

## Analisis Keaktifan dan Kolaborasi Melalui Pemberian Reward Penerapan Two Stay Two Stray

Hairil Wadi<sup>1,2\*</sup>

<sup>1</sup>Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

<sup>2</sup>Pendidikan Sosiologi FKIP Universitas Mataram, Indonesia

\*Corresponding author: [wadifkipunram@gmail.com](mailto:wadifkipunram@gmail.com), [hairil@student.undiksha.ac.id](mailto:hairil@student.undiksha.ac.id)

### Article History

Received : September 06<sup>th</sup>, 2024

Revised : Oktober 17<sup>th</sup>, 2024

Accepted : Oktober 25<sup>th</sup>, 2024

**Abstract:** Penelitian ini dilatarbelakangi masih kurangnya pemberian reward oleh guru IPS yang dapat menarik perhatian siswa yang mengaktifkan sekaligus kolaborasi antar siswa sehingga menyebabkan siswa kurang respon dalam aktivitas pembelajaran. Penelitian ini bertujuan menganalisis keaktifan dan kolaborasi siswa dalam penerapan *Two Stay two stray* model melalui pemberian Reward oleh guru Pada mata pelajaran IPS. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif metode kasus, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, dan dokumentasi. Subjek penelitian dengan teknik *purposive sampling*, yaitu guru IPS dan siswa kelas IX A. Analisa data mengikuti analisis kualitatif model *Miles and Huberman* dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan: keaktifan dan kolaborasi siswa muncul seperti aktif visual, aktif mental, aktif mendengarkan, aktif lisan, aktif tulisan, kolaborasi tanggung jawab, kerja sama, penyelesaian tugas bersama, interaksi sosial dikarenakan adanya reward lisan, tindakan, simbol, benda oleh guru IPS selama diterapkan *Two stay two stray* model pada mata pelajaran IPS. Kesimpulan dari penelitian ini keaktifan dan kolaborasi siswa dalam penerapan *Two Stay two stray* model muncul karena adanya pemberian reward oleh guru IPS seperti reward lisan, reward tindakan, reward simbol dan reward benda.

**Keywords:** IPS, Keaktifan, Kolaborasi, Reward.

## PENDAHULUAN

Sebagai mata pelajaran, IPS memiliki karakteristik pada kemampuan sosial (Sundawa, 2006) seperti berkomunikasi, bekerja bersama dan berpartisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan dan bangsa. Dengan demikian mata pelajaran IPS dalam mengajarkannya semestinya berpusat pada peserta didik (*student centered*). Fakta empiris tidak demikian, masih ditemukan permasalahan. Riset Wijayati, dkk (2016) mata pelajaran IPS banyak materinya sehingga waktu menjadi tidak cukup. Wulandari (2024) IPS tidak menarik karena faktor guru sehingga rendahnya keterampilan siswa dalam belajar IPS. Rahmawati (2019) permasalahan pengajaran IPS berasal dari guru seperti kurang memahami materi, pemanfaatan metode pembelajaran yang variatif sebagai penguatan dan motivasi siswa untuk belajar. Kondisi yang ditemukan pula di SMP 1 Lingsar Lombok barat. Teridentifikasi guru masih kurang dalam menarik perhatian siswa yang dapat mengaktifkan mereka dalam mengikuti aktivitas pembelajaran,

dominan mendengarkan daripada memberikan stimulus atau rangsangan yang menimbulkan respon siswa untuk berpendapat, berbagi dengan teman sejawat, serta bekerja sama.

