

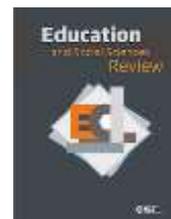


Contents lists available at Journal IICET

Education and Social Sciences Review

ISSN 2720-8915 (Print), ISSN 2720-8923 (Electronic)

Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/essr>



Peranan pembelajaran project based learning (PjBL) dalam bentuk short movie terhadap peningkatan kualitas layanan bimbingan klasikal

Nur'aeni Nur'aeni, Dewi Rosepyanti, Samhana Zahra, Muhammad Rahmadani, Dominikus David Biondi Situmorang*)

Bimbingan Konseling, Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Jakarta, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Aug 20th, 2022

Revised Nov 26th, 2022

Accepted Dec 30th, 2022

Keyword:

Project-based learning
short movie
Classical setting
Guidance and counseling

ABSTRACT

Generation Z, known as the digital generation, was born in the era of rapid technological development. The main characteristics of Generation Z are the tendency towards instant things and dependence on the internet and technology. In this context, education plays an important role in preparing the next generation who are able to adapt to changing times. Through a 21st century learning approach, learners are encouraged to develop 4C skills: critical thinking, communication, collaboration, and creativity. One approach used is project-based learning, where learners engage in problem-solving investigations and produce real products. The use of short movie media allows learners to engage directly with problem situations, facilitating in-depth analysis. Based on literature reviews from various research journals, it shows that making short films can make learning more meaningful. The practice of using short movie media in classical tutoring also received a positive response from students. The integration of this media can improve the quality of learning and the overall learning experience of learners.



© 2022 The Authors. Published by IICET.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Dominikus David Biondi Situmorang,
Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya
Email: raxel.atmajaya@gmail.com

Pendahuluan

Semakin pesatnya perkembangan teknologi, Indonesia membutuhkan generasi penerus yang memiliki kemampuan dan kecerdasan dalam mengelola sumber daya untuk terus membangun Indonesia secara keseluruhan. Anggota Generasi Z adalah konsumen setia teknologi dan sebagai digital native sejati serta satu-satunya generasi yang dibesarkan secara eksklusif dengan pengaruh teknologi, Generasi Z sangat terbiasa berinteraksi, terkadang hanya dengan dunia digital (Ajmain dalam Qinanty, Wibowo & Pratama, 2023). Salah satu karakter utama atau ciri khas dari Gen-Z adalah menyukai segala hal yang instan serta sangat bergantung pada internet dan teknologi, sebab sejak lahir para generasi Z telah terbiasa hidup berdampingan dengan teknologi. Maka dari itu pendidikan sangat berperan dalam mewujudkan generasi penerus bangsa yang siap dalam menghadapi perubahan zaman. Pendidikan di abad 21 merupakan pembelajaran yang berbasis student centered, peserta didik diberi kebebasan dalam mencari sumber belajar (Afh dalam Astri, Siburian & Hariyadi, 2021).

Annie Malville (dalam prayogi, 2019) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek menjadikan pengalaman itu nyata bagi peserta didik karena mereka memutuskan arah, melakukan penelitian dan pemecahan masalah di sepanjang jalan. PjBL menginspirasi peserta didik untuk membuat koneksi ke dunia mereka, memicu rasa ingin tahu; mereka mengingat apa yang mereka pelajari karena jalan itu bermakna bagi mereka. Model ini melibatkan peserta didik dalam pengerjaan tugas-tugas yang berbasis permasalahan yang kompleks dari materi pembelajaran dan terhubung dengan konteks sekitar. peserta didik diberi kesempatan dalam melakukan observasi, survei, atau menganalisis masalah secara berkelompok. Pada proses pembelajaran ini, peserta didik didorong supaya lebih aktif serta berperan aktif dalam menanyakan, menyelidiki, menjelaskan, serta berinteraksi dengan permasalahan yang diberikan. Selanjutnya, hasil dari investigasi yang dilakukan oleh peserta didik akan dihasilkan dalam bentuk produk yang kemudian akan dipresentasikan (Oktaya & Panggabean dalam Yanti & Novaliyosi, 2023).

Untuk menciptakan layanan bimbingan dan konseling yang inovatif dan kreatif, guru dapat menggunakan model *Project based learning* dengan media *short movie*. Penggunaan model ini didukung oleh penelitian yang dilakukan (Febriati et al., 2019) menunjukkan bahwa tugas membuat film pendek memiliki pengaruh terhadap kemampuan siswa beretika. Maka, pembuatan film dapat dijadikan pengalaman belajar yang bermakna yaitu belajar melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, serta melakukan proses mengamati. Gale berpendapat semakin konkret siswa mempelajari bahan pengajaran, contohnya melalui pengalaman langsung, maka semakin banyak pengalaman yang diperolehnya. Sebaliknya semakin abstrak siswa memperoleh pengalaman, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh siswa (Arsyad dalam zuli et al, 2019). Maka dari itu, kami melakukan *literature review* terkait *project based learning* (PjBL) dengan menggunakan bantuan media *short movie*. Dimana pada era digital saat ini, produksi *short movie* dapat menjadi salah satu cara untuk mendukung dan menginspirasi generasi muda.

