsa yang kuat, kokoh dan mandiri yang diperhitungkan dalam kanch kehidupan dunia internasional. Kesiapan sebagai generasi muda dalam memecahkan persoalan bangsa ini harus didukung oleh sistem pembelajaran yang ada (Rahmawaty, Suwanto, & Endarwati, 2010). Pada era globalisasi seperti sekarang ini, sistem pendidikan menuntut untuk melakukan perubahan sistem pendidikan yakni dimana lebih di arahkan melelalui pembelajaran *online*. Tetapi tidak bisa di pukul rata penerapannya di seluruh daerah di Indonesia. Seperti yang dilansir oleh *sulteng.kemenag.go.id* Yakni “Pembelajaran secara daring (*online*) tidak bisa dilaksanakan secara baik karena banyaknya kendala yang di alami oleh masing-masing daerah, terutama daerah terpencil. Kendalanya sebagai berikut: pemerataan internet di Indonesia belum merata, siswa yang tidak mempunyai handpone, kurangnya fasilitas yang memadai dalam pembelajaran *online*.” Selain itu juga ada kendala lain dari adanya sistem pendidikan *online* seperti yang di lansir dalam *metro.sindonews.com* banyak tantangan dalam pembelajaran *online* “Dari yang ringan cepat bosan, hingga yang terberat membuat depresi. Dari sini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *online* juga berdampak pada tekanan psikologis anak terutama bosan dan jenuh dan butuh teman belajar. Sehingga selain adanya pembelajaran online juga perlu ada sistem atau metode pembelajaran luring yang bisa mengurangi dampak tekanan psikologis anak dan solusi pemaksimalan pembelajaran dengan terbatasnya infrastruktur digital atau *online*. Pengaruh pemberian motivasi dari luar dan dari dalam diri siswa tersebut sebenarnya juga berpengaruh besar dalam meningkatkan gairah belajar. Hal tersebut harus cepat diatasi untuk mengurangi dampak depresi atau bahkan kembali meningkatkan minat belajar untuk para siswa (Marheni, Ridwan, Purnomo, & Soniawan, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara kebutuhan guru, siswa dan hasil observasi peneliti di kelas X SMA Jawaahirul Hikmah, disimpulkan bahwa perlunya membentuk suasana pembelajaran yang lebih yang aktif interaktif dan komunikatif. Sehingga perlu adanya pengembangan sebuah metode pembelajaran yang bisa membuat suasana baru dalam kegiatan pembelajaran serta meningkatkan gairah siswa. Dengan begitu, akan terjadinya percepatan dalam mencapai tujuan pendidikan dan pembelajaran secara khusus. Maka dari itulah, dalam hal ini seorang guru dituntut mampu menciptakan situasi belajar yang dapat merangsang dan mendorong siswa untuk aktif dan kreatif dalam belajar (Hotel & Prihantoro, 2020). Dari sini peneliti ingin mengembangkan suatu metode pembelajaran yang lebih menekankan pentingnya kerjasama dan kolaborasi dalam menyelesaikan masalah sehingga dapat mengkomunikasikan informasi baik cara perolehan dan kegunaan informasi tersebut, Pembelajaran diarahkan untuk mampu merumuskan masalah dengan melatih kemampuan bertanya bukan hanya menyelesaikan masalah melalui mesin komputer yang dapat

menyajikan dan memproses data dengan cepat. yang membuat siswa bisa cenderung lebih aktif bergerak, mandiri, saling diskusi, dan meningkatkan gairah siswa. Metode tersebut bernama *Rounding Post Material*.

Rounding Post Material adalah istilah atau nama metode yang dibuat peneliti dalam bahasa Inggris yang terdiri atas tiga suku kata yakni *Rounding*, *Post* dan *Material*. Setiap suku katanya memiliki arti dalam bahasa Indonesia yakni *Rounding*: mengelilingi /mengitari / bergerak, berjalan, terbang) di sekitar sesuatu. *Post*: pos adalah tempat untuk berkumpul suatu kelompok, pemberhentian, tempat kirim mengirim dan tempat menyampaikan suatu pesan. *Post* sebenarnya adalah mengirim informasi dari tempat satu ke tempat lain. Atau tempat bertemunya informasi. *Material (Noun)*: Materi (sesuatu yang menjadi bahan yang untuk di ujikan, dipikirkan, dibicarakan, dikarangkan,dan sebagainya.) (KBBI, 2016). *Rounding post Material* merupakan metode Pembelajaran kelompok siswa dengan cara berpindah-pindah atau berkeliling dari satu titik tempat (*post*) ke titik tempat selanjutnya sesuai dengan arah jarum jam. Metode ini di adaptasi dari model pembelajaran round club (keliling kelompok) yaitu pemberian kesempatan kepada masing-masing siswa secara keliling atau berputar didalam kelompoknya untuk menanggapi tugas yang diberikan oleh guru untuk dikerjakan didalam kelompok tersebut (Kosmajadi, Studi, Guru, Dasar, & Majalengka, 2020). Tetapi terdapat perbedaan dimana dalam metode *Rounding Post Material* yang lebih mengutamakan independensi siswa dan mengurangi rasa bosan dengan mengelilingi *Post* atau tempat yang berisi materi dan juga *mini game* dalam meningkatkan gairah belajar siswa.

