

MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN DARING
SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS VI SD 4 SOCO KECAMATAN DAWE KABUPATEN KUDUS

Joko Partono¹, Yosi Wulandari², Purwani Indyastuti³

¹SD 4 Soco

²Universitas Ahmad Dahlan

³SD Unggulan Aisyiyah

Email coresponden: jokopartono21@gmail.com

ABSTRAK

Pemilihan multimedia interaktif sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas 6 SD 4 Soco kecamatan Dawe Kabupaten kudos dalam pembelajaran daring ialah rendahnya hasil belajar siswa yang mayoritas mendapatkan nilai dibawah KKM. Penelitian ini merupakan kegiatan untuk mengukur hasil belajar siswa dengan menggunakan multimedia interaktif dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak dua siklus. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain putaran spiral. Model ini terdiri atas empat komponen utama, yaitu: 1) Perencanaan (planning), 2) Pelaksanaan tindakan (action), 3) pengamatan (observation), dan 4) refleksi (reflection). Subjek kegiatan penelitian ini ada siswa kelas 6 SD 4 Soco Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus sebanyak 11 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan tes dan pengamatan. Instrumen yang digunakan adalah evaluasi pembelajaran menggunakan *google form*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan hasil belajar siswa kelas 6 SD 4 Soco kecamatan Dawe Kabupaten kudos dalm pembelajaran Daring. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya ketuntasan belajar siswa yang semula pada kegiatan prasiklus hanya 9,09% menjadi 36,36% pada siklus 1 dan 90,91% pada siklus 2. Selain itu, nilai rata –rata juga mengalami peningkatan mulai dari prasiklus 52,73, pada siklus 1 menjadi 60,91 dan pada siklus 2 menjadi 85,45. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dapat diterapkan oleh guru kelas serta dapat digunakan sebagai referensi dalam melaksanakan penelitian-penelitian berikutnya.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Multimedia, Interaktif, Pembelajaran, Daring

PENDAHULUAN

Kejadian luar biasa yang melanda dunia pada akhir tahun 2019 yang muncul dari Wuhan, yaitu Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) telah melumpuhkan semua aspek kehidupan, baik aspek kesehatan, sosial, ekonomi, tidak terkecuali dunia pendidikan. Indonesia pun tidak terhindar dari penyebaran Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) yang mulai muncul kasus pada akhir bulan Februari 2020. Sejak munculnya kasus pertama, dan untuk pencegahan penyebaran COVID-19 tersebut, maka untuk penanganannya di dunia pendidikan, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menerbitkan Surat Edaran Nomor: 36962/MPK.A/HK/2020, Tanggal 17 Maret 2020 Perihal Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease (COVID- 19). Selanjutnya diterbitkan kembali Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 di lingkungan Kemendikbud tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat

Penyebaran Coronavirus Disease (COVID-19). (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).

Perubahan kondisi yang mendadak di dunia pendidikan diharapkan tidak menghalangi jalannya proses pembelajaran. Upaya mencegah pandemi ini supaya tidak tersebar luas, belajar dari rumah bagi pendidik dan peserta didik merupakan tindak lanjut dari anjuran pemerintah mulai dari social distancing sampai dengan physical Distancing. Sehubungan dengan anjuran dari Pemerintah adanya penerapan social distancing sampai dengan physical Distancing, agar proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik dan optimal perlu dilakukan terobosan sebagai solusi di masa pandemi. Proses pembelajaran secara virtual atau Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) merupakan sebuah tuntutan sebagai solusi untuk menyesuaikan dengan situasi dan kondisi saat ini, dan siap tidak siap harus berlangsung. Bagi sebagian pendidik proses pembelajaran jarak jauh merupakan suatu hal yang baru dan belum terbiasa. Fenomena pembelajaran jarak jauh saat ini membuat kerepotan bagi pendidik. Seorang pendidik saat ini dipaksa untuk menggunakan perangkat yang ada guna mendukung pendidikan secara virtual. Pemilihan media yang tepat dalam pembelajaran selama masa pandemi ini bertujuan untuk menghasilkan output yang baik dan disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi yang ada.

