

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Semua orang memiliki hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu sebagaimana yang tertera dalam Undang-Undang SISDIKNAS Bab IV yang menjelaskan bahwa pendidikan tidak terbatas untuk warga negara yang normal saja, namun pendidikan juga diberikan untuk warga negara yang memiliki kebutuhan khusus, yang memiliki kecerdasan dan bakat istimewa, maupun warga negara terpencil. Mereka mempunyai kesempatan untuk meningkatkan pendidikan selama hayat. Berdasarkan pemahaman Undang- Undang SISDIKNAS tersebut maka dapat dipahami bahwa untuk memperoleh pendidikan tidaklah terbatas pada keadaan fisik, mental, lingkungan, status sosial, dan umur sekalipun, bahkan saat ini telah banyak upaya pendidikan yang sering disebut dengan pendidikan prenatal atau pendidikan dalam kandungan .

Begitu pula dengan anak yang memiliki kebutuhan khusus dan bersekolah di SLB, mereka memiliki kebutuhan yang sama dalam pendidikan namun membutuhkan pelayanan yang khusus dalam proses pembelajarannya. Anak berkebutuhan khusus terbagi menjadi beberapa jenis ketunaan yaitu anak dengan hambatan penglihatan (tunanetra), anak dengan hambatan pendengaran (tunarungu), anak dengan hambatan intelektual (tunagrahita), anak dengan hambatan gerak dan motorik (tunadaksa), anak dengan hambatan emosi (tunalaras) dan masih banyak anak dengan hambatan lainnya.

Penelitian ini difokuskan kepada anak tunarungu. Anak tunarungu merupakan anak yang memiliki hambatan dalam organ pendengarannya mulai dari hambatan ringan, sedang, dan berat sehingga menjadi salah satu penyebab anak tunarungu membutuhkan layanan khusus dalam pelaksanaan pembelajarannya. Menurut Soemantri (2012) mengemukakan tunarungu adalah mereka yang kehilangan pendengaran baik sebagian maupun seluruhnya yang menyebabkan pendengarannya tidak memiliki nilai fungsional dalam kehidupan sehari-hari.

Seorang peserta didik tunarungu yang memiliki hambatan pendengaran akan mempengaruhi prestasi belajar yang diraihinya saat di sekolah. Maka peserta didik tunarungu memerlukan metode yang dapat mengoptimalkan sisa pendengaran dan panca indera lain dalam proses pembelajarannya. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SLB BC Hikmat selama ini, yang diberikan hanya dilakukan dengan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan baik secara individu maupun kelompok. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam terasa membosankan, tidak menarik dan menyebabkan siswa tidak paham dengan materi yang disampaikan, ditemukan beberapa siswa tidak berminat untuk aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan siswa kurang berminat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang menyebabkan prestasi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam rendah. Hal ini disebabkan oleh guru yang tidak memperhatikan kebutuhan siswa tunarungu itu sendiri, karena siswa tunarungu memerlukan media visual yang dapat menambah pemahaman mereka pada materi pelajaran yang disampaikan, sedangkan guru belum melakukan hal itu.

Oleh karena itu, diperlukan perubahan proses pembelajaran menjadi menarik untuk lebih meningkatkan minat peserta didik dan prestasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat dilakukan dengan menggunakan permainan edukasi. Dalam permainan edukasi ini dapat meningkatkan siswa dalam pemahaman materi pelajaran khususnya materi tata cara shalat. Permainan edukasi selain dapat digunakan oleh guru dan anak pada saat pembelajaran di sekolah, tetapi dapat juga dilakukan pada saat di rumah karena permainan edukasi ini sudah berbasis *android* sehingga memudahkan seluruh siswa dan orang tua untuk mengakses layanannya pada saat di rumah.

Berdasarkan hasil studi lapangan dari beberapa tugas siswa serta dokumen nilai yang dimiliki oleh guru, peneliti menemukan fenomena bahwa hasil pembelajaran tata cara shalat yang masih rendah atau banyak kesalahan pada siswa kelas VIII di SLB BC Hikmat dengan kata lain prestasi belajar anak tunarungu pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih berada pada tahap C1 atau hanya sekedar pengetahuan dengan cara mengingat saja, sedangkan dengan usia yang rata-rata sudah menginjak 13 tahun, pelaksanaan shalat sudah menjadi sebuah

kewajiban sebagai seorang muslim yang berusia *baligh*.