Memperhatikan kondisi tersebut diperlukan adanya inisiatif bagaimana melakukan suatu perubahan terutama yang dapat memunculkan respon siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Kuncinya adalah dari pendidik dalam hal ini guru bagaimana mengupayakan agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan kondisi yang mengaktifkan dan kolaborasi di antara peserta didik. Keaktifan merupakan terlibatnya peserta didik secara aktif dalam pembelajaran seperti aktivitas mendengarkan, komitmen terhadap tugas, mendorong berpartisipasi, menghargai kontribusi/pendapat, menerima tanggung jawab, bertanya kepada pengajar atau teman dan merespons pertanyaan (Surtikanti, Santoso, 2007). Keaktifan adalah *Visual activities, Oral Activities, Listening Activities, Writing activities, Drawing activities Motor activities, Mental activities* (Hamalik, 2011). Sedangkan kolaborasi

menurut Dillenbourg (Santoso, 2013: 9) merupakan pembelajaran dimana dua orang atau lebih mencoba belajar secara bersama-sama dengan beban tanggung jawab masing-masing anggota sehingga terjadi interaksi diantara keduanya untuk mencapai tujuan bersama. Dengan demikian model pembelajaran seperti *Two stay two stray* berperan penting yang nantinya dapat memadukan aktivitas pemberian reward Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa reward memunculkan motivasi siswa belajar matematika (Hima, 2020). Penelitian (Nafila, et al 2023) bahwa penerapan teori behaviorisme Ivan Paolov memunculkan perilaku pada pembelajaran bahasa Arab siswa kelas VIII MTs Negeri Kota Sukabumi membuat siswa belajar dengan guru memberikan syarat-syarat tertentu. Penelitian (Mazida et al., 2021) menerapkan jadwal kegiatan literasi pada jam pelajaran dapat memberikan stimulus pada peserta didik untuk membaca. Pemberian stimulus kepada siswa berupa reward mendapatkan respons positif dari siswa. Respon positif itu mendorong siswa memiliki keinginan dan ketertarikan terhadap proses pembelajaran. (Sari et al., 2024) pemberian stimulus kepada siswa berupa reward mendapatkan respons positif dari siswa. Respon positif itu mendorong siswa memiliki keinginan dan ketertarikan terhadap proses pembelajaran. Mengatasi permasalahan siswa dalam mata pelajaran IPS, guru mengupayakan memberikan reward dalam setiap tahapan pembelajaran. Pemberian reward ini sebagai penghargaan terhadap kinerja yang telah dilakukan oleh siswa dalam menyelesaikan penugasan dari proses yang telah dilakukan sesuai tahapan dari model pembelajaran yang diterapkan. Dengan demikian penelitian ini fokus pada analisis keaktifan dan

kolaborasi siswa melalui pemberian reward dalam penerapan *Two stay two stray model* mata pelajaran IPS.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif metode kasus yang mencoba memahami dan menemukan suatu fakta aktivitas pembelajaran yang mengaktifkan dan kolaborasi siswa melalui pemberian reward oleh guru saat menggunakan model pembelajaran tertentu pada mata pelajaran IPS kelas IX A di SMP Negeri 1 Lingsar. Refrensi rujukan dari 1) Creswell J.W. (2014), *Research Design: Quaalitative, Quantitative, and Mixed Methods Approach*; 2) Yi, R.K. (2017) *Case Study Research and Applications, Design and Method*, 3) Basrowi & Surwandi (2008) *Memahami Penelitian Kualitatif*. Sedangkan teknik pengumpulan data dengan observasi dan dokumentasi. Penelitian ini mengikuti indikator yang telah ditentukan terkait keaktifan dan kolaborasi, yaitu:

Tabel 1. Indikator Keaktifan

NO	INDIKATOR KEAKTIFAN
1	Kegiatan-kegiatan visual
2	Kegiatan-kegiatan lisan
3	Kegiatan-kegiatan mendengarkan
4	Kegiatan-kegiatan menulis
5	Kegiatan-kegiatan mental

Tabel 2. Indikator kolaborasi

NO	INDIKATOR KOLABORASI
1	Kerja sama
2	Bertanggung Jawab bersama-sama
3	Menyelesaikan tugas bersama-sama
4	Interaksi sosial bersama-sama

