

## PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN MENGUNAKAN MEDIA *POWER POINT* BAGI SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR

Triyono<sup>1</sup>, Lisa Retnasari<sup>2</sup>, Amroni Supriyadi<sup>3</sup>

<sup>1</sup>SD Negeri Sutopati 2

<sup>2</sup>Universitas Ahmad Dahlan

<sup>3</sup>SD Muhammadiyah Sokonandi

Email coresponden: [three003.yono@gmail.com](mailto:three003.yono@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi hasil belajar matematika tentang kesetaraan pecahan mata uang di kelas 2 SD Negeri Sutopati 2 dengan menggunakan media interaktif *power point*. Adapun Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus yang dilaksanakan pada bulan November 2020. Setiap siklus terdiri dari : Perencanaan (*planing*), Pelaksanaan (*action*), Pengamatan (*observing*) dan refleksi (*refleking*), Subyek penelitian ini adalah 28 siswa kelas 2A SD Negeri Sutopati 2 Kecamatan Kajoran Kabupaten Magelang semester I tahun pelajaran 2020/2021. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penggunaan media *power point* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, peningkatan tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan dari setiap siklusnya. Pada siklus I jumlah siswa yang mendapat nilai tuntas KKM ada 13 siswa dari 28 siswa, prosentasi ketuntasan belajar 46,79%, dengan rata-rata kelas 66,79, pada siklus II siswa yang mendapat nilai tuntas KKM ada 25 siswa prosentase ketuntasan belajar menjadi 89,29% dengan rata-rata kelas 80,71. Dari siklus I, dan siklus II menunjukkan peningkatan baik keterampilan maupun pemahaman subyek penelitian tentang kesetaraan pecahan mata uang. Disimpulkan bahwa penggunaan media *power point* dapat meningkatkan prestasi hasil belajar matematika kesetaraan pecahan mata uang

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, *Power Point*, Pembelajaran Matematika.

### PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu ilmu yang mempunyai manfaat yang sangat besar dalam kehidupan sehari-hari. Hampir setiap kegiatan yang kita lakukan menuntut kita untuk menguasai ilmu matematika, selain itu ilmu matematika merupakan prasyarat untuk mempelajari ilmu-ilmu eksak lainnya. Hal itulah yang menjadikan alasan mengapa ilmu matematika diajarkan disegala jenjang pendidikan, mulai dari SD, SMP, SMA hingga bahkan di perguruan tinggi. Seperti yang disebutkan di atas matematika mempunyai peran yang sangat penting dalam kehidupan, namun dalam kenyataannya sampai sekarang matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang masih dianggap sulit untuk dipahami siswa, matematika masih dianggap sebagai sesuatu yang menakutkan, terasa sukar dan tidak menarik sehingga siswa kurang termotivasi dalam mempelajari matematika.

Sri Subarinah (2006:1) menyebutkan bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari struktur yang abstrak dan pola hubungan yang ada didalamnya. Ini berarti bahwa belajar matematika pada hakekatnya adalah belajar konsep, struktur konsep dan mencari hubungan antar konsep dan strukturnya. Kesulitan yang dialami siswa terhadap matematika dimungkinkan karena konsep-konsep dalam matematika bersifat abstrak, sedangkan anak usia SD menurut Piaget (Sugihartono dkk, 2007:109) berada dalam operasional konkret yang berarti anak dalam masa ini masih terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indera. Untuk itu seorang guru harus memiliki pemikiran kreatif untuk dapat membawa siswa memahami hal yang abstrak itu. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan sebelumnya pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan di kelas 2A SD Negeri Sutopati 2 menunjukkan bahwa nilai matematika masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pada ulangan matematika mencapai belum mencapai KKM yang telah ditetapkan. Peneliti mengamati bahwa siswa masih sulit membandingkan mata uang yang setara.

