

Studi Eksperimen: Penerapan Komik Elektronik dalam Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi pada Siswa SMA Negeri 3 Pasuruan

Putri Ayu Anisatus Shalikha*¹, M. Mascun Andianto², Andjani Sulistyaningrum Kinasih³, Ria Priatmini⁴

^{1,2,3}Pendidikan Ekonomi, Universitas PGRI Wiranegara, Provinsi Jawa Timur

⁴Guru Ekonomi, SMA Negeri 3 Pasuruan, Provinsi Jawa Timur

Correspondence: anisaputri412@gmail.com

Received: 15 November 2024 | Revised: 5 Desember 2024 | Accepted: 20 Desember, 2024

Keywords:

E-Comics;
Experimental
Research; Learning
Interest

Abstract

At SMA Negeri 3 Pasuruan, Economics is an elective subject for pupils in Grade XI. The students consciously choose economics as one of the subjects that they want to study in more depth. Nevertheless, the enthusiasm of pupils to participate in economic learning, particularly in abstract learning subjects, is relatively small. One of the causes of pupils' low interest in learning is due to the lack of interesting and inappropriate learning media with pupils' needs in learning economics. The purpose of this study is to evaluate how the use of electronic comics affects the interest of Grade XI pupils in learning the topic of wage system material in economics subjects at SMAN 3 Pasuruan. A mixed method approach that combines a quantitative approach with a quasi-experimental model through data collection instruments in the form of surveys, pre-tests, post-tests in control and experimental classes. In addition, this study used a qualitative approach through observation and interview instruments. The results of the research show that electronic comic books can increase students' understanding of and interest in economic subjects, especially on the topic of the wage system material. The effectiveness of electronic comic learning media significantly contributes to the learning of abstract material through appropriate and interesting visualization.

Kata Kunci:

komik elektronik;
minat belajar; kuasi
eksperimen

Abstrak

Mata pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran pilihan di SMA Negeri 3 Pasuruan pada kelas XI. Mereka dengan sadar memilih Ekonomi sebagai salah satu mata pelajaran yang akan dipelajari lebih mendalam. Akan tetapi, antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran ekonomi khususnya pada topik pembelajaran yang bersifat abstrak relatif rendah. Salah satu penyebab rendahnya minat belajar siswa karena kurang menarik dan ketidaksesuaian media pembelajaran dengan kebutuhan siswa di pembelajaran ekonomi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi bagaimana penggunaan komik elektronik mempengaruhi minat siswa kelas XI dalam belajar topik materi sistem pengupahan dalam mata pelajaran ekonomi di SMAN 3 Pasuruan. Pendekatan *mixed method* yang mengkombinasikan antara pendekatan kuantitatif dengan model kuasi eksperimen melalui instrumen pengambilan data berupa survei, *pretes*, *posttest* di kelas kontrol dan eksperimen. Selain itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif menggunakan instrumen observasi dan wawancara. Temuan penelitian menunjukkan bahwa komik elektronik dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap mata pelajaran ekonomi khususnya pada topik materi sistem pengupahan. Efektivitas media pembelajaran komik elektronik memberikan kontribusi signifikan terhadap pembelajaran di topik materi yang bersifat abstrak melalui visualisasi yang tepat dan menarik.

PENDAHULUAN

Komponen kunci dalam menciptakan generasi berkualitas yang mampu bersaing di era globalisasi adalah pendidikan (Iftina Delfi, 2021). Salah satu elemen proses pembelajaran yang tidak dapat diabaikan adalah cara penyampaian materi pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran dapat sangat dipengaruhi oleh penyampaian materi pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, 2024). Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran berbasis digital semakin banyak diterapkan untuk mendukung proses pendidikan. Salah satu inovasi yang menarik adalah penggunaan komik elektronik sebagai media pembelajaran. Media ini memadukan unsur visual, narasi, dan interaktivitas, sehingga mampu menyampaikan materi secara menarik dan mudah dipahami (Azis et al., 2024). Dalam hal ini, diharapkan bahwa komik elektronik akan meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pendidikan, terutama ketika menyangkut materi yang sulit atau membosankan.