Dikarenakan pembelajaran agama Islam yang masih menggunakan metode ceramah dan praktek yang hanya diberikan pada satu hari selama satu jam dalam seminggu, bisa menjadi salah satu penyebab rendahnya prestasi belajar pada kelas tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa anak tunarungu sangat memerlukan media pembelajaran untuk membantunya dalam memperoleh materi saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Anak tunarungu memiliki peluang tertinggi untuk dapat menerima pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang divisualisasikan, karena anak tunarungu menggunakan indera penglihatannya sebagai sumber utama pemerolehan informasi dalam pembelajarannya. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Prestasi Belajar Siswa (Penelitian di Kelas VIII di SLB BC HIKMAT Kota Bandung)”**.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka pertanyaan – pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan permainan edukasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SLB BC Hikmat?
2. Bagaimana prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SLB BC Hikmat?
3. Bagaimana pengaruh permainan edukasi terhadap prestasi belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SLB BC Hikmat?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan pertanyaan – pertanyaan penelitian diatas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan permainan edukasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SLB BC Hikmat.
2. Untuk mengetahui prestasi kognitif belajar siswa pada mata pelajaran

Pendidikan Agama Islam di SLB BC Hikmat.

3. Untuk mengetahui pengaruh permainan edukasi terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SLB BC Hikmat.

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan input pemikiran bagi pembaharuan pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Luar Biasa (SLB) yang terus berkembang sesuai tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan anak.
- b. Memberikan sumbangan hasil penelitian ilmiah dalam ilmu Pendidikan khusus, yaitu membuat media pembelajaran permainan edukasi dalam peningkatan prestasi siswa tunarungu.
- c. Sebagai referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan prestasi siswa tunarungu serta dapat dijadikan bahan kajian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Siswa sebagai subjek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif, dan menyenangkan melalui permainan edukasi tentang tata cara shalat. Dan siswa dapat tertarik serta mempelajari Pendidikan Agama Islam sehingga prestasi siswa dapat meningkat.

- b. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat memberikan permainan yang memiliki nilai edukasi agar materi-materi pembelajaran yang disampaikan di Sekolah dapat diingat kembali saat anak saat memainkan permainan edukasi, selain itu diharapkan juga orang tua melakukan pemantauan dalam proses pembiasaan anak-anaknya melakukan shalat 5 waktu pada saat di rumah.

- c. Bagi Guru

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara

mengajar menggunakan media yang bisa dimanfaatkan dalam penggunaan gadget dan tetap mempertahankan prestasi siswa.

d. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan penyusunan program pembelajaran serta penyediaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan meningkatkan prestasi siswa

e. Bagi Peneliti

Untuk menambah dan memperluas pemahaman peneliti tentang pengajaran di lingkungan Sekolah Luar Biasa (SLB). Selain itu, menjadi pelajaran bagi peneliti agar selalu bersyukur atas kesempurnaan yang diberikan oleh Allah swt dan bisa meningkatkan mutu pendidikan khusus.

D. Kerangka Pemikiran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Talizaro, 2018). Media disini yaitu Permainan Edukasi atau sering disebut *education game*. Permainan edukasi menurut Zainal sebagaimana dikutip Baharun (2018), mengatakan bahwa segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Aplikasi permainan edukasi ini didalamnya memuat tata cara shalat lima waktu (subuh, dzuhur, ashar, magrib dan isya). Permainan edukasi juga merupakan salah satu media pembelajaran yang divisualisasikan dan dapat menarik perhatian peserta didik tunarungu. Menurut Prensky (2012, hal. 90), *game* atau permainan edukasi adalah *game* yang didesain untuk belajar, tapi tetap bisa menawarkan bermain dan bersenang-senang. Sedangkan kata edukasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *education* yang berarti pendidikan.

Permainan edukasi adalah suatu kegiatan bermain yang dapat memberikan stimulus dan dorongan untuk mengoptimalkan perkembangan kemampuan anak. Pendapat yang lain juga menyebutkan permainan edukasi berarti sebuah bentuk

kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain. Disadari atau tidak, permainan itu memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri secara seutuhnya. Artinya permainan edukasi merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik pula. Hal ini serupa dengan pendapat yang dikemukakan oleh Yildiz Emre (2005), yang mengatakan bahwa *game* edukasi dimainkan selama aplikasi digunakan oleh pengguna, dalam proses penggunaan *game* edukasi ini banyak dilakukan melalui proses berfikir, melihat dan merasakan kejadian yang ada di dalam *game* tersebut, sehingga *game* ini cocok untuk semua gaya belajar.