Rendahnya nilai tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang diterapkan guru kurang bervariasi. Dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung di Sekolah Dasar sebagian besar masih menggunakan metode ceramah (konvensional), sehingga siswa kurang bersemangat dalam proses belajar mengajar, kurang mendapatkan kesempatan untuk aktif berpikir, dan menjadikan siswa cenderung merasa cepat bosan. Beberapa siswa lebih senang bermain dari pada belajar. Guru pada saat mengajar belum menggunakan media sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik bagi siswa. Padahal di SD Negeri Sutopati 2 banyak fasilitas media yang disediakan, tetapi guru belum mampu memaksimalkan penggunaan media. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti berupaya menerapkan penggunaan media pembelajaran untuk dapat mengaktifkan siswa dan memberikan kesempatan pada siswa untuk dapat mengembangkan potensinya secara maksimal. Dalam pelaksanaannya, tujuan belajar yang utama ialah bahwa apa yang dipelajari itu dapat berguna di kemudian hari. Hal ini dapat dilaksanakan dengan cara membantu siswa untuk dapat belajar terus dengan cara yang lebih mudah, sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan.

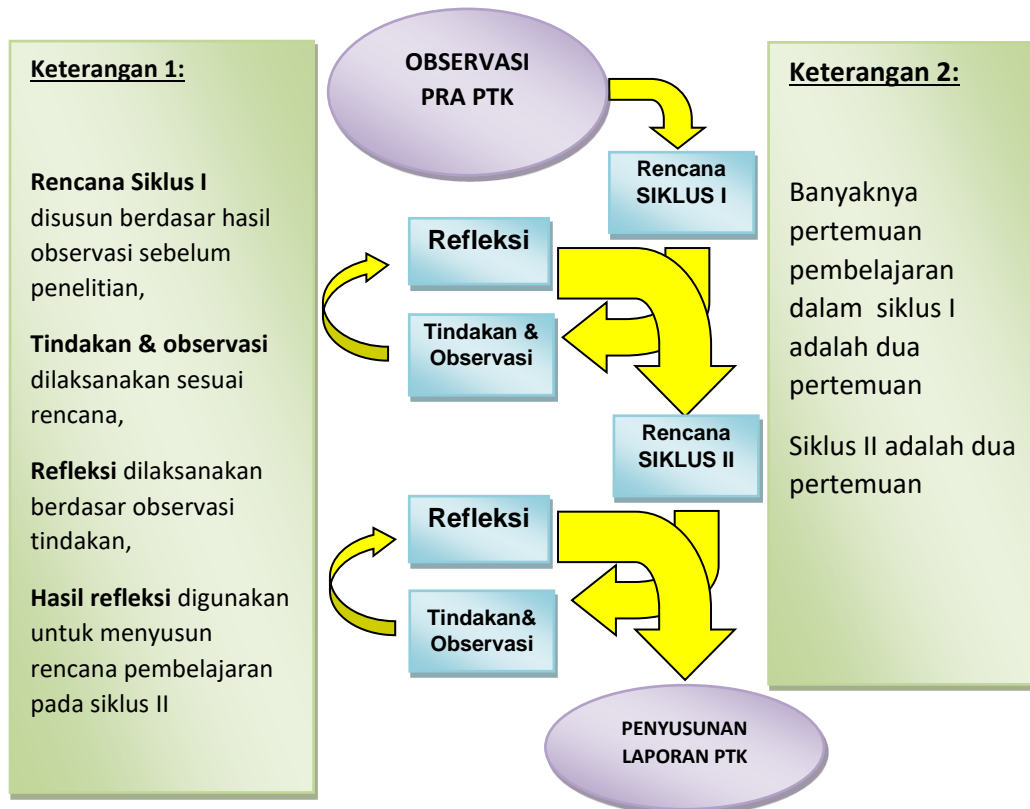
Peran guru sebagai pendidik sangat penting, oleh karena itu guru dituntut untuk dapat menggunakan berbagai media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa pada saat menyampaikan materi pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif adalah media interaktif *power point* yang telah dikembangkan. Dengan penggunaan media interaktif *power point* diharapkan dapat lebih memusatkan perhatian siswa, sehingga siswa lebih tertarik pada saat mengikuti pembelajaran. Media interaktif *power point* juga dapat membantu siswa mampu menguasai dan menggunakan secara optimal potensi dan kreativitas dirinya. Karena alasan inilah peneliti melakukan penelitian mengenai "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Tentang Mata Uang Dengan Menggunakan Media Interaktif *Power Point* Bagi Siswa Kelas 2 SD Negeri Sutopati 2