Pembelajaran secara virtual yang menjadi tuntutan saat ini dapat menggunakan media daring. Tantangan bagi pendidik pada masa pandemi ini adalah bagaimana mengupayakan dengan media daring agar proses pembelajaran dengan media daring dapat optimal dan tidak mengurangi esensi yang akan disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik seperti pembelajaran tatap muka. Pembelajaran dengan media daring yang dilaksanakan secara optimal dengan harapan output yang dihasilkan juga akan maksimal, tidak menimbulkan kejenuhan, kebosanan baik dari pendidik maupun peserta didik, sehingga dalam kondisi belajar dari rumah tetap akan mencetak generasi yang unggul. Banyak media daring yang bisa digunakan saat ini baik melalui aplikasi Whatsapp, goggle form, dan youtube. Pertanyaannya apakah guru terampil dalam menggunakan media daring? Pertanyaan selanjutnya apakah aplikasi dalam media daring yang digunakan dapat memberikan hasil yang optimal untuk pembelajaran? Dalam situasi dan kondisi saat ini kompetensi keahlian seorang guru dalam memanfaatkan teknologi yang ada sedang diuji yang selama ini diketahui sebagian sudah mendapatkan sertifikasi sebagai bentuk profesionalisme guru. Dari latar belakang yang diuraikan diatas, penulisan artikel ini bertujuan untuk mengetahui pentingnya pemilihan Multimedia Interaktif yang tepat dalam proses pembelajaran agar pembelajaran berjalan dengan optimal pada masa pandemi Covid-19.

Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan teks, grafik, video, animasi dan suara. Untuk menyampaikan suatu pesan dan informasi, melalui media elektronik seperti komputer dan perangkat elektronik lainnya. Pengertian Multimedia Interaktif menurut beberapa ahli dijelaskan sebagai berikut: Menurut Robin dan Linda (seperti dikutip Benardo, 2011) Multimedia interaktif adalah alat yang dapat menciptakan persentasi yang dinamis dan interaktif, yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video. Menurut Hofstetter (seperti dikutip Benardo, 2011) Multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berintraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Jenis Multimedia Interaktif Menurut Suyanto (seperti dikutip Benardo, 2011) jenis multimedia interaktif terbagi menjadi dua bagian, yaitu: Multimedia interaktif online adalah media interaktif yang cara penyampaiannya melalui jalur/kawat/saluran/jaringan. Contohnya yaitu situs Web, Yahoo messengers, Zoom Meeting, Google meeting dan lain sebagainya. Jenis media ini termasuk

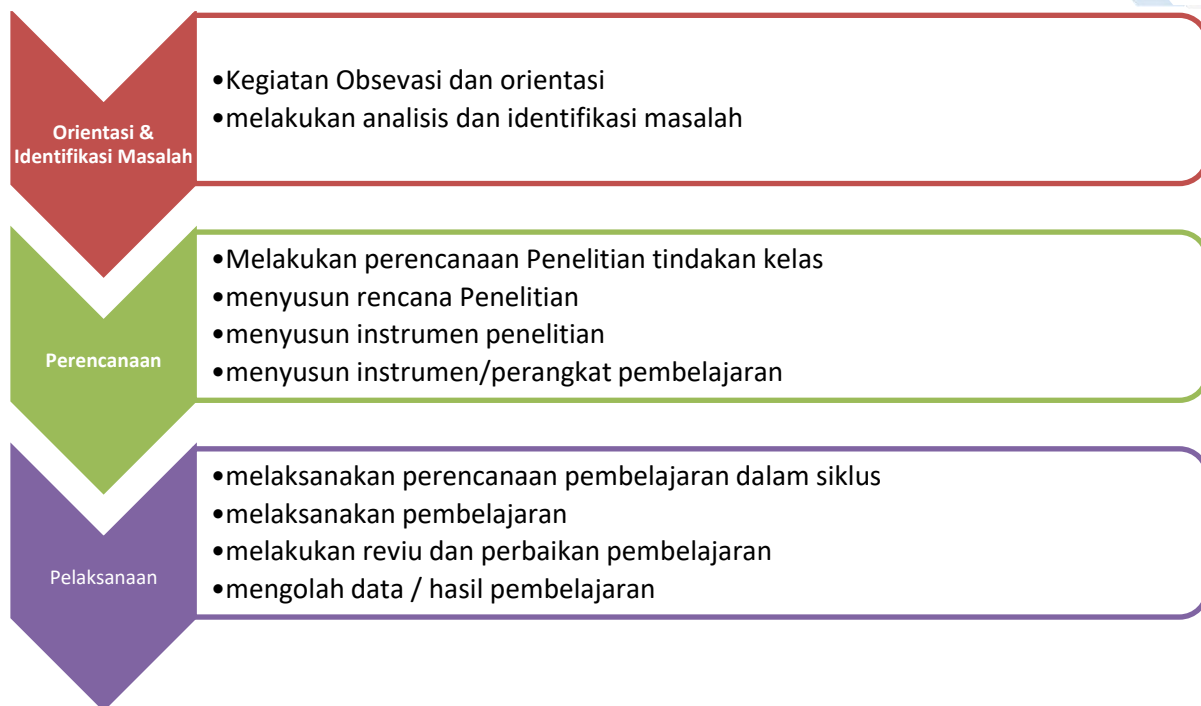
media lini atas, yang komunitas sasarannya luas serta mencakup masyarakat banyak. Multimedia interaktif offline adalah media interaktif yang cara penyampainnya tidak melalui jalur/kawat/saluran/jaringan. Contohnya CD interaktif: Company Profile, Media Pembelajaran. Media ini termasuk media lini bawah karena sasarannya, tidak terlalu luas dan hanya mencakup masyarakat pada daerah tertentu saja.