Tabel 3. Tahapan Pembelajaran

NO	Tahapan Pembelajaran	Keaktifan	Kolaborasi	Reward
1	Pra Penerapan <i>Two stay two Stray</i> model			
2	Sedang Penerapan <i>Two stay two stray</i> model			
3	Setelah penerapan <i>Two stay two stray</i> model			

Setelah data terkumpul, peneliti mencoba melakukan analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif model *Miles* dan *Huberman* dengan tiga proses, yaitu: mereduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Terkait saat penerapan *Two stay two stray* model dengan pemberian reward mengikuti teori kondisioning klasik Ivan Pavlov selama aktivitas elajar berlangsung. Dalam pemberian reward ini

akan menggunakan pedoman penelitian dengan melihat indikator dari teori Kondisioning Klasik Ivan Pavlov yang indikatornya (Salfadilah et al., 2023) sebagai berikut:

Tabel 4. Indikator Teori Kondisioning Klasik Ivan Pavlov

NO	Indikator Kolaborasi
1	Pembentukan kebiasaan
2	Adanya interaksi antara individu dengan lingkungan
3	Terciptanya perubahan pada individu
4	Timbulnya kinerja otak akibat stimulus

menunjukkan bagaimana siswa aktif sekaligus berkolaborasi dalam pembelajaran IPS selama diterapkannya model *Two stay two stray* sebagai dampak dari diberikannya penghargaan atau reward oleh guru. Hal ini peneliti dapatkan melalui observasi langsung sekaligus didukung oleh dokumentasi selama kegiatan berlangsung.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang berjudul Analisis keaktifan dan kolaborasi siswa melalui pemberian reward Penerapan *Two stay two stray* Model Pada Mata Pelajaran IPS, peneliti menemukan tindakan atau perilaku yang

### Hasil

Pemberian reward oleh guru selaku pendidik, memiliki arti penting terutama dalam mengelola kelas. Berikut data yang dihimpun dari hasil observasi selama guru menerapkan *Two stay two stray model* yang memunculkan keaktifan dan kolaborasi siswa melalui pemberian reward:

Tabel 5. Pra Penerapan model

NO	Aktivitas Pembelajaran	Keaktifan	Kolaborasi	Reward
1	<b>Bernyanyi</b> IPS siapa yg punya 3x <i>yang punya Indonesia</i> <i>Indonesia siapa yang punya</i> <i>3x. Yang punya kita semua</i>	Kegiatan visual	Kerja sama	Tindakan: Tepuk tangan bersama
2	<b>Yel-Yel</b> Salam Belajar IPS I: Ingat. P: Pelajari, S: <i>Sungguh-sungguh</i> Belajar IPSSS: Yes, yes, yes (Tepuk tangan bersama)	Musik Kegiatan Musik	Kerja sama	- Tindakan: tepuk tangan bersama memutar tangan - Lisan: bagus, kompak, semangat