Antusiasme siswa terhadap apa yang mereka pelajari merupakan salah satu elemen kunci yang memengaruhi hasil belajar mereka (Harefa et al., 2020). Minat yang kuat terhadap materi pelajaran dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap proses pembelajaran. Namun, bukti empiris menunjukkan bahwa motivasi siswa untuk belajar sering kali terhambat, terutama ketika dihadapkan pada topik yang sulit atau kurang relevan. Sistem upah dalam mata pelajaran ekonomi adalah salah satu contoh substansi tersebut. Siswa sering kali merasa sistem upah kurang menarik karena merupakan subjek yang memerlukan pemahaman mendalam dan pemeriksaan kritis (Nasrul et al., 2024). Menggunakan materi pembelajaran berbasis teknologi, seperti komik elektronik, menjadi salah satu cara agar kondisi ini memotivasi guru untuk mencari materi pembelajaran alternatif yang dapat meningkatkan minat siswa.

Menurut (Oktaviana & Ramadhani, 2023) Media pembelajaran Komik elektronik adalah sarana edukasi berbasis teknologi yang menggunakan format komik digital. Media ini efektif meningkatkan minat dan hasil belajar siswa karena sifatnya yang interaktif, visual, dan mudah diakses melalui perangkat digital. Komik elektronik sering digunakan dalam pembelajaran berbasis masalah (PBL), yang memadukan visual yang menarik dengan penceritaan naratif untuk membantu siswa memahami ide secara menyeluruh. Komik elektronik terbukti meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran yang menantang seperti studi sosial dan matematika.

Menurut (Depita, 2024) Metode konvensional dalam pembelajaran mengacu pada pendekatan tradisional seperti ceramah, diskusi, atau latihan langsung tanpa penggunaan teknologi canggih. Meskipun metode ini terbatas dalam memfasilitasi pembelajaran interaktif, ia tetap relevan dalam memberikan pengajaran yang terstruktur dan mendalam pada subjek tertentu. Kemanjuran pendekatan ini sering kali bergantung pada kapasitas instruktur untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan menginspirasi.

Menurut (Yasin & Baresi, 2024) Minat belajar adalah keinginan atau dorongan intrinsik siswa untuk terlibat dalam proses belajar. Faktor-faktor yang memengaruhi tumbuhnya minat belajar seperti penggunaan metode pembelajaran yang menarik, relevansi materi, dan suasana kelas sangat memengaruhi minat belajar. Karena media interaktif seperti Komik elektronik

menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan dengan lingkungan digital yang biasa dialami anak-anak, penelitian menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar.

SMAN 3 Pasuruan adalah salah satu sekolah menengah atas yang menghadapi tantangan serupa. Berdasarkan observasi awal, siswa kelas XI menunjukkan tingkat minat belajar yang bervariasi terhadap mata pelajaran ekonomi, khususnya pada materi sistem upah. Beberapa siswa menganggap materi ini sulit dipahami karena bersifat abstrak dan kurang aplikatif jika disampaikan melalui metode pembelajaran konvensional. (Aisyah Nurul Izzah, Asilah Muthi'ah Erwandi, Nisrina Ayu Anareta Sanjaya, Arita Marini, 2024). Keorisinilan penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap materi sistem upah, yang sebelumnya tidak banyak dieksplorasi menggunakan media pembelajaran berbasis komik elektronik. Penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan menawarkan solusi pembelajaran yang mengkombinasikan unsur visual dan naratif untuk mendukung pemahaman siswa terhadap konsep ekonomi yang kompleks. Dibandingkan penelitian sebelumnya, pendekatan ini lebih spesifik dalam mengatasi tantangan abstraksi materi dan meningkatkan keterlibatan siswa melalui media yang relevan dengan minat mereka.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai bagaimana materi pembelajaran komik elektronik mempengaruhi antusiasme siswa kelas XI di SMAN 3 Pasuruan dalam mempelajari sistem pengupahan. Untuk menjamin bahwa temuan penelitian dapat diukur secara tidak memihak, ilmiah, dan mendalam maka digunakan teknik *mixed method*. Peneliti akan membandingkan tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan komik elektronik sebagai alat bantu mengajar dalam penelitian ini. Untuk mengetahui apakah penggunaan komik elektronik secara signifikan mempengaruhi minat belajar siswa, data akan dikumpulkan melalui survei dan dianalisis secara statistik. Diharapkan bahwa temuan penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi guru di SMAN 3 Pasuruan secara praktis tetapi juga akan berfungsi sebagai landasan teoritis untuk kemajuan materi pembelajaran berbasis teknologi di masa mendatang. Lebih jauh, diharapkan bahwa penelitian ini akan berfungsi sebagai panduan bagi lembaga pendidikan lain yang menghadapi kesulitan yang sama. Kualitas pendidikan dapat ditingkatkan dengan membuat proses pembelajaran lebih menarik, dinamis, dan sesuai dengan kebutuhan siswa melalui inovasi seperti komik elektronik.

