

PEMANFAATAN *THUNKABLE* DALAM MENINGKATKAN PEMBELAJARAN ERA DIGITAL

Silva Ayuningsih¹, Bagus Adi Saputra², Dian Ananta Isrovi³, Supriyadi⁴, Jody Setya Hermawan⁵

FKIP Universitas Lampung^{1,2,3,4,5}

Surel: Silvaayun14@gmail.com

Abstract: *The aim of this study is to determine the effectiveness of thinkable app-based learning materials in learning in the digital age. The results of the research using the literature review method show that learning aids based on the "thinkable" application have an influence on learning in the digital age, and are used effectively as learning aids in schools for students. Based on the literature review conducted, this thinkable app, in addition to its effective use in learning, the development process is also considered easy, straightforward, and can be carried out by anyone, especially educators. This further reinforces the idea that learning media based on the thinkable application can be an alternative learning medium used by teachers to support their learning.*

Keyword: *Thinkable, Learning, Digital Era*

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat apakah media pembelajaran berbasis *thinkable* efektif pada pembelajaran era digital. Hasil penelitian yang menggunakan metode studi literatur menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *thinkable* memiliki pengaruh terhadap pembelajaran era digital dan apakah penggunaannya efektif bagi peserta didik di sekolah. Berdasarkan studi literatur yang dilaksanakan, aplikasi *thinkable* ini selain efektif penggunaannya dalam pembelajaran, proses pengembangannya juga dikatakan mudah, sederhana, dan dapat dilakukan oleh semua orang khususnya bagi pendidik. Hal ini semakin memperkuat bahwa media pembelajaran berbasis *thinkable* merupakan alternatif yang cukup efektif sebagai media pembelajaran yang digunakan guru di sekolah sebagai alat penunjang pembelajaran.

Kata Kunci: *Thinkable, Pembelajaran, Era digital*

PENDAHULUAN

Saat ini pendidikan yang dilaksanakan di Indonesia, dituntut untuk menggunakan inovasi dan informasi dalam meningkatkan kualitas pendidikan khususnya di sekolah-sekolah. Akibat peristiwa-peristiwa yang terjadi, seiring dengan dimulainya kembali proses pendidikan, kemajuan saat ini telah mengalami kemajuan pesat dengan inovasi-inovasi di segala aspek kehidupan. Dalam era mekanisasi yang terus-menerus, dapat dikatakan bahwa

kita harus sadar akan berlalunya waktu dan harus terus-menerus mencari informasi mengenai sistem pendidikan. Tafonao (2018) mengatakan bahwa meskipun Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang berkembang memicu berbagai gejala sosial dan perubahan yang terjadi di masyarakat, bukan berarti para pendidik menghindar serta tidak mengikuti kemajuan yang ada. Itu artinya, pembelajaran di era saat ini sangat penting untuk mengikuti perkembangan zaman dan kaitannya

dengan kemajuan guru dalam mendesain pembelajaran.

Kemudian, secara langsung dikemukakan oleh pemerintah melalui undang-undang dalam Undang-Undang Nomor 20 (2003)- yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha secara sadar dan direncanakan untuk menunjang pembelajaran dan proses pendidikan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar mempunyai landasan mental yang kuat dalam hal agama, kontrol diri, sikap yang mandiri, bijaksana dalam bertindak, budi pekerti yang luhur, dan keterampilan yang dimiliki dan diperlukan dalam bermasyarakat.

Pembelajaran di era digital telah mengalami transformasi signifikan, dimana yang menjadi peran utama adalah teknologi, informasi serta komunikasi dalam proses pendidikan. Akses terhadap sumber belajar yang beragam, *platform* pembelajaran online, dan alat kolaborasi digital akan membuka peluang yang baru untuk peserta didik dan pendidik. Pembelajaran yang dilaksanakan dalam hal ini kemudian tidak akan terbatas pada ruang kelas tradisional, melainkan meluas ke lingkungan virtual yang interaktif dan fleksibel. Kemudian bahwa dalam konteks pembelajaran, guru dituntut untuk inovatif dan kreatif ketika melaksanakan pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Ani Daniyati et al. (2023) bahwa guru memiliki tanggung jawab penuh terhadap kesuksesan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu bersamaan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi guru harus terus mengikuti perkembangan zaman yang ada.

