HAMKA INSIGHT

ISSN Online: 2962-8334 ISSN: 2985-8445 Homepage: https://sscsi.org/journal/index.php/hamka

THE EFFECT OF ONLINE LEARNING ON STUDENT CREATIVITY IN VOCATIONAL HIGH SCHOOLS

Luluk Hamidah Fauziyah | Syuaiban Muhammad | Raja Azam Ismail

To link to this article: https://doi.org/10.51574/hamka.v2i1.97

©2023. The Author(s). This open access article is distributed under a Creative Commons Attribution (CC BY-SA) 4.0 license.

Published Online on 8 Juni 2024

Submit your paper to this journal

View Crossmark data

THE EFFECT OF ONLINE LEARNING ON STUDENT CREATIVITY IN VOCATIONAL HIGH SCHOOLS

Luluk Hamidah Fauziah✉, Syuaiban Muhammad, Hazim Azam

[1]USekolah Menengah Kejuruan Jakarta,

Universitas Muhammadiyah Prof DR HAMKA

University Adelaide

Received: xxxxx Accepted: 6 Maret 2021 Published Online: 11 Maret 2021

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran online terhadap kreativitas siswa kelas XI Program Keahlian Akuntansi SMK Jakarta. Populasi dalam penelitian ini adalah 300 orang dan diambil sampel sebanyak 35 orang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif asosiatif. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket/kuesioner. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel pembelajaran online terhadap variabel kreativitas siswa sebesar 51,4%. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa pembelajaran online berpengaruh cukup kuat terhadap kreativitas siswa. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa ada pengaruh pembelajaran online terhadap kreativitas siswa kelas XI program keahlian akuntansi di SMK. Hal ini juga dibuktikan oleh (Siregar dan Manurung, 2020) dalam penelitiannya yang merinci "Pengaruh Blended Learning Terhadap Kreativitas Mahasiswa Calon Guru di Universitas Negeri Medan". Membuktikan bahwa berdasarkan pengujian dari hasil posttest dapat disimpulkan bahwa strategi blended learning berbantuan SIPDA Unimed berpengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa.

Kata Kunci: Pembelajaran Online, Kreativitas.

Abstract

This study aims to determine the effect of online learning on the creativity of class XI students of the Jakarta Vocational High School Accounting Expertise Program. The population in this study were 300 people and 35 people were taken as a sample. The research method used is associative quantitative research method. The sampling technique used was purposive sampling. Data was collected using a questionnaire/questionnaire. The results of this study indicate that there is an influence between online learning variables on student creativity variables of 51.4%. Thus it can be stated that online learning has a strong enough effect on student creativity. Therefore, the results of this study conclude that there is an effect of online learning on the creativity of class XI students in the accounting expertise program at SMK. This is also proven by (Siregar and Manurung, 2020) in his research which details "The Influence of Blended Learning on the Creativity of Prospective Teacher Students at Medan State University". Proving that based on testing the results of the posttest, it can be concluded that the blended learning strategy assisted by SIPDA Unimed has a significant effect on student creativity.

Kata Kunci: Online Learning, Creativity

This is an open access article under the Creative Commons Attribution 4.0 International License

1. Pendahuluan

2020 has been a tough year for all of us and also for the world of education. Covid-19 which is an infectious disease caused by acute respiratory syndrome. The government has made every effort to minimize cases of transmission of Covid-19 (Yessy Yanita Sari, Nani Solihati, 2022). One of them is implementing the Work from Home (WFH) policy, namely by urging people to complete all work at home. The obstacles experienced by teachers in the midst of the Covid-19 condition are that learning is carried out online and cannot be carried out face-to-face in class (Yatri et al., 2022). These conditions require teachers to innovate in the learning process, especially learning through online (in the network). Teachers are required to be innovative in using online learning models. (Ghani et al., 2022) that teachers only facilitate with class libraries, modules, textbooks, and supporting books, and most importantly internet access, and provide several computers for students who do not carry laptops (FATAYAN et al., 2019).