Penelitian ini mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa Kelas VI SD 4 Soco Kecamatan Dawe setelah dilakukan pembelajaran dengan menerapkan multimedia interaktif. penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat secara teoretis dan praktis, sebagai masukan, pegangan, pertimbangan dan evaluasi bagi peningkatan dunia pendidikan. Secara teoretis, penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana tingkat efektifitas media pembelajaran unteraktif sebagai upaya dalam meningkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran daring. Manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini secara praktis antara lain: 1) Peneliti dapat mengetahui solusi yang tepat dalam mengatasi hambatan dalam pembelajaran daring, serta sebagai bahan perbandingan dan motivasi untuk menghasilkan mutu pendidikan yang lebih baik. 2) Sebagai pandangan atau gambaran bahwa dalam menyampaikan pembelajaran jarak jauh, dapat menggunakan multimedia interaktif bagi peserta didik dan hal ini menjadi salah satu solusi pemanfaatan media dalam pembelajaran daring. 3) Peserta didik menjadi lebih termotivasi sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik selama pelajaran daring, karena bisa berinteraksi secara langsung dengan guru meskipun secara virtual. 4) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi lembaga pendidikan khususnya pada SD 4 Soco Kecamatan Dawe untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik selama pembelajaran daring.

METODE PENELITIAN

Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak dua siklus. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain putaran spiral menurut Kemmis dan Taggart (Simatupang, 2003: 483). Menurut Soedarsono (1996/1997:12), model spiral yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggart ini terdiri atas empat komponen utama, yaitu: 1) Perencanaan (planning), 2) Pelaksanaan tindakan (action), 3) pengamatan (observation), dan 4) refleksi (reflection). Namun sebelum sampai pada tahap inti, akan diawali dengan beberapa kegiatan persiapan. Operasionalnya dalam diagram sebagai berikut:



Subjek Penelitian

Yang menjadi subjek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa 6 SD 4 Soco Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus semester 1 Tahun pelajaran 2020/2021 sebanyak 11 siswa dengan rincian 6 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan.

Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar pada pembelajaran daring dengan menggunakan multimedia interaktif pada siswa kelas VI SD 4 Soco Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus.