Hal ini memungkinkan personalisasi pembelajaran, meningkatkan keterlibatan peserta didik, dan memfasilitasi pembelajaran seumur

hidup. Namun, tantangan seperti kesenjangan digital dan kebutuhan akan keterampilan abad 21 juga muncul, menuntut inovasi dan strategi baru untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan inklusif. Hal ini sejalan dengan pernyataan Saifullah et al. (n.d.) bahwa media pembelajaran merupakan suatu upaya dalam meningkatkan minat belajar peserta didik tidak hanya di sekolah tapi juga di rumah. Media pembelajaran merupakan suatu alat dan sumber dalam mendukung kegiatan pembelajaran, serta berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar para peserta didik.

Era digital saat ini yang semakin berkembang, kemajuan teknologi akan menjadi bagian yang integral dalam proses pembelajaran. Pada era digital ini, inovasi yang populer adalah menggunakan *platform* pemrograman tanpa kode, seperti *Thunkable*. *Platform thinkable* adalah salah satu aplikasi berbasis internet yang bisa membuat aplikasi yang mudah digunakan dan tanpa biaya atau gratis. Aplikasi *thinkable* akan memberikan pengalaman yang baik bagi pengguna dan tidak perlu memahami bahasa pemrograman yang rumit dan hanya cukup untuk menguasai dasar dasar pemrograman. Hal ini sejalan dengan pernyataan Andree E. Widjaja et al. (2022) bahwa penggunaan *thinkable* lebih mudah dan memiliki berbagai fitur yang bisa digunakan berupa gambar visual serta animasi interaktif yang akan membuat pengalaman menggunakan aplikasi kreatif, adanya fitur tersebut diharapkan akan lebih mudah diterima bagi penggunaannya.

Perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi membuat pendidik semakin lebih kreatif dalam pengembangan media pembelajaran. Ada

banyak sekali aplikasi yang dapat dipilih guna memfasilitasi proses pembelajaran di dalam kelas. Namun dari banyaknya berbagai pilihan aplikasi tersebut, membuat pendidik maupun peserta didik bingung saat pengaplikasiannya. Pemrograman aplikasi sering kali membuat para penggunanya merasa bingung dan bosan saat mencobanya, hal tersebut menjadi evaluasi bagi pendidik untuk dapat memilih aplikasi yang mudah untuk digunakan. Maka dari itu, proses merencanakan dan mengembangkan media pembelajaran harus diperhatikan dengan baik oleh guru demi mendukung proses pembelajaran yang baik di kelas. Seperti pernyataan Aeni Ani N. et al. (2024) bahwa sebelum merancang media pembelajaran perlu memahami proses perkembangannya khususnya dalam pembelajaran. Dalam hal ini, yaitu berupa proses rancangan. Mencipta, serta meningkatkan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan studi literatur, salah satu aplikasi atau media pembelajaran yang relevan dengan pembelajaran masa kini adalah aplikasi *thinkable*. Aplikasi *Thinkable* dapat dimanfaatkan pendidik sebagai salah satu aplikasi yang mudah untuk digunakan. Fitur utama *Thinkable* dapat memudahkan peserta didik dalam memahami bahasa pemrograman bagi pengguna pemula aplikasi ini, sehingga kesan awal tidak membosankan. Menurut Rohmatullah A. A. & Purwanti K. Y. (2021) dalam jurnalnya, dikatakan bahwa aplikasi *thinkable* dapat digunakan untuk memberi kemudahan dalam dunia pendidikan dan memudahkan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan sebagai penunjang pembelajaran bagi peserta didik apalagi di zaman yang semakin modern seperti saat ini.

Sebagai agen perubahan, pendidik dituntut untuk memahami, menguasai dan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada saat ini, terutama pendidik berkaitan dengan pendidikan. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, pendidik dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, selain itu para peserta didik pun tidak tertinggal dengan kemajuan teknologi yang ada. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sandra heru Kartika et al. (2022) yang mengungkapkan bahwa media dalam pembelajaran akan digunakan untuk sarana dan alat penunjang pembelajaran di sekolah yang memiliki tujuan dalam peningkatan kualitas pendidikan. Hal tersebut mengartikan bahwa media yang digunakan dalam proses pembelajaran selain sebagai sarana yang baik bagi peserta didik juga akan berpengaruh terhadap kualitas pendidikan di Indonesia.

Saat ini masih banyak peserta didik yang menyalahgunakan teknologi, maka dari itu pendidik harus bisa membatasi dan mengarahi permasalahan tersebut. Dengan adanya aplikasi pembelajaran di *gadget* mereka, maka mereka tetap bisa mengikuti perkembangan teknologi yang sesuai dan juga mengarah pada pembelajaran yang baik serta tidak membosankan.