Tabel 6. Sedang Penerapan model

NO	Aktivitas Pembelajaran	Keaktifan	Kolaborasi	Reward	
1	Mengamati video/gambar perubahan budaya globalisasi. berbagai sosial terhadap	Kegiatan mengamati	visual	Bertanggung jawab	Lisan: jempol untuk kalian, semangat
2	Mempelajari topik-topik di kelompok masing-masing	Kegiatan membaca	visual	Bertanggung jawab	-
3	Menyelesaikan kegiatan kelompok mengumpulkan informasi, menelusuri informasi,	- Kegiatan menulis, menyalin - Kegiatan diskusi, memecahkan masalah berpikir, mengambil keputusan	mental	- Bekerja sama - Bertanggung jawab - Menyelesaikan tugas bersama - Interaksi sosial bersama	Lisan: bagus, kalian oke jempol, semangat Tindakan: mengacu ibu jari kanan kiri
4	Menulis hasil kerja pada kertas, membunyikan <i>yel-yel: budayaku Indonesia</i> menempel, <i>budaya</i>	- Kegiatan menulis, menyalin, Percakapan		- Bekerja sama - Bertanggung jawab	Tindakan: menulis yel-yel
5	Memajang pekerjaan hasil	- Kegiatan mental mengambil keputusan Kegiatan visual: Pameran		- Bekerja sama - Bertanggung jawab - Menyelesaikan tugas bersama	Tindakan: pemberian bintang.
6	Kegiatan kunjungan antar kelompok (dua berkunjung, dua menerima tamu)	- Kegiatan visual: membaca, mengamati - Kegiatan mendenagrakan: percakapan, laporan - Kegiatan lisan mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat menyimpulkan	visual	- Bekerja sama - Bertanggung jawab - Menyelesaikan tugas bersama - Interaksi sosial bersama	Tindakan: pemberian bintang Lisan: bagus, oke, semangat
7	Kegiatan Pertanyaan dan sharing			- Bekerja sama - Bertanggung jawab	Tindakan: tepuk tangan, menyanyikan lagu daerah Lisan: bagus, luar biasa, mantap

Tabel 7. Setelah Penerapan model

NO	Aktivitas Pembelajaran	Keaktifan	Kolaborasi	Reward
1	Refleksi terhadap proses pembelajaran - Menyenangkan - Seru - Tidak bosan - Asik - So Oke banget - Hebat	- Kegiatan lisan” berpendapat - Kegiatan mental: Berpikir	-	Simbol: pemberian hadiah bagi kelompok yang Juara juara 1, kelompok juara 2, kelompok juara 3
2	Menutup pelajaran Yel-yel Tepuk tangan 1,2,3	Kegiatan	-	Lisan: luar biasa, semangat terus, good Tindakan: tepuk tangan 1,2,3

### Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian kasus Analisis Keaktifan dan Kolaborasi melalui Pemberian Reward penerapan *Two stay two stray* khususnya pada mata pelajaran IPS kelas IXA SMP Negeri 1 Lingsar. Dalam pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menerapkan *Two stay two stray* model, guru IPS mengikuti proses atau tahapan pembelajaran, yaitu merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Pada perencanaan pembelajaran guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kurikulum 2013 yang di dalamnya aktivitas-aktivitas pembelajaran yang dapat menimbulkan respon siswa berupa reward, untuk mengarahkan pada keaktifan dan kolaborasi. Pemberian reward sebagai stimulus yang diperuntukkan ke peserta didik agar muncul perilaku baik dan aktif saat pembelajaran, karena adanya reward dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (Elvinan et al., 2022). Dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang disusun, guru IPS mengimplementasinyanya dalam kegiatan pembelajaran yang menekankan pada keaktifan dan kolaborasi peserta didik di kelas IX A yang disertai dengan reward dalam pelaksanaannya. Tahapan-tahapan yang telah dilalui dalam pemberian reward saat menerapkan *Two stay two stray model* yang nantinya memunculkan keaktifan dan kolaborasi peserta didik, yaitu saat Pra penerapan *two stay two stray model*, sedang penerapan model, dan setelah penerapan model.

Pada Pra penerapan *Two stay two stray model* ada berbagai aktivitas yang telah dilasanakan seperti akitvitas bernyanyi, aktivitas yel-yel yang menambah suasana keaktifan visual peserta didik berupa musik disertai tepuk tangan bersama memutar tangan, ucapan bagus,

kompak, semangat, sehingga menambah suasana menyenangkan dalam pembelajaran. Perilaku menyenangkan dalam pembelajaran sebagai reward atau penghargaan yaitu wujud peserta didik membawa suasana dirinya untuk siap mengikuti pembelajaran. Sejalan diungkap (Amirudin et al., 2022) reward sebagai perlakuan yang menyenangkan sebagai salah satu faktor psikologi belajar dan bentuk contoh nyata motivasi ekstrinsik yang diberikan guru untuk menolong siswa belajar.