Berdasarkan paparan di atas maka perlu dilakukan kegiatan penelitian pengembangan metode *Rounding Post Material* pada mata pelajaran Ekonomi di Kelas X SMA Jawaahirul Hikmah. Kegiatan pengembangan metode *Rounding Post Material* tidak sampai melakukan uji coba metode tersebut. Tetapi hanya sampai Validasi terhadap kelayakan metode pembelajaran yang peneliti kembangkan.

METODE

Penelitian Pengembangan metode mengajar berupa *Rounding Post Material* menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau RnD (*Research and development*). Penulis akan menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick carry (1996) (Pack, Model, Endang, & Mut, n.d.). Prosedur ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu: (*Analysys, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Namun penelitian ini hanya sampai 3 tahap saja yakni (*Analysis, Design, Development*). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian pengembangan metode kali ini berupa Angket atau kuesioner. Ada 3 produk pengembangan metode yang divalidasi melalui hasil angket/ kuesioner dan juga berdasarkan kritik dan saran dari para validator. 3 produk yang akan di Validasi yaitu RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), Sintaks dan buku Panduan metode.

Instrumen kelayakan metode pembelajaran pada umumnya menggunakan skala *Likert* dengan 5 alternatif jawaban. Kemudian menghitung persentase tiap butir soal dan tiap indikator dengan bobot skor yang telah ditentukan dengan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2007).

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \quad \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan:

- P = Persentase
- $\sum x$ = Jumlah jawaban responden dalam 1 item
- $\sum xi$ = Jumlah nilai ideal dalam item
- 100% = Konstanta

Setelah itu mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan yang dapat di-lihat pada tabel berikut.

Table 1 Ketentuan Pemberian Skor

SS	S	TS	STS
Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
4	3	2	1
100%	75%	50%	25%

Untuk keperluan analisis lebih lanjut seperti membandingkan hasil penilaian tiap aspek dengan tingkat kelayakan yang diharapkan, digunakan teknik persentase dalam menganalisis data dengan rumus:

$$\text{Persentase kelayakan tiap aspek (\%)} = \frac{\sum \text{rata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rata skor yang ideal}} \times 100\%$$

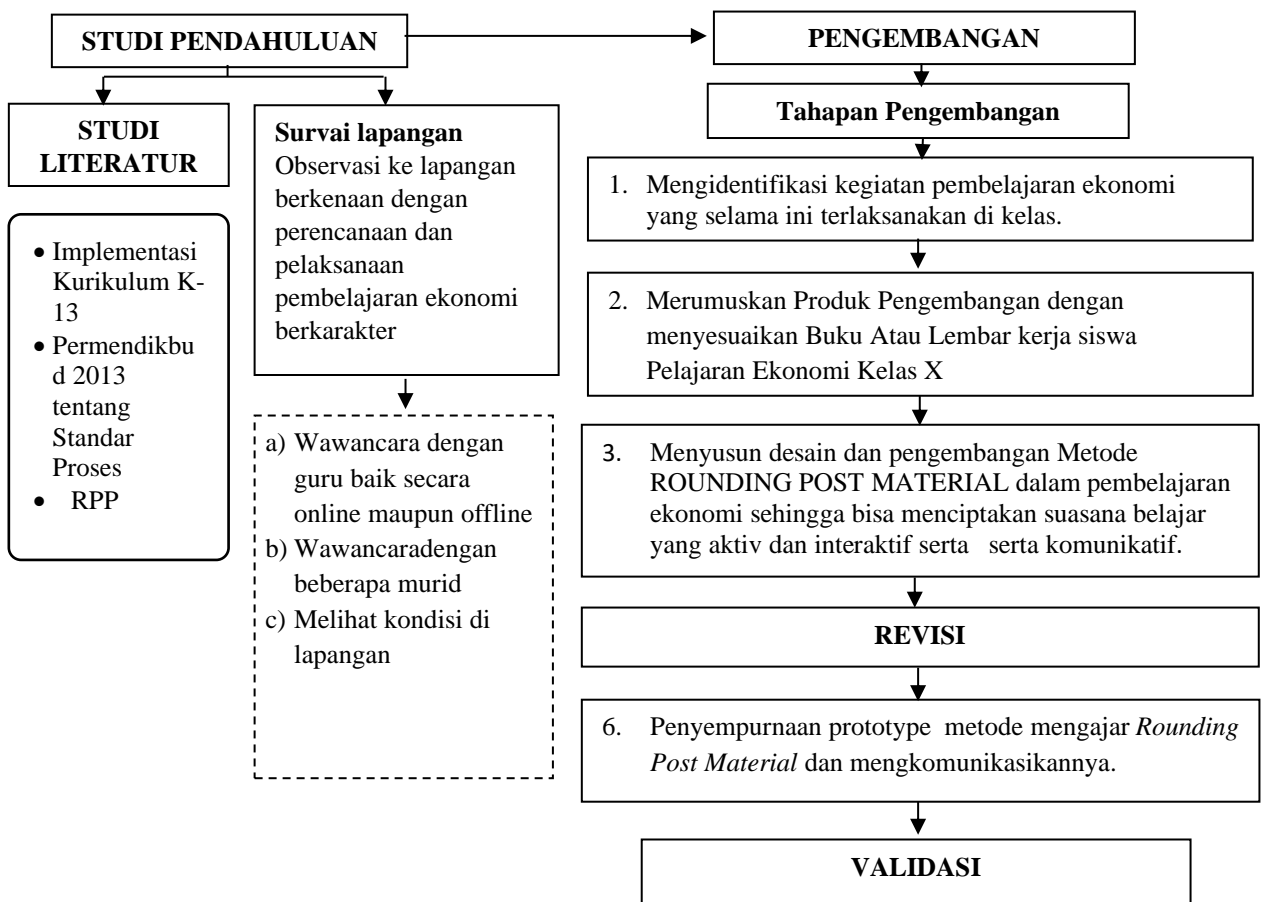
Table 2 Kriteria Kelayakan Data Angket Penilaian Validator