Jika pendidik salah memilih aplikasi untuk membantu proses pembelajaran, maka besar kemungkinan peserta didikpun menjadi malas untuk belajar, Hal tersebut bisa diatasi dengan melakukan survei terlebih dahulu mengenai aplikasi yang akan digunakan untuk membantu proses pembelajaran, apakah aplikasi tersebut mudah untuk digunakan atau bahkan sebaliknya. Karena di era sekarang, peserta didik sangat minim sekali akan kemauan untuk

belajar, jika tidak diimbangi dengan perkembangan zaman maka peserta didikpun akan mulai merasa bosan pada saat pembelajaran.

Thunkable memungkinkan pendidik dan peserta didik untuk menciptakan aplikasi mobile secara intuitif, tanpa perlu memiliki latar belakang pemrograman yang mendalam. Tampilan yang mudah diterima oleh pengguna dan memiliki fitur yang canggih, *Thunkable* tidak hanya memfasilitasi pengembangan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong kreativitas dan kolaborasi. *Thunkable* memiliki fitur yang cukup keren, sehingga pemakaian *thinkable* ini akan menarik minat belajar peserta didik khususnya dalam proses belajar mengajar di kelas. Peserta didik akan senang dalam proses pembelajaran karena penggunaan media yang menarik dan berbasis android yang lebih disukai. Penggunaan media kreatif tersebut kemudian akan secara tidak langsung meningkatkan hasil belajarnya. Maka dari itu artikel ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan *Thunkable* terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan, serta dampaknya terhadap kesiapan peserta didik dalam menghadapi tantangan dunia digital

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur atau yang biasa disebut literatur review.. Metode penelitian studi literatur adalah metode yang berfokus pada analisis dan pemahaman informasi yang dalam hal penelitian ini menggunakan artikel jurnal sebagai sumber rujukannya.

Dalam langkahnya penelitian ini melalui proses pemilihan topik penelitian, mencari sumber literatur,

memilah sumber literatur yang sesuai lalu membuat kesimpulan dan menjawab pertanyaan penelitian yang ada. Hasil studi literatur menunjukkan adanya kesesuaian antara media pembelajaran berbasis *thinkable* pada pembelajaran era digital sehingga media pembelajaran berbasis *thinkable* dikatakan efektif untuk menunjang pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pendidikan saat ini tidak akan pernah luput dari berkembangnya teknologi dan kemampuan guru untuk terus mengikuti perkembangan zaman dalam mengelola pembelajarannya di kelas. Proses pembelajaran yang dilaksanakan khususnya di sekolah sudah seharusnya terus berkembang dan mengikuti kemajuan zaman seperti menggunakan teknologi dalam proses pembelajarannya, misalnya menggunakan aplikasi untuk menunjang pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan Junaidi (2019) bahwa salah satu komponen pembelajaran yang baik, penggunaan media selalu menjadi pembahasan yang utama khususnya pada sistem pembelajaran di kelas. Media seharusnya dimanfaatkan dan menjadi bagian yang selalu mendapat perhatian guru dalam setiap proses pembelajarannya. Hal tersebut menjadi isu yang perlu dikembangkan dan diperbarui demi menunjang proses pembelajaran yang aktif dan efektif.

Berbicara tentang media pembelajaran hal ini tentunya berkaitan dengan tersedianya berbagai komponen penunjang media atau aplikasi pembelajaran di sekolah. Ketersediaan internet dalam satuan pendidikan di Indonesia saat ini adalah salah satu komponen yang menjadi keharusan khususnya untuk menunjang

pembelajaran di kelas. Dalam hal ini, guru dituntut untuk memiliki keterampilan yang baik khususnya untuk mengakses internet serta mendesain pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Seperti pernyataan Rahma et al. (2023) bahwa guru perlu aktif dan mempunyai keterampilan dalam mengakses perangkat digital, kemampuan analisis, kemampuan mencipta melalui perangkat digital, sehingga hal tersebut dapat menjadi alat bantu dan menutupi kelemahan bahan ajar datau media yang digunakan.