The hope for learning with the online model is to become a solution that can help learning in the midst of the COVID-19 pandemic. This is also proven (Wagiono et al., 2021) Proving that based on testing of the post-test results, it can be concluded that the SIPDA Unimed-assisted blended learning strategy has a significant influence on student creativity. From the description above, this research was carried out with the intention of finding out how online learning influences the creativity of vocational high school students in Jakarta which is being carried out at this time whether this affects the creativity of students (Fatayan et al., n.d.).

Education is influence, assistance, or guidance given by people who are responsible for students (Bunyamin et al., 2020). Education is needed by everyone, every citizen has the same right to obtain quality education. learning achievement is the result of learning activities or the result of effort, practice and experience carried out by someone, where these achievements will not be separated from the influence of factors outside the learner" (Umam et al., 2019). Student achievement is closely related to students' cognitive, affective and psychomotor abilities. So far, students' cognitive abilities have been difficult to develop because there are several teachers who do not pay attention to the components or cognitive domains of children that must be achieved, so that children's cognitive development only develops at the level of knowing and understanding, not at the level of creation. This can be seen in the semester exam questions where most of the content of the

questions is just knowing and understanding, even to apply only a few.

2. Metode Penelitian

The research method used in this research is quantitative research, the quantitative research method used is survey method, ex post facto, experimentation, evaluation: action research, policy research. The population in this study were all active SMK students, namely as many as 300 active students and a sample of 35 students of class XI AK was taken. This study uses the NonProbability Sampling technique, which does not provide an opportunity (opportunity) for each member of the population to be part of the sample. (Sugiyono, 2015) Besides that, the technique that the researchers used in this study was purposive sampling, which is a sampling technique used by researchers if the researcher has certain considerations in taking the sample or determining the sample for a particular purpose. (Sugiyono, 2009)

3. Hasil dan Pembahasan

Karakteristik Responden

Tabel 1 1 Karakteristik Responden

Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin		
Responden	Laki-Laki	13
	Perempuan	23
Jumlah		**36**

Sumber: Data diolah peneliti 2021

Berdasarkan tabel 1 diatas maka dapat diketahui bahwa siswa yang mengisi kuesioner lebih banyak perempuan dibandingkan dengan lakilaki, yaitu responden perempuan berjumlah 23 dan laki-laki berjumlah 13 responden. Jadi, total sampel dalam penelitian ini berjumlah 36 siswa kelas XI program keahlian Akuntansi dan Lembaga Keuangan di SMK.

Tabel 2. Hasil Statistika Deskriptif

Statistics

Kreativitas

N	Valid	35
	Missing	0
Mean		86.91
Median		85.00
Mode		77
Std. Deviation		11.633
Variance		135.316

Sumber:Data diolah SPSS Versi 20

Based on the data that has been processed by the researchers, the mean is 86.91, the median is 85.00, the mode is 77, the variance is 135.316 and the standard deviation of Learning Creativity is 11,633. Then, the results of calculating descriptive statistics from respondents' answers regarding the dependent variable, namely online learning, are as follows:

Tabel 3 Hasil Statistik Deskriptif

Statistics

Pembelajaran Online

N	Valid	35
	Missing	0
Mean		79.34
Median		77.00
Mode		73[a]
Std. Deviation		8.825
Variance		77.879
Range		37
Minimum		66
Maximum		103

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Berdasarkan data yang telah diolah oleh peneliti, maka dihasilkan mean sebesar 79,34; median sebesar 77,00; modus sebesar 73; varians sebesar 77,879 dan standar deviasi Pembelajaran Online sebesar 8,825.