Ada beberapa jenis permainan edukasi yang bisa dilakukan dalam pembelajaran yaitu permainan yang bertujuan untuk meningkatkan daya imajinasi (*lego*, *puzzle*), meningkatkan komunikasi (*sambung kata*), untuk melatih motorik halus (*pasir kinestetik*), dan masih banyak jenis mainan lainnya yang bisa dilakukan di sekolah. Tetapi permainan edukasi yang diterapkan pada peserta didik tunarungu memiliki tujuan untuk meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam yang harus dilakukan dalam kehidupan sehari-hari yaitu shalat.

Melalui penggunaan media permainan edukasi, diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Pembelajaran juga menjadi lebih menyenangkan karena adanya visualisasi yang menarik jika dibandingkan dengan hanya membaca buku dan mendengarkan ceramah guru dan adanya interaksi siswa dengan materi pembelajaran. Dengan media pembelajaran ini, siswa dapat secara langsung melaksanakan pengamatan, menumbuhkan pemahaman, mengamati proses atau kegiatan yang dilaksanakan, berpikir kritis, serta mampu menarik kesimpulan. Ini bukan berarti siswa tidak perlu melakukan pengamatan lagi, melainkan dengan adanya sumber lain dalam belajar, diharapkan siswa termotivasi untuk dapat membuktikan secara langsung baik dalam kegiatan praktik di sekolah maupun pada saat di rumah. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran video interaktif yang dikemas menjadi permainan edukasi yang bernama aplikasi *marbel* (*mari belajar*) untuk meningkatkan pembelajaran agama Islam tentang tata cara

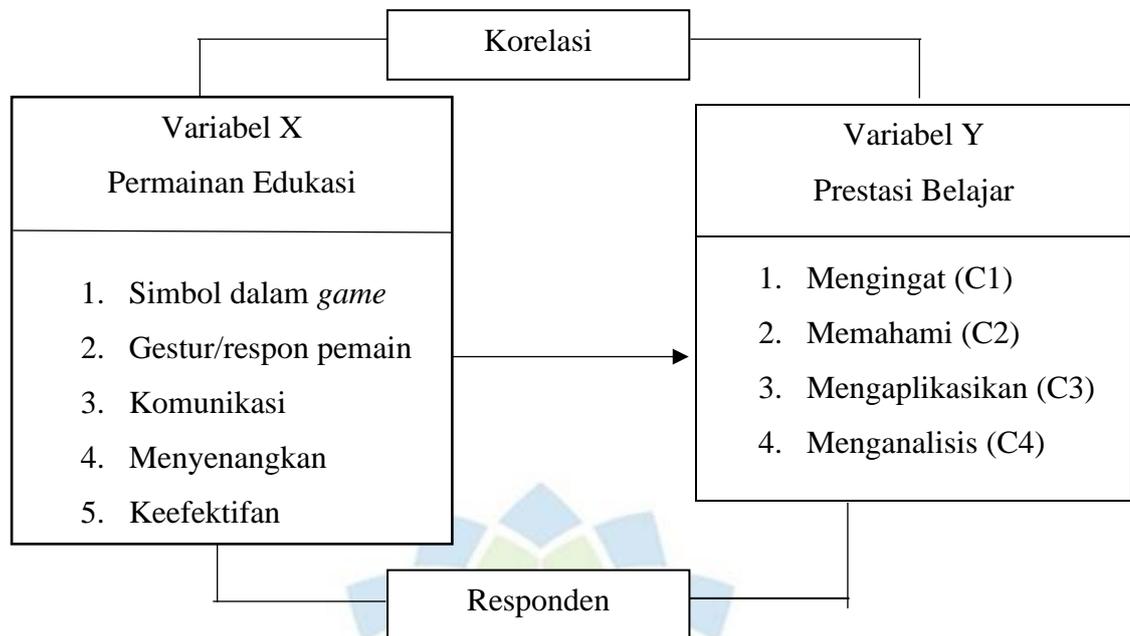
shalat pada siswa kelas VIII di SLB BC Hikmat.

Kegiatan pembelajaran yang menggunakan media dan metode yang tepat dapat berpengaruh secara langsung pada prestasi atau capaian nilai yang diperoleh oleh peserta didik. Prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh melalui kesan-kesan yang terjadi dalam diri sendiri dari aktivitas dalam proses belajar yang berupa keterampilan, kecakapan dan pengetahuan atau sering juga disebut pada ranah kognitif, afektif, atau psikomotor.