Metode dan Pengambilan Data

Sumber data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

Siswa, untuk mendapatkan data hasil belajar secara daring, peneliti menggunakan evaluasi pembelajaran melalui google formulir, baik pengetahuan maupun sikap. Guru: pengumpulan data yang dilakukan oleh guru menggunakan lembar observasi yang dilakukan oleh teman sejawat baik saat proses pembelajaran maupun perangkat pembelajaran.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (a) lembar observasi aktivitas guru, (b) lembar review perangkat pembelajaran, yang dilakukan oleh teman sejawat selama proses pembelajaran (c) angket obervasi oleh orangtua melalui google formulir, (d) lembar evaluasi pembelajaran melalui google formulir. Pengumpulan data Pengamatan dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran daring berlangsung terhadap perubahan sikap siswa dalam proses belajar mengajar dengan mengisi lembar penilaian sikap peserta didik. Selain itu guru mencatat siswa yang aktif dan yang pasif sebagai data pengamatan, untuk bahan reviu telah disediakan angket yang mana akan di isi oleh rekan sejawat yg telah ikut membantu dalam proses pengumpulan data sebagai bahan evaluasi peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi hasil belajar kelas VI SD 4 Soco sebelum dilaksanakan penelitian, banyak siswa yang mendapatkan nilai kurang memuaskan. Pembelajaran yang terjadi selama belajar dari rumah dilakukan dengan pembagian materi dan tugas melalui grup WAGroup kelas. Guru dan siswa tidak berinteraksi selama pembelajaran. Interaksi guru dan murid hanya terjadi 1x dalam seminggu selama 2 jam di sekolah. Hal ini berakibat pada hasil belajar tematik siswa yang kurang memuaskan. Berikut nilai tes tematik siswa pada kondisi awal atau pratindakan:

Tabel 1 Nilai Evaluasi Prasiklus

Nilai	Jumlah siswa	Persentase
< 70	1	9,09 %
≥ 70	10	90,91 %
Nilai rata-rata		52,73
Nilai Tertinggi		70
Nilai Terendah		40

Berdasarkan Tabel Nilai Evaluasi Prasiklus di atas diketahui jumlah siswa yang tuntas dengan nilai murni di atas KKM ada 1 siswa atau 9,09 % dari jumlah siswa keseluruhan dan yang belum memenuhi KKM ada 10 siswa atau 90,91 % dari jumlah siswa keseluruhan. Pada kondisi awal atau pratindakan diperoleh juga nilai rata-rata 52,73 nilai tertinggi 70, dan nilai terendah 40. Adapun jumlah siswa yang tuntas dan nilai rata-rata kelas pada hasil belajar pratindakan belum memenuhi indikator keberhasilan. Penelitian pada siklus I diperoleh hasil belajar tematik yang meningkat melalui prosedur yang telah direncanakan sebelum dilaksanakan siklus I. Berikut tabel nilai evaluasi yang diperoleh peneliti pada siklus I:

Tabel 2. Nilai evaluasi Siklus I

No	Nilai	Jumlah Siswa	Ketuntasan
1	50	4	Belum Tuntas
2	60	3	Belum tuntas
3	70	3	Tuntas
4	80	1	Tuntas
5	90	0	Tuntas
6	100	0	Tuntas
Jumlah		11	BT = 7 T = 4
Nilai Rata-rata		60,91	
KKM		70	
Persentase Ketuntasan		36,36%	

Berdasarkan Tabel Nilai Tes tematik Siklus I diketahui jumlah siswa yang tuntas berdasarkan KKM sebanyak 4 siswa atau 36,36 % dari keseluruhan siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 7 siswa atau sebanyak 63,64 % dari keseluruhan siswa. Pada siklus I diperoleh juga nilai rata-rata kelas 60,91, nilai tertinggi 80, dan nilai terendah 50. Hasil

belajar siklus I tersebut jika disajikan dalam diagram maka akan terlihat seperti pada gambar berikut :