Media pembelajaran selalu dikaitkan dengan pembelajaran yang infatif dan efektif di era digital saat ini. Kemajuan digital yang tiada hentinya pada saat ini, memaksa semua elemen yang berkaitan dengan pendidikan untuk mengembangkan kemampuannya dalam hal mendesain pendidikan supaya bisa mengikuti kemajuan zaman dan kemajuan teknologi. Berkaitan dengan hal tersebut, tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran yang baik. Hal ini sejalan dengan pernyataan Maharani & Hidayah Putri (2023) bahwa pengembangan media pembelajaran adalah salah satu bentuk usaha dalam melaksanakan pembelajaran supaya bisa berjalan dengan baik serta matang sehingga akan memberikan hasil yang memuaskan sesuai yang diinginkan.

Berkembangnya era digital yang sering disebut dengan perkembangan IPTEK, memaksa guru maupun pelaksana pedidikan untuk meng-*upgrade* kemampuannya dalam proses belajar dan mengajar. Kemampuan guru dalam bidang Teknologi juga sangat berpengaruh dan keberadaannya penting dalam pembelajaran apalagi dalam menciptakan pembelajaran yang

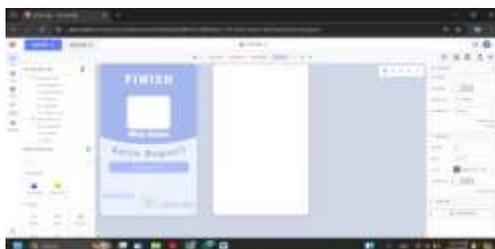
menyenangkan. Aghni (2018) mengemukakan bahwa memilih jenis media pembelajaran yang baik menjadi bagian yang sangat penting khususnya dalam proses belajar mengajar di kelas. Media yang tidak tepat akan menimbulkan efek yang tidak baik pula apalagi dalam proses pembelajaran. Akibat yang akan dirasakan adalah berupa tidak maksimalnya pembelajaran yang dilaksanakan di kelas. Pembelajaran masa kini juga sudah selayaknya dituntut untuk menggunakan media pembelajaran berbasis digital dalam setiap proses belajar dan mengajarnya namun juga perlu memperhatikan keefektifan dalam penggunaannya.

Thinkable adalah satu dari sekian banyak *website* yang mampu menjadi alat penunjang pembelajaran digital saat ini. Penggunaan *thinkable* sebagai media pembelajaran sudah banyak diteliti dan hasilnya cukup memuaskan serta layak untuk dikembangkan. Beberapa penelitian yang dilakukan oleh ahli juga menerangkan bahwa media pembelajaran berbasis *thinkable* ini memiliki potensi yang sangat baik untuk menunjang pembelajaran efektif era digital. Menurut Gunadi (2020) *thinkable* adalah aplikasi berbasis web yang kemudian akan dipakai dalam pembuatan aplikasi *handphone* dengan sistem dalam pengoperasiannya menggunakan android maupun iOS dengan konsep pemrograman bersifat tarik dan letakkan. *Thinkable* akan memberikan pengalaman yang baik mengenai pembuatan aplikasi sederhana berbasis *handphone* khususnya untuk menunjang proses belajar dan mengajar di kelas.

Proses pengembangan dan pembuatan media pembelajaran menggunakan *thinkable* dinilai mudah serta semua orang dapat

menggunakannta khususnya bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik dan mengikuti zaman pada saat ini. Aplikasi *thinkable* juga akan memicu peserta didik untuk lebih tertarik dan antusias ketika mengikuti kegiatan dan proses pembelajaran. serta kaitannya dengan kemampuan mereka dalam mengoperasikan teknologi seperti handphone dengan baik dan difungsikan dengan positif untuk menunjang pembelajaran mereka. Seperti pernyataan Ibrahim et al. (2023) bahwa dengan adanya media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran berlangsung akan membuat peserta didik memiliki semangat serta tidak akan jenuh dan akan memicu pemahaman materi dan tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

Berikut ini, ditampilkan display atau lembar kerja dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan *thinkable*.



Gambar 1. Display website *thinkable*
Sumber : x. *Thinkable.com*

Secara konsep, website *thinkable* memberikan sebuah pengalaman tentang coding sederhana yang bisa dilakukan. Dengan tampilan yang jauh lebih mudah daripada coding, website *thinkable* ini bisa dimanfaatkan dengan baik dan lebih praktis oleh guru khususnya pada keterampilan membuat dan mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi. Dengan digunakannya website ini dalam merancang media pembelajaran, guru

juga akan lebih update terkait dengan pembelajaran modern di era digital. Hal ini tentunya menggambarkan kemajuan yang cukup signifikan dalam bidang pendidikan.