Pada sedang penerapan *Two stay two stray model*, aktivitas pembelajaran begitu beragam apalagi disertai dengan reward yang diimplementasikan langsung oleh guru sehingga suasana keaktifan dan kolaborasi peserta didik dalam belajar IPS semakin terasa. Aktivitas pembelajaran diantaranya mengamati video dan gambar, mempelajari topik-topik di kelompok, menyelesaikan kegiatan kelompok mengumpulkan informasi, menelusuri informasi, menulis hasil yang disertai yel-yel, memajang hasil pekerjaan, kegiatan kunjungan antar kelompok (dua berkunjung, dua menerima tamu) hingga pada kegiatan pertanyaan dan sharing.

Aktivitas pembelajaran nampak sekali munculnya keaktifan dan kolaborasi siswa seperti keaktifan visual, keaktifan, mental, keaktifan lisan karena ada kerja sama, tanggung jawab, interaksi sosial. Munculnya keaktifan dan kolaborasi tersebut karena disertai pula dengan reward oleh guru yang memunculkan berbagai respon dari peserta didik seperti 1) jempol untuk kalian, semangat, bagus, luar biasa, mantap jempol untuk kalian, luar biasa memang oke semangat (*reward lisan*), 2) mengacung ibu jari kanan kiri, yel-yel, pemberian bintang tepuk tangan, menyanyikan lagu daerah (*reward tidakan, simbol*). Reward atau penghargaan tersebut, apabila yang biasanya diberikan oleh

guru sebagai reward secara verbal berupa “baik atau bagus” (Magdalena et al., 2020). Sedangkan secara non-verbal biasanya berupa simbol seperti acungan jempol, tepuk tangan, senyuman mengikuti tujuan dari pemberian reward (Magdalena et al., 2020).

Begitu pula pada saat setelah penerapan *Two stay two stray model* ada berbagai aktivitas pembelajaran, yaitu refleksi terhadap proses pembelajaran yang dimana siswa menyatakan pembelajaran IPS dengan *Two stay two stray model* menyenangkan, seru, tidak bosan, asik, so oke banget, hebat. Pernyataan siswa tersebut sebagai bagian dari respon peserta didik terhadap pembelajaran. Reward atau penghargaan oleh guru berupa simbol tambahan penghargaan dari apa yang sudah dilakukan oleh peserta didik. (Magdalena et al., 2020) menyatakan bahwa hadiah seperti benda ataupun berupa nilai sebagai reward tambahan. Nah jadi dalam pemberian reward atau penghargaan untuk memunculkan semata-mata keaktifan dan kolaborasi siswa dalam belajar IPS yang nantinya bisa terus dilanjutkan, yang tidak hanya sebatas pada penelitan saja. Dan dipastikan pula bahwa tujuan dari reward sebagai alat peningkatan minat belajar (Ayuningtyas, 2019). Termasuk keaktifan seperti aktif mental, aktif lisan aktif visual, aktif mendengarkan, serta kolaborasi berupa tanggung jawab, bekerja sama, menyelesaikan tugas bersama, dan interaksi sosial untuk terus diterapkan dalam aktivitas pembelajaran IPS.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Analisis keaktifan dan kolaborasi melalui pemberian reward dalam penerapan *Two stay two stray model* pada mata pelajaran IPS teridentifikasi munculnya keaktifan dan kolaborasi siswa, yaitu aktif visual, aktif mental, aktif mendengarkan, aktif lisan, aktif tulisan, kolaborasi tanggung jawab, kerja sama, penyelesaian tugas bersama, interaksi sosial dikarenakan adanya reward atau penghargaan lisan, tindakan, simbol, benda oleh guru IPS selama diterapkan *Two stay two stray model* pada mata pelajaran IPS.