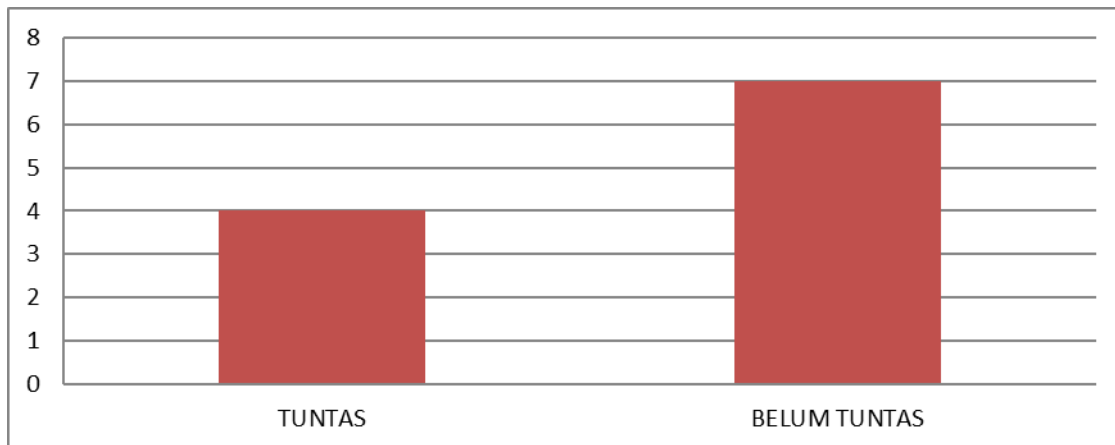


Diagram 1. Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

Secara keseluruhan pembelajaran pada siklus I ini mengalami peningkatan hasil belajar siswa. Namun demikian, menurut peneliti hasil tersebut masih belum sesuai yang diharapkan dan dimungkinkan masih dapat ditingkatkan. Oleh karena itu peneliti menyiapkan tindakan pada siklus II untuk lebih meningkatkan hasil belajar tematik siswa yaitu dengan menerapkan multimedia interaktif pada pembelajaran daring. Penelitian pada siklus 2 diperoleh hasil belajar tematik yang meningkat melalui prosedur yang telah direncanakan sebelum dilaksanakan siklus 2. Berikut tabel nilai tes tematik yang diperoleh peneliti pada siklus 2

Tabel 3. Nilai Tes tematik Siklus 2

No.	Nilai	Jumlah Siswa	Ketuntasan
1	60	1	Belum Tuntas
2	70	1	Tuntas
3	80	3	Tuntas
4	90	3	Tuntas
5	100	3	Tuntas
Jumlah		11	BT = 1 T = 10
Nilai Rata-rata		85,45	
KKM		70	
Persentase Ketuntasan		90,91 %	

Berdasarkan Tabel Nilai evaluasi Siklus 2 di atas, diketahui bahwa siswa tuntas berdasarkan KKM 70 ada 10 siswa dengan prosentase 90,91 % sedangkan siswa yang belum tuntas ada 1 siswa dengan prosentase 9,09 % dan nilai rata-rata kelas 85,45 , nilai tertinggi 100, dan nilai terendah 60. Hasil belajar siklus 2 tersebut jika disajikan dalam diagram maka akan terlihat seperti pada gambar berikut :