## **METODE PENELITIAN**

### **Prosedur Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Kemudian silahkan mencari buku pendukung terkait PTK dan implementasi PTK, beserta tahapan PTK. Dalam pelaksanaan PTK, memerlukan perencanaan dan persiapan yang matang, agar hasil yang diperoleh dari PTK yang dilaksanakan mencapai hasil yang optimal. Menurut Zainal Aqib dkk, merumuskan langkah-

langkah PTK sebagai berikut : Tahap Perencanaan, Tahap Acting (Pelaksanaan), Tahap Observation (Pengamatan), Tahap Refleksi, Siklus-Siklus dalam PTK.



Gambar 1. Desain Alur Penelitian

### Subjek Penelitian

Subjek pelaksanaan penelitian perbaikan pembelajaran dilaksanakan pada siswa kelas 2A SD Negeri Sutopati 2, Kecamatan Kajoran Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 28 siswa, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Dari hasil ulangan harian mata pelajaran matematika pada materi Mata uang dengan Kompetensi masih banyak anak yang mendapatkan nilai di bawah KKM.

### Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar matematika tentang kesetaraan mata uang dengan menggunakan media interaktif *power point* bagi siswa kelas 2 SD Negeri Sutopati 2.

### Metode dan Pengambilan Data

Sumber data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

#### Siswa

Untuk mendapatkan data hasil belajar tematik menggunakan model *Project Based Learning* (PBL) berbantuan media PPT.

## **Guru**

Untuk mengetahui keterampilan guru dalam menggunakan model *Project Based Learning* (PBL) berbentuk media PPT dalam proses pembelajaran tematik.

### **Teknik Pengambilan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data guna menjawab rumusan masalah dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

#### **Observasi**

Teknik observasi dilakukan untuk mendapatkan data selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dalam penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti, yaitu mengamati aktivitas peserta didik dalam memanfaatkan media *power point* dalam menggali informasi serta melihat sejauh mana media *power point* yang digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar matematika tentang kesetaraan pecahan mata uang. Aspek-aspek yang diobservasikan dari tindakan belajar peserta didik meliputi: (1) Antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. (2) Kelengkapan bahan dan peralatan belajar yang dibawa siswa dalam mengikuti pembelajaran. (3) Keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru atau teman siswa lainnya. (4) Dinamika interaksi antara siswa dan guru.

#### **Tes**

Teknik tes dilakukan untuk memperoleh data tentang pemahaman materi penjumlahan. Siswa diminta mengerjakan beberapa soal yang berkaitan dengan penjumlahan. Tes ini juga untuk memperoleh data sejauh mana penggunaan media *sempoa* dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi penjumlahan. Tes dengan menggunakan beberapa butir soal berupa soal Pilihan ganda dalam bentuk kuis di *power point* pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I jumlah 10 butir soal. Pada siklus II jumlah 10 butir soal.

#### **Dokumentasi**

Teknik dokumentasi dilakukan untuk mendukung atau melengkapi hasil penelitian yang dilakukan agar lebih kredibel atau dapat dipercaya. Studi dokumentasi dilakukan dengan menggunakan gambar siswa ketika dilaksanakan penelitian. Kegiatan siswa dan guru didokumentasikan dalam bentuk gambar (foto) dengan menggunakan kamera digital.