METODE

Penelitian ini menggunakan *pretest* dan *posttest* untuk kelompok eksperimen dan kontrol, penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif dengan jenis kuasi eksperimen (Adam et al., 2024). Untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana media pembelajaran komik elektronik memengaruhi minat dan hasil belajar siswa maka peneliti menggunakan pendekatan *mixed method* untuk melengkapi temuan penelitian kuantitatif dengan analisis kualitatif. Siswa dalam kelompok eksperimen diwawancarai dalam hal ini untuk mengetahui tentang pengalaman belajar mereka dan bagaimana penggunaan media secara langsung memengaruhi minat belajar mereka.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2024–2025 di SMA Negeri 3 Pasuruan. Seluruh siswa kelas XI 1 dan XI 7 SMA Negeri 3 Pasuruan menjadi subjek dari

penelitian ini. Kelas XI 1 dan XI 7 terpilih menjadi sampel penelitian berdasarkan hasil rata-rata skor uji homogenitas mereka sangat mirip. Peneliti menentukan kelas XI 7 adalah kelas kontrol dan kelas XI 1 merupakan kelas eksperimen. Sampel dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* yang melibatkan pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu (Lenaini, 2021).

Instrumen penelitian meliputi survei, pedoman pembelajaran dengan media komik elektronik, dan wawancara untuk komponen kualitatif. Uji kelayakan dilakukan sebelum menggunakan alat penelitian yang meliputi uji validitas dan reliabilitas diuji pada kuesioner untuk memastikan instrumen yang digunakan layak (Handayani, 2024). Data penelitian dianalisis secara deskriptif, menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis untuk data kuantitatif, serta analisis tematik untuk data kualitatif guna memberikan triangulasi yang lebih kuat pada hasil penelitian. Pendekatan *mixed method* ini memperkaya penelitian karena memungkinkan eksplorasi hubungan kuantitatif sekaligus memberikan konteks kualitatif pada hasil temuan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil uji validitas instrumen kuesioner yang memiliki lima belas pertanyaan dan jawaban. Delapan pertanyaan di antaranya dinyatakan valid, sedangkan tujuh pertanyaan lainnya dinyatakan tidak valid dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25 untuk menguji validitasnya. Sebanyak 53% data yang diambil dari kuesioner dinyatakan valid berdasarkan uji validitas empiris, sedangkan 47% dinyatakan tidak valid.

Tabel 1 Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar

Kriteria	Jumlah	Nomor Butir Pernyataan	Presentase
1. Valid	8	1,5,6,7,8,9,10,13	53%
2. Tidak Valid	7	2,3,4,11,12,14,15	47%
Jumlah	15	15	100%

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,648 dengan jumlah 8 item. Berdasarkan kriteria interpretasi, nilai ini termasuk dalam kategori cukup atau *acceptable*, meskipun belum optimal. Artinya, instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel media pembelajaran dan minat belajar sudah dapat diterima dan cukup konsisten dalam pengukurannya. Namun, untuk meningkatkan reliabilitas, peneliti melakukan evaluasi terhadap kualitas item dengan mengidentifikasi item yang memiliki korelasi rendah terhadap total skor atau menambahkan item yang lebih relevan. Secara keseluruhan, instrumen ini layak digunakan untuk melanjutkan penelitian.

Data minat belajar kelompok kelas eksperimen dan kontrol didistribusikan dengan cara yang merupakan ciri khas distribusi normal, menurut uji normalitas Shapiro-Wilk (Chairatul Umamah, Nurul Hasanah, 2024). Dengan nilai 0,924 dan tingkat signifikansi 0,120, kelas eksperimen mengungguli kelas kontrol, yang memiliki nilai 0,939 dan tingkat signifikansi 0,232. Hasil kedua kelompok cukup normal, sebagaimana ditunjukkan oleh fakta bahwa nilai signifikansi mereka lebih tinggi dari 0,05. Oleh karena itu, tingkat minat belajar kelompok eksperimen dan kontrol dapat dibandingkan menggunakan analisis statistik parametrik,

menggunakan uji-t. Tingkat minat belajar kelompok eksperimen dan kontrol diuji menggunakan Mann-Whitney (Izzatin Fillah, Julianto, n.d.). Pada penelitian ini terbukti dari nilai Mann-Whitney U sebesar 191.000 dan nilai Z sebesar -0,244. Nilai signifikansi rata-rata (2-tailed) adalah 0,807, sedangkan nilai signifikansinya adalah 0,820. Kedua angka ini lebih tinggi dari 0,05. Dengan demikian, kita dapat menyimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai hasil dari perlakuan tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa perlakuan tersebut memengaruhi motivasi kedua kelompok untuk belajar dengan cara yang sama. Untuk memperoleh hasil yang lebih tepat, rencana atau prosedur perlakuan dapat diperiksa lebih mendalam.