Skala Nilai (%)	Tingkat Kelayakan
85,01 – 100,00	Sangat layak, dapat digunakan tetapi perlu revisi kecil
70,01 – 85,00	Layak, dapat digunakan tetapi perlu revisi kecil
50,01 – 70,00	Kurang Layak, tetapi dapat digunakan dan perlu revisi besar
01,00 – 50,00	Tidak Layak, tidak boleh dipergunakan

Sumber: *Adaptasi dari Arikunto (2007)*

Gambar berikut adalah gambaran Desain penelitian yang dilakukan oleh Peneliti:

Gambar 1 Desain Penelitian

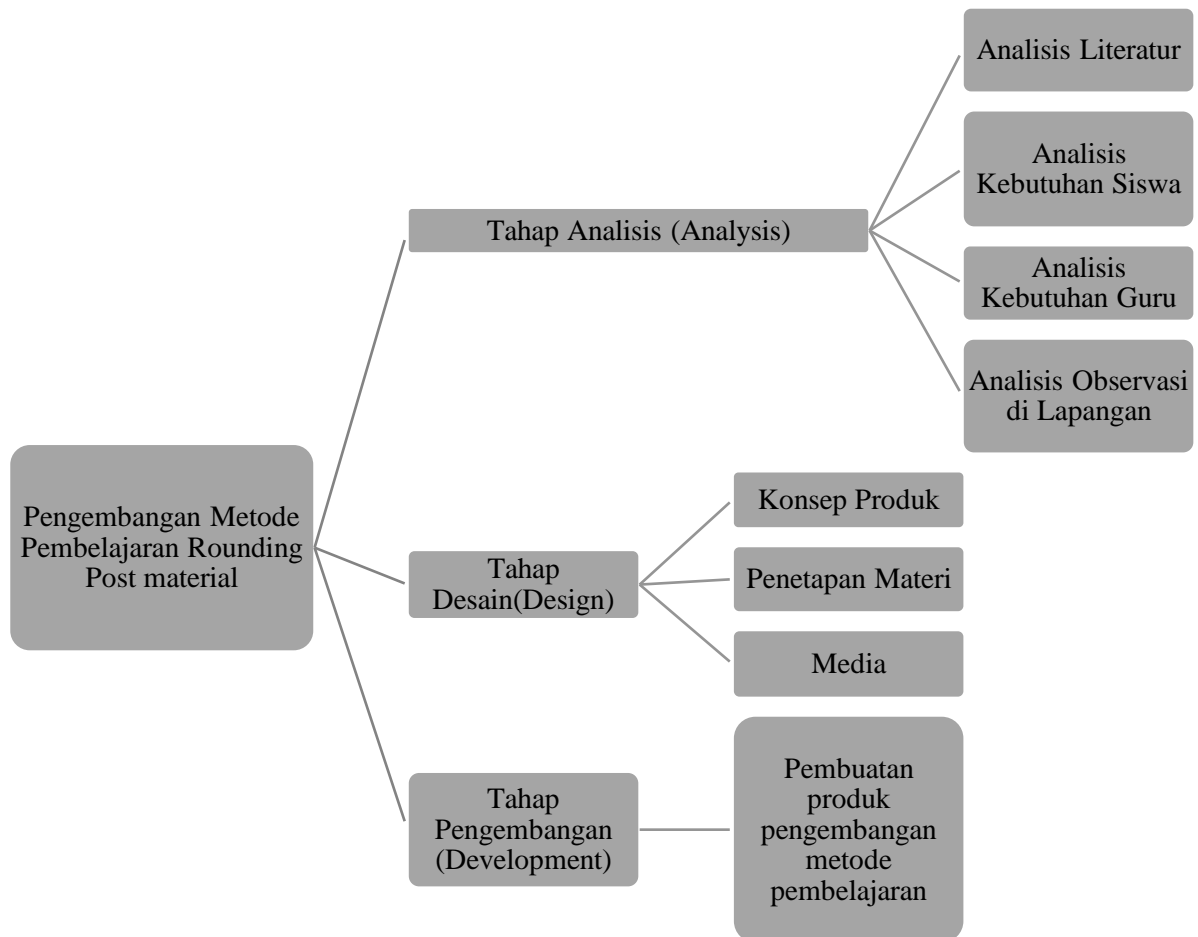


HASIL DAN PEMBAHASAN

” Pendidikan adalah usaha sadar pada dasarnya peran guru dalam proses belajar mengajar adalah menciptakan suasana lingkungan yang efektif sehingga kegiatan belajar dapat berjalan sesuai dengan apa yang di harap kan dan hasil belajar juga akan memuaskan”(Pendidikan et al., 2013).Oleh karena itu, Pentingnya pembentukan suasana lingkungan belajar yang efektif sangat di perlukan dalam kegiatan belajar mengajar.

Dalam membentuk suasana lingkungan belajar yang di harapkan.Peneliti mngembangkan sebuah metode yang bernama “*Rounding Post Material*”.Tahap Pengembangan metode pembelajaran tersebut beberapa tahapan yang di lakukan oleh peneliti yaitu Tahap Analisis, Tahap Desain dan Tahap Pengembangan dengan alur sebagai berikut.