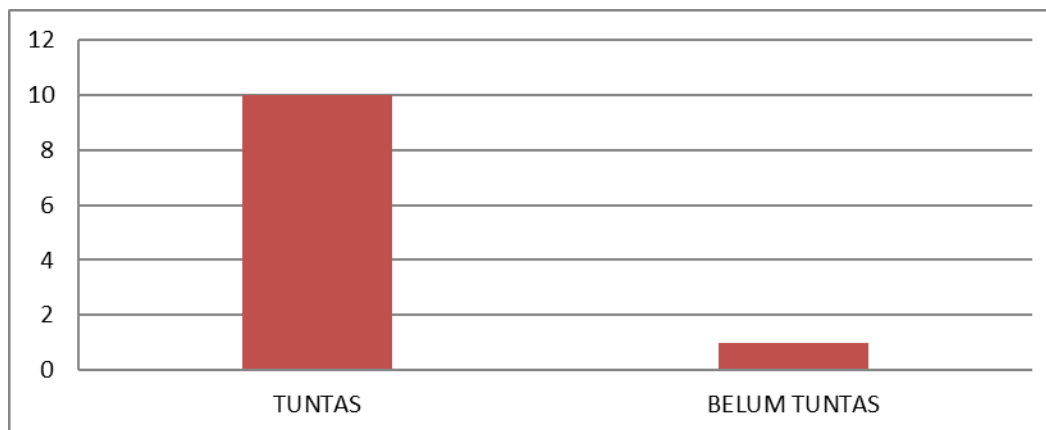


Diagram 2. Hasil Belajar Siklus II

Pada siklus 2 dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan diperoleh siswa, baik dari jumlah siswa yang tuntas maupun dari nilai rata-rata kelas. Ada peningkatan jumlah siswa yang tuntas pada kegiatan siklus 2 ini dibandingkan dengan siklus 1. Pembahasan hasil penelitian ini didasarkan pada hasil evaluasi belajar pada siklus 1 dan siklus 2. Berikut ini adalah uraian peningkatan hasil belajar tematik siswa kelas VI semester 1 SD 4 Soco, Kecamatan Dawe, Kabupaten Kudus. Nilai rata-rata pada akhir pembelajaran pra siklus sebesar 52,73 atau hanya 1 siswa yang tuntas dari jumlah 11 siswa dengan persentase ketuntasan 9,09 %. Rendahnya hasil belajar tematik tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 disebabkan karena peneliti hanya menggunakan media WA grup dalam membagikan materi dan tugas siswa tanpa adanya interaksi siswa-guru.

Pada perbaikan pembelajaran siklus I hasil belajar siswa mengalami peningkatan rata-rata sebesar 60,91 dan pada perbaikan pembelajaran siklus II hasil belajar siswa kembali mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 85,45. Ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan pada siklus 1 dan siklus 2. Hal ini dapat ditunjukkan dari data yang semula pada pra siklus hanya 1 siswa yang tuntas dengan persentase 9,09 %, pada siklus I jumlah siswa tuntas meningkat menjadi 4 siswa dengan persentase 36,36 % dan pada siklus II jumlah siswa tuntas meningkat lagi menjadi 10 siswa dengan persentase 90,91 %. Selanjutnya, peningkatan hasil belajar siswa pada penelitian tindakan kelas ini dapat dilihat pada tabel perbandingan berikut ini:

Tabel 4 Perbandingan hasil belajar pra siklus, siklus I dan siklus II

No	Uraian	Siswa Tuntas		Siswa Belum Tuntas	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1.	Pra Siklus	1	9,09 %	1	90,91 %
2.	Siklus I	4	36,36 %	7	63,64 %
3.	Siklus II	10	90,91 %	1	9,09 %

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa pada siklus II masih tertinggal 1 siswa yang belum tuntas. Hal ini terjadi karena kemampuan siswa tersebut dibawah rata-rata teman sekelasnya. Oleh karena itu, untuk selanjutnya guru akan memberikan bimbingan khusus pada siswa tersebut. Gambaran Peningkatan hasil belajar siswa pada penelitian tindakan kelas ini dapat dilihat pada grafik di bawah ni.