Menurut Poerwodarminto dalam Mila Ratnawati dalam Thaib (2013), yang dimaksud dengan prestasi adalah hasil yang telah dicapai, dilakukan atau dikerjakan oleh seseorang. Sedangkan prestasi belajar itu sendiri diartikan sebagai prestasi yang dicapai oleh seorang siswa pada jangka waktu tertentu dan dicatat dalam buku rapor sekolah.

Prestasi adalah hasil yang dicapai siswa yang dilakukan melalui tes prestasi belajar, yang bertujuan untuk mengetahui gambaran tentang daya serap siswa, untuk menentukan tingkat prestasi belajar siswa terhadap suatu bahasan (Usman dalam Nirsam, 2005:20). Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan prestasi belajar adalah pengungkapan hasil belajar yang menunjukkan tingkat penguasaan individu terhadap bahan pelajaran yang diajarkan. Adapun yang menjadi indikator dari prestasi belajar pada ranah kognitif adalah mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6), (Anderson, L.W. & Krathwohl, D.R.: 2001).

Selain itu pada materi tata cara shalat juga guru harus menjalin kerjasama dengan orang tua karena selain mengawasi pelaksanaan shalat siswa saat di sekolah, guru juga bisa meminta bantuan orang tua untuk memantau kegiatan shalat siswanya saat di rumah agar tumbuh menjadi sebuah kebiasaan bagi siswa tunarungu itu sendiri. Proses ini lebih menyenangkan dan lebih menarik minat siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, siswa lebih banyak berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran

E. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang harus diuji. Pengujian itu bertujuan untuk membuktikan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Hipotesis berfungsi sebagai kerangka kerja bagi peneliti, memberi arah kerja, dan mempermudah dalam penyusunan laporan penelitian. Hipotesis merupakan jawaban sementara yang harus diuji. Pengujian itu bertujuan untuk membuktikan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Hipotesis berfungsi sebagai kerangka kerja bagi peneliti, memberi arah kerja, dan mempermudah dalam penyusunan laporan penelitian. Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris (Nazir, 1998: 182). Dalam penelitian ini meliputi dua variabel yaitu: variabel (X) pengaruh permainan edukasi dan variabel (Y) prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan landasan kerangka berpikir, maka hipotesis penelitian ini : terdapat pengaruh permainan edukasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap prestasi belajar siswa

Pengujian hipotesis ini dilakukan secara korelasi dengan menguji hipotesis menggunakan rumus *t*hitung dan *t*tabel. Jika *t*hitung lebih besar dari *t*tabel maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak, artinya ada hubungan antara variabel X dan variabel Y. Jika *t*hitung lebih kecil dari *t*tabel maka hipotesis alternatif (H_a) ditolak dan hipotesis nol (H_0) diterima, artinya tidak ada hubungan antara variabel X dan variabel Y.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan edukasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap prestasi belajar siswa di SLB BC Hikmat.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan edukasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap prestasi belajar siswa di SLB BC Hikmat.

Hipotesis yang telah dirumuskan ini kemudian akan diuji kembali kebenarannya untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan antara permainan edukasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap prestasi belajar siswa di SLB BC Hikmat.

F. Hasil Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan saya lakukan, diantaranya yaitu :

- a. Zaina Qaryati (2019) tentang “*pembelajaran shalat bagi siswa tunarungu di SLB YBSM Banda Aceh*”. Persamaan penelitian yang akan saya lakukan dengan penelitian ini adalah sama-sama melakukan penelitian dengan mata pelajaran PAI dan objek yang sama pula yaitu siswa tunarungu. Adapun yang menjadi perbedaannya adalah penelitian yang saya lakukan adalah penelitian mengenai hubungan antara media pembelajaran (*game edukasi*) dengan prestasi siswa, Sedangkan penelitian yang telah dilakukan adalah studi kualitatif yang berupa laporan deskriptif mengenai pembelajaran PAI pada anak tunarungu, selain itu studi yang telah dilakukan juga memiliki lokasi yang berbeda dengan penelitian yang akan saya lakukan. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa pembelajaran shalat di

SLB tersebut dapat dikatakan kurang efektif dan kesadaran siswa untuk shalat masih rendah, karena guru dan orang tua belum menguasai bahasa isyarat sehingga mengalami hambatan dalam berkomunikasi dengan siswa tunarungu. Selain itu guru hanya menggunakan metode demonstrasi dalam menyampaikan pembelajaran shalat pada siswa tunarungu.