Gambar 2 Tahap Pengembangan Metode Pembelajaran *Rounding Post Material*

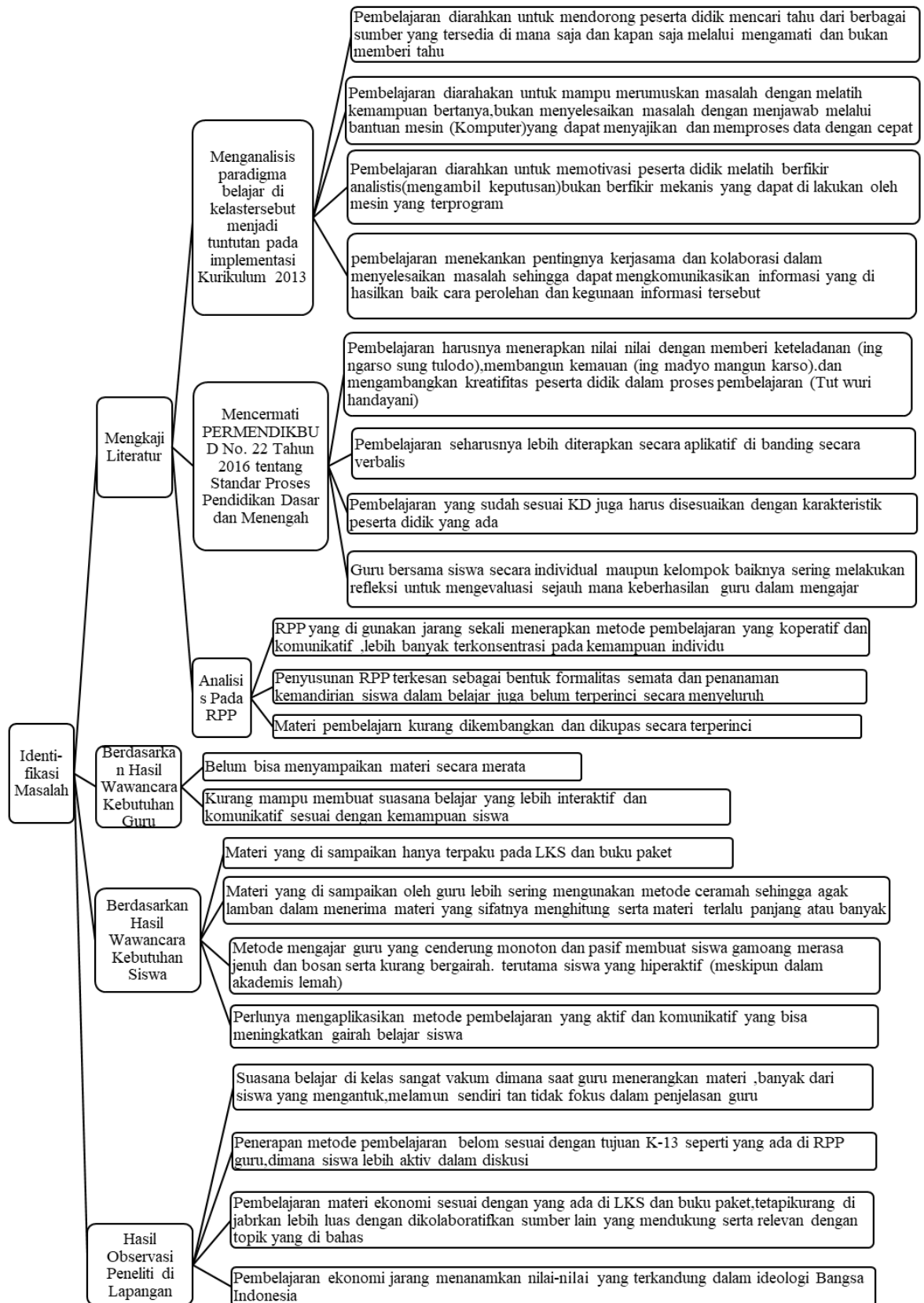


Pada setiap tahap akan mempunyai beberapa tahapan terperinci dalam penyusunan dan penjabaran seperti berikut.

A. Tahap Analisis (Analysis)