Meskipun dijanjikan kemudahan dalam menggunakannya, aplikasi *thinkable* ini juga menawarkan penggunaan aplikasi berbayar untuk memberikan pengalaman yang baik bagi penggunanya. Hal ini yang menjadi kekurangan aplikasi *thinkable*, karena jika pengguna hanya menggunakannya secara gratis, fitur yang didapatkan tentunya hanya sedikit seperti hanya bisa mendownload aplikasi hanya 2 kali dalam sebulan.



thinkable

Sumber : x. *Thinkable.com*

Berdasarkan paket yang ditawarkan tersebut, *thinkable* akan memberikan pengalaman penggunaan aplikasi yang baik dan memberikan akses tak terbatas terhadap fitur yang terdapat pada aplikasi ini. Hal ini akan menjadi pro kontra bagi pengguna maupun pihak *thinkable*, disatu sisi pengguna akan menganggap keberatan tapi disisi lain inilah salah satu kebijakan *thinkable* agar pengguna tidak semena mena dalam menggunakan aplikasi apalagi aplikasi ini memberikan pengalaman yang luar biasa terhadap kaitannya dengan pembuatan aplikasi sesuai keinginan pengguna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang menggunakan metode studi literatur, ditunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *thinkables* sangat efektif digunakan untuk menunjang pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *thinkable* ini adalah media pembelajaran berbasis aplikasi sederhana yang dalam pembuatannya disesuaikan dengan kemampuan guru dalam mendesain dan karakteristik peserta didik dalam pembelajaran. Kemudian, media pembelajaran berbasis *thinkable* ini akan memberikan pengalaman sederhana yang berkaitan dengan pemahaman coding bagi penggunaannya. Aplikasi *thinkable* ini juga bisa disesuaikan dengan keinginan dan perencanaan awal guru dalam mendesain media pembelajarannya, menggunakan media pembelajaran berbasis *thinkable* akan membuat pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan serta diminati oleh peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan artikel ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Aeni Ani N., Nadia L., Nurfauziah M., & Putra Wilki P. (2024). 1210-Article Text-4739-1-10-20240731. *Jurnal Pendidikan Agama Islam, Volume 7 No. 2*.
<https://doi.org/10.54396/saliha.v7i2.1210>
- Aghni, R. I. (2018). FUNGSI DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 16*(1).
<https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Andree E. Widjaja, Kusno Prasetya, Alfa Satya Putra, Calandra Alencia Haryani, Hery, & Irene Eka Sri Saraswati. (2022). Pengenalan dan Pelatihan Dasar Algoritma Pemograman Menggunakan Aplikasi *Thinkable* Bagi Siswa SD St. Theresia Jakarta. *GIAT : Teknologi Untuk Masyarakat, 1*(1).
<https://doi.org/10.24002/giat.v1i1.5851>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research, 1*(1).
<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Defrian, F. R., Okra, R., Derta, S., Musril, H. A., Yuspita, Y. E., & Artikel, S. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Informatika Menggunakan *Thinkable* Informasi Artikel A B S T R A K. *Intellect : Indonesian Journal of Innovation Learning and Technology, 02*, 141–152.
<https://doi.org/10.57255/intellect.v2i2.264>
- Gunadi, G. (2020). RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL NAMA HEWAN DALAM DUA BAHASA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN *THUNKABLE*. *Infotech: Journal of Technology Information, 6*(1).
<https://doi.org/10.37365/jti.v6i1.77>

- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanah, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2). <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1). <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Maharani, I., & Hidayah Putri, J. (2023). RELEVANSI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(1). <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i1.719>
- Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulisty, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653>
- Rohmatullah A. A., & Purwanti K. Y. (2021). 1856-Article Text-4571-1-10-20211126. *JSD: Jurnal Sekolah Dasar*, No. 2 Vol. 6.
- Saifullah, I., Nabilahsyaban, A., & Rahmat, A. (n.d.). *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Aplikasi Thinkable Pada Mata Pelajaran AlQuràn Hadits Development Of Android-Based Learning Media With Thinkable Applications On AlQuràn Hadits Subject*. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>
- Sandra heru Kartika, Tanamir Momon Dt., & Sandra heru Kartika. (2022). Kelayakan dan Praktikalitas Media Pembelajaran. *Journal Horizon Pendidikan*, Vol. 2 No. 1.
- Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Undang-Undang Nomor 20. (2003). UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003. *Demographic Research*, 49(0).