#### **Analisis Data**

Data kuantitatif dalam penelitian ini diukur dari hasil belajar kognitif siswa yang dianalisis menggunakan analisis deskriptif komparatif, yaitu membandingkan hasil belajar kondisi awal, hasil belajar siklus I, dan hasil belajar siklus II. Data yang disajikan berupa angka (nilai). Data yang dikumpulkan melalui tes dihitung dari banyaknya jawaban benar dibagi banyaknya jumlah soal. Nilai siswa diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = (\text{Jumlah benar} : \text{Jumlah soal}) \times 100$$

Setelah diketahui masing-masing, data dianalisis untuk mencari nilai rata-rata kelas dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{\sum n}$$

**Keterangan:**

$\bar{X}$  = mean/ rata-rata nilai siswa

$\sum x$  = jumlah seluruh nilai siswa

$\sum n$  = jumlah siswa

Selanjutnya untuk mengetahui persentase ketuntasan siswa (q) yang memperoleh nilai di atas KKM digunakan rumus:

$$q = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Matematika kelas 2A SD Negeri Sutopati 2 sebesar 70. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila  $\geq 70\%$  siswa mencapai KKM yang telah ditentukan. Hasil kriteria ketuntasan belajar siswa dikelompokkan ke dalam dua kategori tuntas dan tidak tuntas, dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 1. KKM Matematika SD Negeri Sutopati 2**

<b>KKM</b>	
<b>Individual</b>	<b>Kategori</b>
$\geq 70$	Tuntas
$\leq 70$	Tidak Tuntas

Peneliti berharap pada akhir penelitian ini target yang diharapkan dapat tercapai. Berdasarkan pengalaman yang lalu sebelum penelitian dan setelah penelitian. Peneliti menetapkan indikator kinerja tentang proses pembelajaran dan hasil belajar dengan penggunaan media sempoa pada pembelajaran Matematika siswa Kelas 1 SD Negeri Sutopati 2, dengan indikator sebagai berikut: Hasil belajar setelah diadakan penelitian mencapai 75% nilai rata-rata kelas pada mata pelajaran Matematika materi penjumlahan.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sutopati 2. Subjek penelitian adalah siswa kelas 2A dengan jumlah 28 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa Matematika pada materi Mata uang pada siswa kelas 2A SD Negeri Sutopati 2 dengan menggunakan media *Power Point*. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Siklus I dilakukan pada tanggal 16 November 2020 dan siklus II dilakukan pada tanggal 23 November 2020. Menurut Herman Hudoyo (2003: 182) pembelajaran matematika untuk siswa tingkat Sekolah Dasar memiliki dua aspek, yaitu matematika sebagai alat untuk menyelesaikan masalah dan matematika merupakan sekumpulan keterampilan yang harus dipelajari. Dua aspek tersebut



perlu mendapat penilaian yang proporsional, keterampilan yang cukup membuat siswa mempunyai kesempatan untuk mengorganisasikan konsep yang sudah diperoleh, dan akhirnya siswa akan lebih mudah dalam memahami konsep berikutnya. Berdasarkan pendapat ahli tersebut peneliti menggunakan media *Power Point* sebagai media dalam pembelajaran dengan harapan siswa akan lebih mudah memahami konsep tersebut.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dalam 2 (dua) siklus dapat disimpulkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media *Power Point* ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat membantu dalam mengaktifkan siswa. Menurut Menurut Nasution (2013: 2), media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik. 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga. 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar bisa diperoleh dengan bantuan media pembelajaran yang bervariasi salah satunya dengan menggunakan media *Power Point*, selain itu peningkatan tersebut terjadi karena adanya tindakan yang terencana dan terarah pada tiap tahapnya.