Uji Persyaratan Analisis

Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan dalampenelitian ini adalah ujiKolmogorov Smirnov (K-S), sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Uji Kolmogorov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pembelajaran Online	Kreativitas
N		35	35
Normal Parameters[a,b]	Mean	79.34	86.91
	Std. Deviation	8.825	11.633
Most Extreme Differences	Absolute	.148	.108
	Positive	.148	.108
	Negative	-.078	-.096
Kolmogorov-Smirnov Z		.873	.640
Asymp. Sig. (2-tailed)		.431	.807

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber: Data diolah SPSS Versi 20

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan skor *Kolmogorov-Smirnov* variabel Kreativitas sebesar 0,640 dengan signifikansi 0,807 yang artinya variableKreativitas memiliki data yang berdistribusi normal. Variabel Pembelajaran Online juga memiliki data yang berdistribusi normal dengan skor *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,873 dengan signifikansi 0,431.

Pengujian Hipotesis

Analisis Regresi Sederhana

Analisis regresi digunakan untuk mengetahui hubungan fungsional antara variabel-variabel. Dalam penelitian ini,persamaan regresi yang terbentuk adalah:

$$\check{Y} = 11 + 0{,}96X$$

Berdasarkan hasil perhitungan yang didapatkan dari analisis regresi sederhana dengan konstanta sebesar 11 menyatakan bahwa jika tidak ada kenaikan nilai dari variabel Kreativitas (Y), maka nilai dari variabel Pembelajaran Online (X) adalah 11.Koefisien regresi sebesar 0,96

Uji Signifikansi

Tabel 5 Hasil Uji Signifikansi

ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2432.729	1	2432.729	37.029	.000[b]
	Residual	2168.014	33	65.697		
	Total	4600.743	34			

a. Dependent Variable: Kreativitas

b. Predictors: (Constant), Pembelajaran Online

Sumber: Data diolah SPSS Versi 20

Dari hasil analisis tersebut dapatdijelaskan sebagai berikut:

a. F = 37,029 : Nilai F hitung sebesar 37,029
   > dari F tabel sebesar 4,139

b.Sig = 0,000 : Sig = 0,000 < dari α = 5% atau α = 0,05

Berdasarkan tabel diatas diperoleh F hitung sebesar 37,029 jika menggunakan tingkat signifikansi sebesar 0,05 dengan df pembilang = 1 dan df penyebut =n-2 =36-2 =34 hasil diperoleh untuk F_{tabel} sebesar 4,139. Hasil perhitungan uji signifikansi regresi di atas menunjukkan bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu 37,029 > 4,139. Darihasil tersebut dapat disimpulkan maka koefisien regresinya signifikan.

Uji Liniearitas

Tabel 6 Hasil Uji Liniearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Pembelajaran Online * Kreativitas	Between Groups	(Combined)	2366.886	24	98.620	3.510	.022
		Linearity	1400.119	1	1400.119	49.826	.000
		Deviation from Linearity	966.766	23	42.033	1.496	.259
	Within Groups		281.000	10	28.100		
	Total		2647.886	34			

Sumber: Data diolah SPSS Versi 20

Berdasarkan hasil uji linieritas diatas dengan taraf nyata α = 0,05 maka dengan derajat kebebasan (dk) 35, pembilang (k-2) = 25-2 = 23 dan dk penyebut (n-k) = 35-25 = 10dari daftar distribusi F didapat Ftabel 2,28.Hasil perhitungan uji linieritas regresi di atas menunjukkan bahwa Fhitung lebih kecil dari Ftabel yaitu 1,49 < 2,28. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa regresi berbentuklinier. Probabilitas = 0,259 > 0,05,

Maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel Pembelajaran *Online* dengan Kreativitas Peserta Didik mempunyai hubungan yang linier.

Uji Korelasi Person Product Moment

Tabel 7 Hasil Uji Korelasi *PersonProductMoment*

Correlations

		Pembelajaran Online	Kreativitas
Pembelajaran Online	Pearson Correlation	1	.727**
	Sig. (1-tailed)		.000
	N	35	35
Kreativitas	Pearson Correlation	.727**	1
	Sig. (1-tailed)	.000	
	N	35	35

**. Correlation is significant at the 0.01 level (1-tailed).

Sumber: Data diolah SPSS Versi 20

Berdasarkan hasil analisis data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa Pembelajaran *Online* memiliki hubungan atau korelasi dengan Kreativitas. Dasar pengambilan keputusan tersebut dilihat dari Sig. (1-tailed), jika nilai Sig.(1-tailed) < 0,05 maka disimpulkan bahwa antara variabel X dan variabel Y memiliki hubungan.