Hasil identifikasi masalah di kelas X SMA Jawaahirul Hikmah di peroleh informasi dari beberapa analisis sebagai berikut :

Gambar 3 Hasil Identifikasi Masalah



B. Tahap Desain (Design)

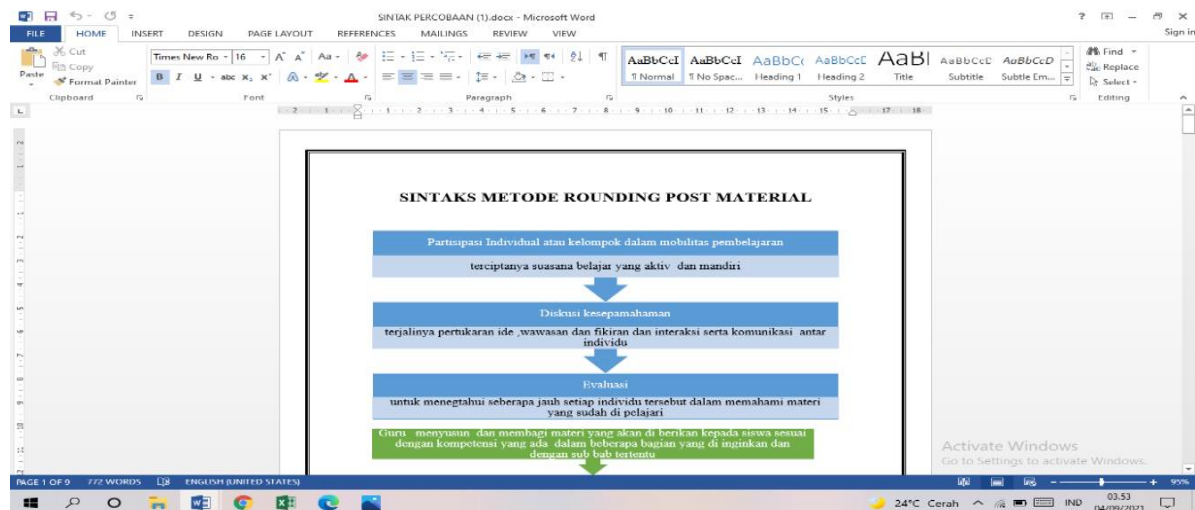
1. Konsep Metode *Rounding Post Material*