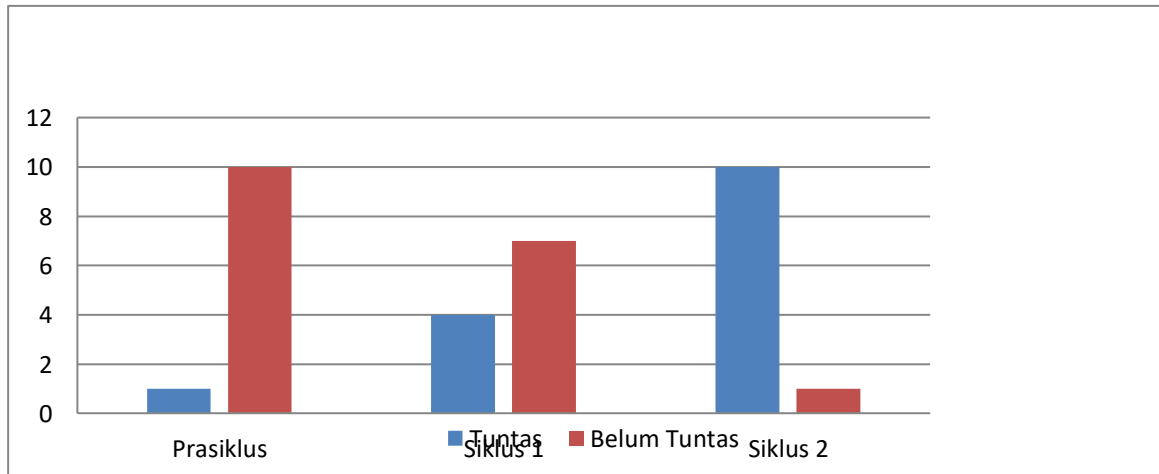


Diagram 3. Perbandingan Hasil Belajar Siswa per Siklus

Dari pembahasan di atas membuktikan bahwa penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan hasil belajar tematik siswa serta dapat meningkatkan ketrampilan peneliti dalam melaksanakan pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan peneliti dan hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan sehingga perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dihentikan sampai siklus II. pengembangan hasil belajar siswa perlu diimbangi terkait kemampuan self-regulated learning siswa (Alhadi& Supriyanto, 2017). Proses pengaturan belajar yang terstruktur memungkinkan siswa untuk merencanakan masa depan mereka dalam tiga domain perkembangan yaitu akademik, karir dan pribadi - sosial, serta memungkinkan konselor dan guru untuk mengamati kemajuan siswa sepanjang kontinum melalui pembelajaran (Syamsudin& Supriyanto, 2019). Pengembangan diri siswa memerlukan kolaborasi antara orangtua, konselor, dan guru kelas pada tujuan yang sama dari pengembangan kompetensi anak usia melalui pembelajaran di sekolah (Supriyanto, 2016).

SIMPULAN

Berdasarkan tindakan yang dilakukan pada siklus I dan siklus II dan juga dilihat dari hasil tindakan dan hasil belajar yang diperoleh dapat diambil simpulan bahwa multimedia interaktif dapat dipakai untuk meningkatkan hasil belajar tematik tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 siswa kelas VI SD 4 Soco semester 1 tahun ajaran 2020/2021. Pada siklus I diperoleh hasil 36,36 % dari jumlah siswa keseluruhan yang mendapat nilai lebih dari KKM pada pelajaran tematik dengan nilai rata-rata kelas 60,91. Kemudian pada siklus II diperoleh hasil 90,91 % dari jumlah siswa keseluruhan yang mendapat nilai lebih dari KKM pada pelajaran tematik dengan nilai rata-rata 85,45. Dari penelitian tindakan kelas ini sangat jelas diperoleh peningkatan hasil belajar dilihat dari hasil evaluasi mulai pra siklus sampai dengan siklus 2. Selain peningkatan pada hasil belajar siswa, peningkatan juga diperoleh pada proses pembelajaran. Selama menggunakan media audiovisual dan media pembelajaran interaktif siswa menjadi lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran serta siswa juga lebih memperhatikan dan lebih aktif dalam bertanya maupun dalam menjawab pertanyaan dari guru. Berdasarkan paparan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan hasil belajar tematik siswa kelas VI SD 4 Soco semester 1 tahun pelajaran 2020/2021.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhadi, S., & Supriyanto, A. (2017, August). Self-Regulated Learning Concept: Student Learning Progress. In *Seminar Nasional Bimbingan Konseling Universitas Ahmad Dahlan* (Vol. 2).
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Pustaka.
- Irawan, Deny. (2013). *Keefektifan Media Slide Presentasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar di Kelas III Sekolah Dasar Negeri 06 Tegalsari kabupaten Pemalang*.
- Nugroho, S. (2008). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Diklat Dasar Listrik Elektronika di SMK*. Laporan Proyek Akhir Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FT UNY.
- Irawan, Deny. (2013). *Keefektifan Media Slide Presentasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar di Kelas III Sekolah Dasar Negeri 06 Tegalsari kabupaten Pemalang*.
- Rahman, Azhar Arsyad dan Asfah. (2009). "*Media Pembelajaran*". Jakarta: Rajawali Pers.
- Rayandra Asyar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Supriyanto, A. (2016). KOLABORASI KONSELOR, GURU, DAN ORANG TUA UNTUK MENGEMBANGKAN KOMPETENSI ANAK USIA DIN MELALUI BIMBINGAN KOMPREHENSIF. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 4(1), 1-8.
- Syamsudin, S., & Supriyanto, A. (2019). Konsep Individual Learning Plan. *Proceeding of The URECOL*, 160-165.