Uji Keberartian Korelasi

Tabel 8 Hasil Uji Keberartian Korelasi

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	10.863	12.573		.864	.394
	Pembelajaran Online	.959	.158	.727	6.085	.000

a. Dependent Variable: Kreativitas

Sumber: Data diolah SPSS Versi 20

a. (constant) B = 10,863 : Nilai Konstanta sebesar 10,863
b. Pembelajaran *Online* B : Nilai beta dari Pembelajaran *Online* sebesar B 0,959
c. T Pembelajaran *Online* = Nilai t hitungPembelajaran *Online 6,085* > dari t tabel = 1,692 (Data dari t Tabel Df 33, Pr 0,05)
d. Sig. Pembelajaran *Online* = 0,000 : Siguntuk variabel Pembelajaran *Online* = 0,000 < dari α = 5% atau α = 0,05.

Berdasarkan tabel di atas, distribusi tabel t untuk α = 0,05 dan derajat kebebasan (dk = n -2) = (35 – 2= 33) dimana t hitung >t tabel (6,085 > 1,692) maka Ho ditolak, artinya bahwa Pembelajaran *Online* berpengaruh terhadap Kreativitas Siswa. Nilai t hitung positif, maka berpengaruh positif, artinya semakin meningkat Pembelajaran *Online* maka semakin meningkat pula Kreativitas siswa.

Uji Determinasi

Tabel 9 Hasil Uji Determinasi

c.

Model Summary[b]

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.727[a]	.529	.514	8.105	1.627

a. Predictors: (Constant), Pembelajaran Online

b. Dependent Variable: Kreativitas

Sumber: Data diolah SPSS Versi 20

Based on the calculation above, a coefficient of determination of 51.4% is obtained, so it can be concluded in this study that 51.4% of the Online Learning variable can explain the Creativity variable in the sense that the Online Learning variable has a major contribution in influencing the realization of Student Creativity, while the rest (100% - 51.4% = 48.6%) is explained by other factors not used in this study.

Based on the data that has been described, the data was taken using an instrument in the form of a student questionnaire. Before the instrument is used in research, the instrument is tested first in the same place. Instrument trials were carried out on other populations, namely populations that have characteristics in common with class XI students of the Accounting Expertise Program at Vocational High Schools. Trials of research instruments were carried out on students of class XI OTKP 1 SMK. The instrument try-out was carried out once to 30 students with a total of 30 statements on the Y variable (Creativity) and 30 on the X variable (Online Learning). Instrument testing is carried out with two tests, namely the Validity Test and the Reliability Test. The results of the deployment of the trial were then entered into the Validity Test and Reliability Test. From the test results, there were 26 valid Creativity variables and 4 dropped

items while the Online Learning variables had 24 valid and 6 dropped items. So that the number of items used in subsequent research was 26 items for the 24 items Creativity and Online Learning variable. Subsequent research was conducted on May 26 2021 via Google form and the one who distributed it was myself through the school principal to the XI AK class group at SMK PGRI 3 Jakarta with a total of 35 respondents.