Rounding post Material sendiri adalah metode Pembelajaran kelompok siswa dengan cara berpindah-pindah atau berkeliling dari satu titik tempat ke titik tempat selanjutnya sesuai dengan arah jarum jam. Di mulai dengan guru akan menempelkan lembaran-lembaran materi yang akan di sebar di beberapa titik tempat. Beberapa titik tempat yang di tempeli atau di taruh materi itu di namakan *Post*. Dimana kembali kepada makna *Post* yang berarti tempat untuk berkumpul suatu kelompok, pemberhentian, tempat kirim mengirim dan tempat menyampaikan suatu pesan.lalu guru *briefing* siswa tentang sistemasi metode pembelajaran dan penyebaran kelompok di berbagai Pos. Untuk Pos sendiri guru bisa menentukan tempat yang ada di sekitar lingkungan belajar atau mungkin di dalam kelas juga bisa dengan menempelkan materi di beberapa titik dinding-dinding kelas jika alam kondisi hujan. Di setiap Pos mereka masing-masing kelompok siswa akan diwajibkan melakukan beberapa kegiatan seperti Membaca nyaring, menulis bebas tanpa intervensi (*Independent writing*), Diskusi materi (*Discussion*), dan evaluasi (*Evaluation*). Durasi waktu per pos bisa 5 – 10 menit tergantung kebutuhan dan jam mengajar guru. Guru memberi aba 2 perpindahan post bisa melalui peluit atau bel.Setelah melewati seluruh post seluruh pesrta didik dikumpulkan untuk evaluasi bersama terkait materi yag sudah di berikan.Meskipun metode yang di kembangkan bisa di sesuaikan dan berbagai materi dan pelajaran yang di butuhkan, Di sesi ini peneliti menetapkan suatu materi yang akan dicantumkan sebagai acuan pelaksanaan metode pembelajaran. Materi tentang perkoprasian dipilih peneliti karena *relatable* dengan dunia perekonomian yang ada di lingkungan sekolah.

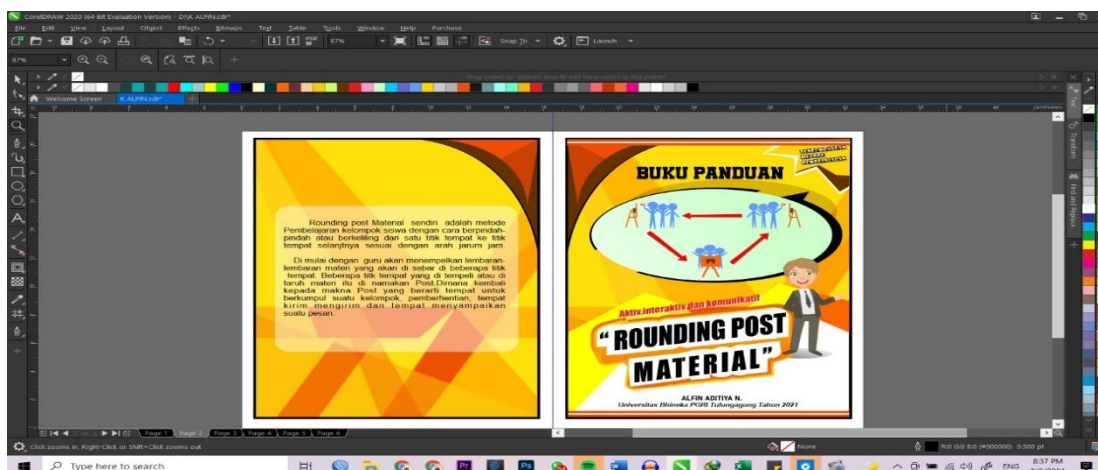
2. Media

Proses pembuatan Produk pengembangan metode sebagian besar menggunakan laptop ASUS DirectX 12 dengan sistem operasi Windows 10 dengan menggunakan *software* Ms. Word 2013 dan Corel Draw 2020 (64 bit). Berikut ini tampilan dari media yang digunakan dalam pengembangan ini.

Gambar 4 Ms. Word 2013



Gambar 5 : (Corel Draw 2020(64 bit))



C. Tahap Pengembangan (*Development*)

Berikut ini merupakan tabel tahapan proses pengembangan produk metode pembelajaran *Rounding Post Material*.

Table 3 Proses Pengembangan Produk

Proses Tahapan	Metode Pembelajaran		
	RPP	Sintak	Buku Panduan
Step Awal	merencanakan dan menyusun konsep produk berdasarkan pembelajaran yang aktif ,interaktif dan komunikativ. Sesuai dengan latar belakang pembuatan atau pengembangan metode pembelajaran yakni meningkatkan gairah belajar siswa.	merencanakan dan menyusun konsep produk berdasarkan pembelajaran yang aktif ,interaktif dan komunikativ. Sesuai dengan latar belakang pembuatan atau pengembangan metode pembelajaran yakni meningkatkan gairah belajar siswa.	Merencanakan dan menyusun konsep produk berdasarkan pembelajaran yang aktif ,interaktif dan komunikativ. Sesuai dengan latar belakang pembuatan atau pengembangan metode pembelajaran yakni meningkatkan gairah belajar siswa.
Acuan komponen /isi produk	Implementasi Kurikulum K-13, Permendikbud 2013 tentang Standar Proses,Buku pelajaran Ekonomi,Kompetensi Dasar,Dan hasil analisis masalah	Implementasi Kurikulum K-13, Permendikbud 2013 tentang Standar Proses,Buku pelajaran Ekonomi, Kompetensi Dasar,Dan hasil analisis masalah	Referensi dari berbagai sumber di internet ,Hasil ide dan kreativitas peneliti,dan hasil arahan dospem.
Penyusunan	Produk dan skenario pembelajaran yang di susun dan di rancang sebagian besar berdasarakan hasil pemikiran peneliti dan referensi dariberbagai sumber yang resmi dan cukup kuat serta bimbingan dari dosen pembimbing dan juga hasil diskusi dengan guru mata pelajaran ataua praktisi pembelajaran itu sendiri terkait solusi terhadap suatu problematika dalam kegiatan pendididkan.Terutama dalam meningkatkan gairah belajar siswa melalui metode yanga aktif,interaktif komunikatif dan mandiri		