## UCAPAN TERIMA KASIH

1. Terima kasih kepada pimpinan FKIP Universitas Mataram yang telah memberikan

rekomendasi izin penelitian di SMPN 1 Lingsar

2. Terima kasih kepada Bapak Prof. Putu Budi Adnyana, M.Si. selaku pengampu mata kuliah Teori Pendidikan Pasca Sarjana S3 Ilmu Pendidikan semester ganjil 2024, yang telah banyak membagi ilmunya dan memberikan saran, masukan selama peneliti mengikuti perkuliahan
3. Terima kasih kepada Kepala sekolah SMPN 1 Lingsar yang telah memberi kesempatan peneliti untuk melakukan penelitian di SMPN 1 Lingsar
4. Terima kasih kepada guru IPS dan siswa siswi kelas IX A SMPN 1 Lingsar atas kerjasamanya memberikan kesempatan peneliti untuk melakukan pengamatan selama pembelajaran berlangsung.

## REFERENSI

- Amiruddin, A., Sarah, D. M., Vika, A. I. V., Hasibuan, N., Sipahutar, M. S., & Simamora, F. E. M. (2022). Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(01), 210–219. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i01.1596>
- Basrowi & Surwandi (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Rineka Cipta
- Creswell J.W. (2014), *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approach*. Sage Publications
- Elviana, L., Sainanda, G., & Setiawati, M. (2022). Hubungan Pemberian Apresiasi Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 1 X Koto Diatas. *Jurnal Eduscience*, 9(2). <https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.3038>
- Fitri, Y., & Ain, S. (2022). Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(1), 291-308. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i1.1337>
- Hamalik, O. (2011). *Curriculum and learning*. Jakarta: Earth Script.
- Hima, L. R., & Palayukan, H. (2020). Analisis pemberian reward oleh guru untuk motivasi belajar matematika dalam kurikulum merdeka.

- Magdalena, I., Rahmawati, D. D., Rizkyah, K., & Asriyah, R. (2020). Metode Pembelajaran Pemberian Reward Terhadap Siswa Kelas 5 SD Bubulak 2 Kota Tangerang. *EDISI*, 2(1), 114-122.
- Mazida, L. I., Andari, D. A., & Wahyuni, E. N. (2021). Implementasi classical conditioning dalam gerakan literasi sekolah (studi minat baca peserta didik) di MIN 1 Kota Palangka Raya. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 141-150.
- Nafila, A., Utami, D., & Mardani, D. (2023). Teori Belajar Behaviorisme Ivan Pavlov dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri. *Journal on Education*, 5(4), 12332-12344.
- Nurprihatini, S. G., Sukmanasa, E., & Novita, L. (2023). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Kreativitas Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 1812-1822
- Rahmawati, B. F., & Zidni, Z. (2019). Identifikasi permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran IPS. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan*, 3(1), 1-10.
- Salfadilah, F. Maemonah, M., Wibowo, Y. R., Putri, A. I., Ramadan, F. A., & Supriadi, M. (2023). Teori Classical Conditioning Pada Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 5(1), 33–47. <https://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/ibtida/article/view/9671>
- Sari, P. S., & Santosa, S. (2024). Penerapan Teori Classical Conditioning dalam Memperkuat Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Islam. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(1), 1-16.
- Surtikanti & Santoso (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Surakarta: FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Wijayati, E. C., Degeng, I. N. S., & Sumarmi, S. (2016). Kesulitan-Kesulitan Dalam Implementasi Kurikulum Mata Pelajaran IPS SMP. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(11), Article 11. <https://doi.org/10.17977/jp.v1i11.8132>
- Wulandari, B., Maryani, S., Defini, A. D., Apriel, N. L., & Dela, D. (2024). Analisis kreativitas guru dalam pengembangan media pembelajaran Ips di Mi Munawariyah Palembang. *JIMR: Journal Of International Multidisciplinary Research*, 3(01), 26-40.
- Yi, R.K (2017). *Case Study Research and Applications. Design and Method*. Sage Publication.