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis Pengaruh Pembelajaran Online terhadap Kreativitas Belajar Siswa. Berdasarkan data yang telah diolah, maka dapat dideskripsikan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Berdasarkan perhitungan uji homogenitas diperoleh hasil signifikansi sebesar 0,427. Karena nilai signifikansi lebih dari 0,5 maka dapat dikatakan bahwa varian atau dua atau lebih kelompok adalah sama
2. Berdasarkan perhitungan uji normalitas diperoleh hasil signifikansi 0,431untuk variabel Pembelajaran Online (Y) dan 0,807, untuk variabel Kreativitas Belajar (X). karena signifikansi lebih dari 0,5 maka data dinyatakan berdistribusi normal.
3. Berdasarkan analisis Regresi Sederhana, diperoleh persamaan garis regresi dengan $\hat{Y}$=11+0,96(X) hal ini berarti bahwa apabila variabel Kemandirian Belajar naik satu satuan

maka Pembelajaran Online akan naik sebesar 0,5. Berdasarkan analisis Uji Signifikansidiperoleh hasil sebagai beikut:

1. Berdasarkan analisis Uji Signifikansi diperoleh hasil sebagai berikut : Fhitung lebih besar dari Ftabel yaitu sebesar 37,029 > 4,139 dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$, hal ini berarti Hipotesis diterima yaitu dengan kesimpulan terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel Pembelajaran Online terhadap Kreativitas Peserta Didik.
2. Berdasarkan analisis Uji Linieritas Regresi di peroleh hasil nilai signifikansi sebesar 0,259. Sedangkan Fhitung sebesar 1,49 dan Ftabel sebesar 2,28. Karena signifikansi lebih dari 0,05 (0,259 > 0,05) dan Fhitung < Ftabel (1,149 < 2,28) dengan taraf $\alpha = 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel Pembelajaran Online dan Kreativitas Peserta Didik terdapat hubungan yang linear. Dengan ini maka asumsi linearitas terpenuhi.

3. Berdasarkan analisis perhitungan koefisien korelasi menggunakan Pearson Product Moment diperoleh nilai rxy = 0,727. Hal itu menunjukan bahwa pengaruh pembelajaran online terhadap kreativitas adalah berkategori cukup kuat sesuai dengan kriteria pada tabel interpretasi koefisien korelasi nilai r.
4. Berdasarkan hasil perhitungan keberartian korelasi didapat hasil t hitung > t tabel (6,085 > 1,692) maka Ho ditolak, artinya bahwa Pembelajaran Online berpengaruh terhadap Kreativitas Siswa. Nilai t hitung positif, maka berpengaruh positif, artinya semakin meningkat dengan baik Pembelajaran Online maka semakin meningkat pula Kreativitas siswa. Fhitung lebih besar dari Ftabel yaitu Berdasarkan analisis Uji Linieritas R.
5. Berdasarkan analisis Uji Linieritas Regresi di peroleh hasil nilai signifikansi sebesar 0,259. Sedangkan Fhitung sebesar 1,49 dan Ftabel sebesar 2,28. Karena signifikansi lebih dari 0,05 (0,259 > 0,05) dan Fhitung < Ftabel (1,149 < 2,28) dengan taraf $\alpha = 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel Pembelajaran Online dan Kreativitas Peserta Didik terdapat hubungan yang linear. Dengan ini maka asumsi linearitas terpenuhi.
6. Berdasarkan analisis perhitungan koefisien korelasi menggunakan Pearson Product Moment diperoleh nilai rxy = 0,727. Hal itu menunjukan bahwa pengaruh pembelajaran online terhadap kreativitas adalah berkategori cukup kuat sesuai dengan kriteria pada tabel interpretasi koefisien korelasi nilai r..
7. Berdasarkan hasil perhitungan keberartian korelasi didapat hasil t hitung > t tabel (6,085 > 1,692) maka Ho ditolak, artinya bahwa Pembelajaran Online berpengaruh terhadap Kreativitas Siswa. Nilai t hitung positif, maka berpengaruh positif, artinya semakin meningkat dengan baik Pembelajaran Online maka semakin meningkat pula Kreativitas siswa.