Setelah melalui tahapan-tahapan tersebut lalu di lakukan uji kelayakan produk dengan hasil sebagai berikut.

1. Sajian Data dan Analisis Uji Coba Produk

Sebelum metode pembelajaran ini di pergunakan untuk menguji kelayakan produk pengembangan melalui kegiatan validasi sangatlah penting. Sehingga bisa mengetahui kelayakan produk pengembangan menurut para ahli yang ada dengan hasil validitas dan kritik serta saran untuk membuat produk pengembangan lebih mantab lagi. Kegiatan validasi kali ini di lakukan oleh 3 validator yakni 3 para ahli dari dosen Universitas Bhinneka dan 1 praktisi pembelajaran. Praktisi pembelajaran kali ini dari guru mata pelajaran ekonomi SMA Jawaahirul Hikmah.

a. Komponen dan Hasil Revisi dari Ahli Metode Pembelajaran

Tabel 4 Bagian yang di revisi, jenis kesalahan, kritik dan saran dari validator Ahli Metode Pembelajaran

Bagian yang di revisi	Tidak Ada
Jenis kesalahan	Tidak Ada
Kritik dan saran	Metode tersebut sduah baik, dan bisa diterapkan dlm pembelajaran mas, Karena ini salah satu metode agar siswa tidak terlalu jenuh dg rutinitas belajar yg monoton Tentunya guru akan bijak dalam membagi kelompok siswa, dan tetap memantau serta mengarahkan siswa dalam praktek kegiatan belajar tsb, Dan diakhir pembelajaran guru harus tetap memberikan kesimpulan akhir dr pembelajaran yg telah dilakukan, dapat juga menekankan point-point penting dalam pembelajaran

Berdasarkan penilaian arahan dan krtitik serta saran untuk ahli bidang metode pembelajaran secara keseluruhan mendpatkan nilai presentase dengan total 75% .Sehingga dapat di katakan masuk dalam kategori Layak dapat digunakan tetapi perlu revisi kecil.

b. Komponen dan Hasil Revisi dari Ahli Desain

Tabel 5 Bagian yang di revisi, jenis kesalahan, kritik dan saran dari validator Ahli Desain

Bagian yang di revisi	yang perlu direvisi dibagian rubrik penilaian, belum mampak indikator penilaian dari setiap ranah terkhusus kognitif dan psikomotorik.
Jenis kesalahan	Masih ada beberapa narasi yang typo mohon dibaca ulang, penggunaan tanda baca juga ada yang kurang tepat.
Kritik dan saran	Tidak Ada

Berdasarkan penilaian arahan dan krtitik serta saran untuk ahli Perencanaan Pembelajaran secara keseluruhan mendpatkan nilai presentase dengan total 78,75% .Sehingga dapat di katakan masuk dalam kategori Layak dapat di gunakan tetapi perlu revisi kecil.

c. Komponen dan Hasil Revisi dari Ahli Bidang Isi

Tabel 6 Bagian yang di revisi, jenis kesalahan, kritik dan saran dari validator Ahli Bidang Isi

Bagian yang di revisi	Tidak Ada
jenis kesalahan	Tidak Ada
kritik dan saran	Bisa di gunakan

Berdasarkan penilaian arahan dan krtitik serta saran untuk ahli bidang metode pembelajaran secara keseluruhan mendapatkan nilai presentase dengan total 76,25% .Sehingga dapat di katakan masuk dalam kategori Layak dapat di gunakan tetapi perlu revisi kecil.

Table 7 Bagian yang di revisi,jenis kesalahan,kritik dan saran dari validator Praktisi Pembelajaran

Bagian yang di revisi	Tidak Ada
Jenis kesalahan	Tidak Ada
Kritik danSaran	Untuk keseluruhan sudah baik, seluruh metode yang di gunakan sudah selaras dengan RPP sehingga tidak ada kesenjangan antara keduanya.