Siklus I dilaksanakan selama satu kali pertemuan, kemudian dilakukan evaluasi. Hasil belajar siswa diperoleh rata-rata sebesar 66,79, nilai tertinggi 90, dan nilai terendah 50. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 13 siswa, sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 15 siswa, dengan prosentase ketuntasan mencapai 46,43. Saat pembelajaran berlangsung perhatian (konsentrasi) siswa cukup baik. Beberapa siswa mampu memperhatikan penjelasan guru dengan baik. Akan tetapi, masih ada juga beberapa siswa yang belum berkonsentrasi dan masih bermain sendiri. Keseriusan siswa selama pembelajaran cukup baik. Hal ini terlihat saat beberapa siswa mengerjakan latihan soal, mereka serius dalam mengerjakan walaupun masih tetap ada beberapa siswa yang kurang serius. Mereka juga mampu bertanggung jawab dalam menyelesaikan soal-soal tersebut. Guru meminta siswa untuk bekerja secara mandiri, tidak perlu bertanya pada teman. Apabila ada yang kurang jelas, guru meminta untuk bertanya langsung kepada guru. Siswa juga aktif selama pembelajaran. Beberapa siswa mau bertanya kepada guru dan menjawab pertanyaan dari guru maupun dari siswa lain.



**Gambar 2. Kegiatan Pembelajaran *Luring* Siklus I**

Siklus II juga dilaksanakan selama satu kali pertemuan. Evaluasi juga dilaksanakan pada akhir pertemuan. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II sebesar 80,71, nilai tertinggi 100,

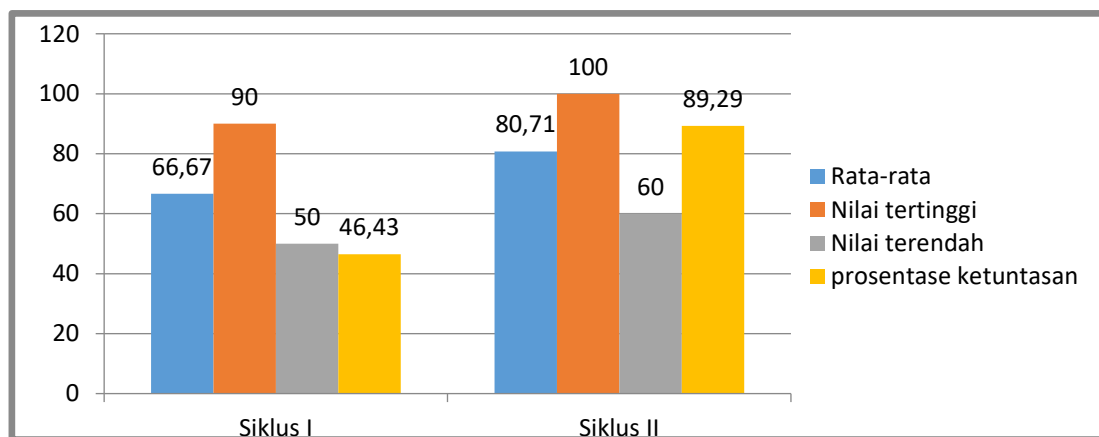
dan nilai terendah 60. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 25 siswa, sedangkan siswa yang tidak tuntas hanya 3 siswa, dengan prosentase ketuntasan mencapai 89,29.

Saat pembelajaran berlangsung perhatian (konsentrasi) siswa sudah meningkat menjadi baik. Siswa mampu memperhatikan penjelasan guru dengan baik. Siswa yang awalnya ramai sudah mampu lebih berkonsentrasi. Keseriusan siswa selama pembelajaran juga sudah baik. Hal ini terlihat saat beberapa siswa mengerjakan latihan soal, mereka serius dalam mengerjakan. Mereka juga mampu bertanggung jawab dalam menyelesaikan soal-soal tersebut. Guru meminta siswa untuk bekerja secara mandiri, tidak perlu bertanya pada teman. Apabila ada yang kurang jelas, guru meminta untuk bertanya langsung kepada guru. Siswa juga aktif selama pembelajaran. Siswa sudah mau bertanya kepada guru dan menjawab pertanyaan dari guru maupun dari siswa lain.