4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SMK PGRI 3 Jakarta dengan judul "Pengaruh Pembelajaran Online Terhadap Kreativitas Peserta Didik Kelas XI Program Keahlian Akuntansi". Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif asosiatif dengan penarikan sampel menggunakan simple random sampling. Populasi dalam penelitian ini

sebanyak 300 siswa dan diambil 35 sebagai sampel menggunakan rumus Taro Yamane. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket tertutup, angket di sebar melalui google form kepada siswa. Tahun, Vol. , No. hal Doi : 1Luluk Hamidah Fauziah Universitas Muhammadiyah Prof.Dr.Hamka, Email: luluhamidahfauziah@gmail.com 2Syuaiban Muhammad Universitas Muhammadiyah Prof.Dr.Hamka, Email: syuaibanm@gmail.com Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang diperoleh dalam penelitian ini disimpulkan bahwa pembelajaran online berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan kreativitas peserta didik, dimana pembelajaran online memberikan kontribusi sebesar 51,4% terhadap kreativitas peserta didik. Kreativitas peserta didik terbentuk dari kegiatan pembelajaran daring. Semakin maksimal pembelajaran daring yang diberikan maka keterampilan peserta didik juga akan meningkat. Keterampilan peserta didik dalam menciptakan inovasi baru, sigap dalam memecahkan suatu masalah yang ada dihadapannya, serta dapat memunculkan gagasan-gagasan baru dari dalam dirinya sangat berperan penting dalam persiapan siswa setelah lulus untuk memasuki dunia kerja sesuai dengan keterampilan yang dibutuhkan dunia usaha / dunia industri (DU/DI)

Identitas Penulis

Luluk Hamidah Fauziah

Email: : luluhamidahfauziah@gmail.com

ORCID ID: https://orcid.org/0000-0002-3763-4299

Syuaiban Muhammad

Email: syuaibanm@gmail.com

Scopus ID: https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=36796780000

Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan

Citation information

Cite this article as: Kosiret, A., Indiyah, H., F., & Wijayanti, D,. A.,. Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMA Islam Al-Azhar 19 Dengan menggunakan Model

Pembelajaran Generatif. International Journal of Progressive Mathematics Education. 1(1).15.25. https://doi.org/10.22236/ijopme.v1i1.6593.

5. Referensi

Bunyamin, B., Umam, K., & Lismawati, L. (2020). Critical Review of M-Learning in Total Quality Management Classroom Practice in an Indonesian Private University. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, *14*(20), 76–90. https://doi.org/10.3991/ijim.v14i20.15141

Fatayan, A., Ghani, A. R. A., Muhammadiyah, U., & Hamka, P. (n.d.). *The Dynamics of Learning Loss for Elementary Students Jakarta in the New Normal*. *23*(6), 196–204.

FATAYAN, A., HANAFI, I., SARI, E., & GHANI, A. R. A. (2019). The Implementation of School Based Management: School Committee Involvement in Islamic Schools. *International E-Journal of Educational Studies*, *4*(7), 106–110. https://doi.org/10.31458/iejes.608131

Ghani, A. R. A., Fatayan, A., Azhar, N. C., & Ayu, S. (2022). *Evaluation of technology-based learning in an Islamic school*. *20*(3), 190–195.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta.

Umam, K., Nusantara, T., Parta, I. N., Hidayanto, E., & Mulyono, H. (2019). An Application of Flipped Classroom in Mathematics Teacher Education Programme. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, *13*(03), 68. https://doi.org/10.3991/ijim.v13i03.10207

Wagiono, F., Shaddiq, S., & Junaidi, F. (2021). Implementation of Blended Learning During COVID-19 Pandemic on Civic Education Subjects in Millenial Generation Era. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *3*(1), 36–44. https://doi.org/10.51276/edu.v3i1.213

Yatri, I., Fatayan, A., & Granatuma, H. F. (2022). The Implementation of School-Based Management in Islamic Elementary Schools. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, *14*(3),

4629–4636. https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.2239

Yessy Yanita Sari, Nani Solihati, A. F. (2022). Development of a Prophetic Character Education Model for Elementary School Students through the Work. *Jurnal Kependidikan*, *8*(4), 1052–1062.