Berdasarkan penilaian arahan dan krtitik serta saran dari Praktisi Pembelajaran secara keseluruhan mendptakan nilai presentase dengan total 78,33%. Sehingga dapat di katakan masuk dalam kategori Layak dapat di gunakan tetapi perlu revisi kecil.

Berikut ini adalah tabel total presentase kelayakan dari keseluruhan Validator :

Table 8 Presentase kelayakan dari keseluruhan Validator

Validator	Presentase	Kategori
Ahli Metode Pembelajaran	75%	Layak
Ahli Desain	78.75%	Layak
Ahli Bidang Isi	76.25%	Layak
Praktisi Pembelajaran	78,33%	Layak
Total	77.08%	Layak

Secara umum penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan produk baru dan menguji keefektivanya sehingga digunakan siap secara nyata di lapangan (Mulyatiningsih, 2016). Kelayakan Metode Pembelajaran *Rounding pos Material* berdasarkan penilaian dari keseluruhan para ahli dan praktisi pembelajaran .Keseluruhan aspek mendapatkan nilai Total nilai sebanyak 77.08%. Berdasarkan kriteria kelayakan data yang di Adaptasi dari Arikunto (2007) (**Tabel 2**) Metode pembelajaran *Rounding post Material* masuk kategori Layak,dapat digunakan tetapi perlu revisi kecil.Hal ini menunjukkan bahwa hasil pengembangan ini sudah layak untuk di gunakan. Dengan demikian hasil pengembangan Metode pembelajaran *Rounding Post Material* bisa di uji cobakan dan di kembangkan lebih baik lagi agar bisa lebih bermanfaat bagi khalayak di dunia pendidikan khususnya bagi guru dan siswa kelas X SMA Jawaahirul Hikmah untuk mengatasi problematika yang ada dalam proses belajar mengajar,Serta bisa memberikan suasana baru dan meningkatkan semngat serta gairah belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dari berbagai informasi dan hasil identifikasi masalah dapat disimpulkan bahwa perlunya mengembangkan suatu metode yang bisa menciptakan suasana pembelajaran yang cenderung lebih aktif, bergerak,mandiri,saling diskusi, dan meningkatkan gairah siswa. Metode yang dimaksud adalah metode “*Rounding Post Material*”. Berdasarkan penilaian dari keseluruhan para ahli dan praktisi pembelajaran pengembangan metode ini dikatakan sudah layak. Dengan demikian, untuk selanjutnya hasil

penelitian ini bisa dilanjutkan ketahap yang lebih luas agar dapat lebih bermanfaat dalam dunia pendidikan, untuk mengatasi problematika dalam proses belajar mengajar, serta bisa memberikan suasana baru dan meningkatkan semangat serta gairah belajar siswa.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2007). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Hotel, S., & Prihantoro, E. 2020. *Peningkatan Gairah Belajar Siswa Dengan Lcd Proyektor Sebagai Media Audio Visual Pada Pembelajaran Instalasi Motor*, (September 2019), 616–626.
- Islam, D., & Hidayatullah, T. (2004). Meningkatkan Gairah Siswa Dalam Belajar ”.
- KBBI. 2016. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online] Available at: <http://kbbi.web.id/pusat>, [Diakses 21 Oktober 2021]
- Kurniawan, H. (2021). Setahun Pembelajaran Online, Disdik dan Kebudayaan Tangsel: Siswa Mudah Bosan dan Depresi. [Online, <https://metro.sindonews.com/read/430108/171/setahun-pembelajaran-online-disdik-dan-kebudayaan-tangsel-siswa-mudah-bosan-dan-depresi-1621310751>]
- Kasdiah. (2020). Dampak Pembelajaran Online Di Wilayah Terpencil. [Online, <https://sulteng.kemenag.go.id/berita/detail/dampak-pembelajaran-online-di-wilayah-terpencil>]
- Kosmajadi, E., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Majalengka, P. U. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Round Club Untuk*, 180–186.
- Marheni, E., Ridwan, M., Purnomo, E., & Soniawan, V. (2020). *Meningkatkan Gairah Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Pasca Pandemi Covid-*, 20(3), 149–158.
- Pack, P. D. F., Model, P., Endang, P., & Mut, A. N. (n.d.). Pengembangan Model.
- Pendidikan, M., Kebudayaan, D. A. N., & Indonesia, R. (2013). Menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia, 2011.
- Rahmawaty, P., Suwanto, D. H., & Endarwati, M. L. (2010). *Pengembangan Metode Pembelajaran Pendidikan Karakter Melalui Kewirausahaan Sosial (Sociopreneurship)*, *Jurnal Pendidikan*, 1, 1–15.