**Gambar 3. Kegiatan Pembelajaran *Luring* Siklus II**

Berikut akan disajikan diagram perbandingan hasil penilaian dari, siklus I, dan siklus II.



**Diagram 1. Perbandingan hasil Belajar siklus I dan siklus II**

Apabila dibandingkan antara siklus I, dan siklus II, terlihat adanya peningkatan yang signifikan. Perbandingan hasil tersebut bila diukur menggunakan standar skor kualitatif juga mengalami kenaikan. Pada siklus I pada kategori cukup baik, dan pada siklus II pada kategori baik. Perbandingan kualitas tersebut dapat dilihat pada tabel sebagaimana berikut.

**Tabel 2. Perbandingan kualifikasi hasil belajar siklus I dan siklus II**

No	Predikat	Rentang Nilai	SIKLUS I		SIKLUS II	
			Hasil Belajar	Prosentase Ketuntasan	Hasil Belajar	Prosentase Ketuntasan
1	A (Amat Baik)	$90 < A \leq 100$				
2	B (Baik)	$80 < B \leq 90$			80,71	89,29
3	C (Cukup)	$70 \leq C \leq 80$				
4	D (Perlu Bimbingan)	$D < 70$	66,79	46,43		

Dari hasil di atas maka dapat kita tentukan peningkatan hasil secara global tentang pencapaian hasil belajar siswa kelas 2A SD Negeri Sutopati 2 mulai dari siklus I, sampai siklus II. Data-data tersebut dapat dibandingkan dalam tabel di bawah ini.

**Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Siswa dari Siklus I dan Siklus II**

Pembanding	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	66,79	80,71
Nilai Tertinggi	90	100
Nilai Terendah	50	60
Prosentase Ketuntasan	46,43	89,29

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kondisi awal sampai dengan siklus II mengalami peningkatan sebesar 26,25. Prosentase ketuntasan pada kondisi awal sampai dengan siklus II mengalami peningkatan sebesar 62,5%. Peningkatan kualifikasi hasil belajar dan prosentase ketuntasannya juga mengalami kenaikan dari predikat tidak baik menjadi baik. Menurut data empirik penelitian tindakan kelas sebagaimana tertulis di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *power point* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2A SD Negeri Sutopati 2 pada materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang. 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 hasil observasi serta pengamatan Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sutopati 2 dengan subjek penelitian adalah siswa kelas 2A yang berjumlah 28 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa Matematika pada materi Mata uang pada siswa kelas 2A SD Negeri Sutopati 2 dengan menggunakan media *Power Point*. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Siklus I dilakukan pada tanggal 16 November



2020 dan siklus II dilakukan pada tanggal 23 November 2020. Dari hasil perbaikan pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut : (1). Keaktifan peserta didik pada pembelajaran matematika pada materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang bagi siswa kelas 2A di SD Negeri Sutopati 2 dapat ditingkatkan dengan penggunaan media interaktif *power point*. (2). Hasil belajar matematika materi nilai dan kesetaraan pecahan mata uang bagi siswa kelas 2A di SD Negeri Sutopati 2 dapat ditingkatkan dengan penggunaan media interaktif *power point*.

#### 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).
- Anang Nugroho. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Dengan Video Dan Animasi Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Materi Perawatan Unit Kopling Siswa Kelas 2 Jurusan Teknik Kendaraan Ringan Smk Piri 1 Yogyakarta. Yogyakarta : *Skripsi UNY*)
- Asri Budiningsih. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Azhar Arsyad. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2009). *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Jakarta: Publisier
- Hujair AH. Sanaky. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: *Safiria Insania Press*)
- Mardi, dkk. (2007). *Ketrampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Untuk SMK Kelas*
- Nasution. (2013). *Berbagai Pendekatan Dalam Proser Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara. XI. Bandung: *Yudhistira*.
- Supriyanto, A. (2016). KOLABORASI KONSELOR, GURU, DAN ORANG TUA UNTUK MENGEMBANGKANKOMPETENSI 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.