- b. Kautsar (2019) mengenai “*Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di MAN 3 Aceh Besar*”. Persamaan penelitian yang akan saya lakukan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti objek yang sama yaitu mengenai pengaruh game online. Adapun yang menjadi perbedaannya adalah penelitian yang saya lakukan adalah penelitian pada jenjang pendidikan SLB, sedangkan penelitian yang sudah dilakukan meneliti pada jenjang pendidikan Madrasah Aliyah. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa tingkat intensitas/kecanduan bermain game online peserta didik dapat dikatakan tinggi berdasarkan hasil angket yang telah disebar. Lama waktu yang dihabiskan oleh peserta didik dalam bermain game online terhitung selama 4 jam dalam sehari, kemudian tempat yang banyak dihabiskan oleh peserta didik dalam bermain game online itu di rumah..
- c. Sri Mulyani (2020) tentang “*Implementasi game edukasi dalam pembelajaran*”. Persamaan penelitian yang akan saya lakukan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti mengenai game edukasi dalam pembelajaran. Adapun yang menjadi perbedaannya adalah penelitian yang saya lakukan menggunakan metode kuantitatif, sedangkan penelitian yang sudah dilakukan menggunakan metode studi literatur. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa penggunaan game edukasi sebagai media pembelajaran mendapatkan respon yang positif, baik dari siswa maupun pengajar. Dan penggunaan game edukasi memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, dalam meningkatkan keaktifan, minat dan motivasi siswa dalam belajar.
- d. Zhonggen Yu, Mingle Gao, dan Lifei Wang (2020) tentang “*The Effect of Educational Games on Learning Outcomes, Student Motivation, Engagement and Satisfaction*” International Journal of Asian Education. Persamaan

penelitian yang akan saya lakukan dengan penelitian ini adalah meneliti pengaruh game online pada prestasi belajar. Adapun yang menjadi perbedaannya adalah objek penelitiannya bukan bukan meneliti pada mata pelajaran PAI. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa pembelajaran berbasis permainan termasuk prestasi akademik, pemecahan masalah, dan kemampuan berpikir kritis, pengetahuan, efisiensi belajar, keterampilan, sikap siswa, dan perilaku. Sebagian besar permainan edukasi dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran berbasis game. Sebuah konteks pembelajaran berbasis permainan yang terintegrasi dengan *Mindtool* berbasis *grid* dapat meningkatkan sikap siswa, motivasi, *self-efficacy*, dan prestasi akademik dengan secara sistematis mengatur pengetahuan dan kemudahan berbagi fasilitas dalam konteks pembelajaran dengan bantuan permainan.

- e. Emre Yuldiz (2021) tentang “*The Effect of Educational Game Method on Learning Achievements of Seventh-grade Students with Different Learning Styles*” Science Education International. Persamaan penelitian yang akan saya lakukan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode permainan edukasi pada pembelajaran. Adapun yang menjadi perbedaannya adalah dalam penelitian yang sudah dilakukan membuat permainan edukasi sendiri, sedangkan media yang saya gunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan permainan yang sudah ada. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa penggunaan game edukasi memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, dalam meningkatkan keaktifan, minat dan motivasi siswa dalam belajar. Game edukasi dimainkan selama aplikasi terdiri dari tindakan yang dilakukan oleh pengguna, melihat, berpikir, dan merasakan membuat game ini cocok untuk semua gaya belajar. Adapun pembelajaran berbasis web yang dibuat dengan aktivitas yang sesuai untuk pembelajaran gaya, aktivitas secara signifikan meningkatkan pencapaian di semua gaya belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L.W. dan Krathwohl, D.R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Asessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives. A Bridged Edition*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Baharun Hasan, dkk. (2018). *Model dan Desain Pembelajaran Inovatif, Kreatif dan Berkaraker*. Pustaka Nurja.
- Moh. Nazir. (1998). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia. Jakarta.
- Nirsam. 2005. *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.
- Prensky, Marc. 2012. *From Digital Natives to Digital Wisdom*. New York.
- Soemantri, Sutjihati. (2012). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Talizaro Tafonao. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2, 110.
- Thaib, E. N., 2013. *Hubungan Antara Prestasi Belajar Dengan Kecerdasan Emosional*. *Jurnal Ilmiah Didaktika* , 7(2) : 384-99.