Menurut penelitian ini, siswa di kelas eksperimen yang menggunakan materi pembelajaran komik elektronik menunjukkan tingkat minat belajar yang lebih tinggi dan pemahaman yang lebih mendalam tentang topik materi sistem pengupahan. Dengan komponen naratif dan visualnya, komik elektronik mampu menghasilkan lingkungan pendidikan yang lebih menarik dan dinamis. Siswa di kelas eksperimen tampak lebih terlibat dalam bertanya, berdiskusi, dan menerapkan prinsip-prinsip yang telah mereka pelajari pada keadaan sebenarnya selama pertemuan berikutnya. Melalui representasi visual yang lugas namun kuat, media ini membantu siswa dalam memahami ide-ide abstrak.

Di sisi lain, siswa dalam kelompok kontrol yang menggunakan teknik pengajaran tradisional juga memperoleh pemahaman yang cukup canggih tentang materi pelajaran. Namun, minat belajar mereka cenderung rendah. Siswa menganggap metode ceramah dan latihan soal kurang menarik, sehingga mereka kehilangan motivasi untuk eksplorasi lebih jauh terhadap materi. Minimnya variasi dalam metode pembelajaran tradisional menjadi salah satu penyebab utama lemahnya daya tarik pembelajaran di kelas kontrol.

Perbedaan pemahaman dan minat belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak signifikan secara statistik, menurut analisis kuantitatif. Ada variasi deskriptif dalam minat belajar, tetapi tidak cukup substansial untuk dianggap signifikan secara statistik, menurut nilai signifikansi asimptotik uji Mann-Whitney sebesar 0,807. (Risky, Muhammad Matyas Alivio, 2022). Hal ini mungkin disebabkan oleh keterbatasan dalam instrumen penelitian yang digunakan.

Instrumen angket yang digunakan untuk mengukur minat belajar terdiri dari 15 butir pernyataan, di mana hanya 8 butir yang valid berdasarkan uji validitas. Validitas empiris menunjukkan bahwa 53% item kuesioner memenuhi kriteria validitas, sementara sisanya tidak valid. Nilai reliabilitas dengan Cronbach's Alpha sebesar 0,648 menunjukkan konsistensi instrumen yang memadai, tetapi belum ideal. Kelemahan instrumen ini berpotensi memengaruhi hasil analisis statistik, sehingga perlu diperbaiki pada penelitian lanjutan.

Hasil kualitatif memberikan wawasan mendalam mengenai bagaimana media pembelajaran Komik elektronik mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Hal ini selaras dengan pengamatan langsung terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun, hasil kuantitatif tidak menunjukkan perbedaan signifikan, yang mengindikasikan bahwa efektivitas komik elektronik mungkin tidak sepenuhnya terwakili oleh data statistik yang dihasilkan. Kesenjangan ini menggarisbawahi pentingnya penyempurnaan instrumen penelitian untuk mencerminkan hasil sebenarnya.

Kelemahan instrumen penelitian, terutama pada validitas dan reliabilitas angket, menjadi tantangan utama dalam penelitian ini. Sebanyak 47% item angket dianggap tidak valid, menunjukkan bahwa sebagian butir pernyataan mungkin tidak relevan dengan konteks penelitian. Selain itu, nilai reliabilitas yang masih berada di bawah standar ideal menyoroti perlunya revisi instrumen, baik melalui penambahan item yang relevan maupun penyempurnaan butir yang kurang kuat.

Penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran seperti komik elektronik memiliki potensi untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Namun, efektivitasnya belum sepenuhnya terukur dalam penelitian ini karena keterbatasan instrumen. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk memperbaiki kualitas instrumen angket melalui uji coba lebih lanjut, mempertimbangkan faktor eksternal seperti keterampilan guru dalam menggunakan Komik elektronik dan menggunakan desain penelitian dengan sampel yang lebih besar untuk meningkatkan validitas eksternal. Dengan memperbaiki aspek-aspek ini, penelitian mendatang dapat memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai efektivitas media pembelajaran komik elektronik dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik elektronik memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Siswa yang menggunakan media komik elektronik menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi. Berdasarkan observasi lapangan, terlihat dari keterlibatan aktif mereka dalam bertanya, berdiskusi, dan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Di sisi lain, siswa pada kelas kontrol dengan metode konvensional memiliki pemahaman materi yang cukup baik, tetapi minat belajar mereka cenderung lebih rendah karena metode ceramah dan latihan soal dianggap kurang menarik. Namun, hasil analisis kuantitatif melalui uji Mann-Whitney tidak menunjukkan perbedaan signifikan secara statistik antara minat belajar siswa di kedua kelompok. Hal ini kemungkinan besar disebabkan oleh kelemahan pada instrumen angket, di mana hanya 53% item dinyatakan valid dan nilai reliabilitas Cronbach's Alpha sebesar 0,648 belum optimal. Kelemahan ini mengindikasikan perlunya penyempurnaan instrumen untuk menghasilkan data yang lebih akurat.

Penelitian ini menyarankan perlunya revisi pada item angket yang kurang relevan dan peningkatan validitas serta reliabilitas instrumen. Selain itu, pengembangan media pembelajaran komik elektronik perlu terus dilakukan untuk memastikan kesesuaiannya dengan kebutuhan siswa. Penelitian lanjutan juga disarankan menggunakan desain yang lebih komprehensif, dengan sampel lebih besar dan melibatkan metode kualitatif seperti wawancara atau observasi untuk mendalami aspek-aspek yang tidak tercakup dalam data kuantitatif. Dengan demikian, efektivitas media pembelajaran komik elektronik dapat diukur lebih baik dan memberikan kontribusi signifikan terhadap pembelajaran di topik materi yang bersifat abstrak.

DAFTAR RUJUKAN

- Adam, W. A., Nurhayatin, T., & Sadeli, L. (2024). *Penerapan Game-Based Learning Berbantuan Kahoot Dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Pada Peserta Didik Kelas X SMK Bina Warga Bandung*. 4, 286–296.
- Aisyah Nurul Izzah, Asilah Muthi'ah Erwandi, Nisrina Ayu Anareta Sanjaya, Arita Marini, M. Y. (2024). *Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Inkuiri Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar*. 7(12), 1–16. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Azis, A., Sidqi, A., Hasanah, S. N., & Ria, S. (2024). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X di MA Darul Ulum Palangka Raya*. 03(02).
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, Y. T. H. (2024). *Teknologi Pendidikan : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi*. 4(1).
- Chairatul Umamah, Nurul Hasanah, S. (2024). *Analisis Effect Size Penggunaan E-magazine Berbasis Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar Siswa*. 14, 1042–1048.
- Depita, T. (2024). *Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Aktif (Active Learning) Untuk Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa*. 03(01), 55–64.
- Handayani, T. (2024). *Penerapan Media Augmented Reality Menggunakan Assemblr Edu untuk Meningkatkan Prestasi Akademik Bidang IPAS di Tingkat Sekolah Dasar*. 33(2), 129–146.
- Harefa, N., Tafonao, G. S., & Hidar, S. (2020). *Analisis Minat Belajar Kimia Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Multimedia*. 6356.
- Iftina Delfi, H. (2021). *Perkembangan Pendidikan Di Era Globalisasi*. 7(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.4658994>
- Izzatin Fillah, Julianto. (n.d.). *Efektivitas Metode Eksperimen Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Materi Siklus Air Kelas V SD*. 1102–1112.
- Lenaini, I. (2021). *Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling*. 6(1), 33–39.
- Nasrul, M., Setiawan, A., & Hamin, D. I. (2024). *Perbandingan Sistem Ekonomi Sosialisme , Kapitalisme , dan Ekonomi Syariah : Sebuah Analisis Kritis terhadap Prinsip , Implementasi , dan Dampak Sosial*. 7(2), 1011–1024.
- Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa*. *Selamat 2020*, 48–56.
- Risky, Muhammad Matyas Alivio, C. L. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Project-Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Jenjang Sekolah Menengah Atas Se-Kecamatan Mojoagung*. 12(1).
- Yasin, M., & Baresi, I. S. (2024). *Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran Kreatif*.