Berdasarkan uraian mengenai media pembelajaran *short movie* yang memungkinkan dapat meningkatkan aktivitas peserta didik, maka penelitian ini bertujuan untuk menyusun dan mendeskripsikan mengenai: (1) Bagaimana penerapan model pembelajaran *project based learning*?, (2) Bagaimana penggunaan media *short movie*?, (3) Bagaimana peran media *short movie* dalam meningkatkan kualitas layanan bimbingan klasikal?

Metode

Dalam penelitian untuk melihat peran Pendekatan *Project based learning* (PjBL) dengan media *short movie* dalam meningkatkan kualitas bimbingan klasikal metode penelitian yang digunakan adalah *literature review*. *Literature review* merupakan karya-karya yang menjadi rujukan untuk memahami penelitian yang dilakukan dengan cara penelusuran dengan membaca berbagai sumber baik buku, jurnal, dan terbitan-terbitan lain yang berkaitan dengan judul penelitian untuk menjawab permasalahan yang ada (Fitriana, 2020). Sejalan dengan pernyataan tersebut, metode penelitian *literature review* memberikan *output* terhadap data yang ada, serta penjabaran dari suatu penemuan sehingga dapat dijadikan suatu contoh untuk kajian penelitian dalam menyusun atau membuat pembahasan yang jelas dari isi masalah yang akan diteliti (Andriani, 2021). Penelitian ini berfokus pada sumber jurnal yang ditelusuri pada laman *google scholar* dengan kata kunci Pendekatan *Project based learning* (PjBL), *short movie* dan Bimbingan Klasikal. Penelusuran jurnal tersebut dimulai sejak 1 Februari 2024 hingga 16 Maret 2024. Penelitian ini menggunakan 26 jurnal sebagai bahan *literature review*.

Hasil dan Pembahasan

Penerapan model pembelajaran *project based learning* dalam layanan klasikal

Hasil penerapan model pembelajaran *project based learning* pada kreativitas peserta didik yang diterapkan pada mata kuliah *design thinking* dapat memicu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan dalam berkreasi, berinovasi, serta turut andil dalam pembelajaran di kelas dimana hal ini dapat dibuktikan dengan rasa antusias peserta didik selama pembuatan proyek *short movie*. Dalam penerapan model pembelajaran *project based learning* ini dilakukan dengan dua siklus yakni siklus 1 dan siklus 2 dimana setiap siklus terdiri dari 3 tahap, yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan serta observasi, dan tahap refleksi.

Pada tahap 1 yaitu tahap perencanaan yang diawali dengan menyusun perangkat pembelajaran tema kiat menjalin HTS (Hubungan Teman Sebaya). Perangkat pembelajaran yang disiapkan pada tahap ini terdiri dari Rencana Pelaksanaan Layanan Bimbingan dan Konseling (RPLBK), materi, media pembelajaran, video pembelajaran, lembar kegiatan peserta didik (LKPD), dan evaluasi. RPLBK disusun berdasarkan hasil dari *In-*

Depth interview (wawancara mendalam) bersama peserta didik dan observasi tempat PPL di SMP Negeri 81 Jakarta. Sedangkan LKPD disusun untuk memberikan kegiatan kelompok yang akan dilakukan dalam pembuatan proyek.

Pada tahap ke-2 yaitu tahap pelaksanaan perangkat pembelajaran yang telah disiapkan. Dimana pada proses pelaksanaan ini peserta didik melakukan proyek secara berkolaborasi lalu akan di observasi oleh teman sejawat dengan tujuan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran apakah sudah sesuai dengan perangkat pembelajaran yang telah disusun. Kegiatan pembelajaran berisi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan awal diawali dengan salam dan berdoa, presensi, penyampaian tujuan layanan, menyampaikan dan menyepakati aturan main bersama peserta didik, serta ice breaking guna mencairkan suasana sebelum proses pembelajaran dimulai.

Pada tahap kedua yaitu tahap kegiatan inti dimana guru menyampaikan materi yang akan dipelajari. Dalam pelaksanaannya guru hanya sebagai fasilitator yang memfasilitasi peserta didik untuk mampu melaksanakan pembelajaran dengan kreativitas melalui beberapa tahapan metode, diantaranya: penentuan pertanyaan mendasar (*start with essential question*), menyusun perencanaan proyek (*design project*), menyusun jadwal (*create schedule*), memantau siswa dan kemajuan proyek (*monitoring the students and progress of project*), penilaian hasil (*assess the outcome*), dan evaluasi pengalaman (*evaluation the experience*). Kegiatan pembelajaran tersebut dapat melatih peserta didik untuk mampu membuat pertanyaan, merencanakan proyek pembuatan *short movie*, menyusun jadwal aktivitas selama proses pembuatan *short movie*, mengawasi jalannya proses pembuatan *short movie*, melakukan penilaian hasil proyek pembuatan *short movie*, dan mengevaluasi hasil proyek pembuatan *short movie* dengan memberikan kesimpulan.

Selanjutnya tahap terakhir yaitu tahap penutup. Pada tahap ini dilakukan setelah pelaksanaan pembelajaran selesai dimana peserta didik dan guru secara bersama-sama melakukan refleksi terhadap proses kegiatan dan hasil proyek pembuatan *short movie* yang telah dilakukan secara kolaborasi. Kemudian peserta didik diminta untuk menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Selanjutnya guru akan memberikan sebuah link gform terkait evaluasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui penerapan model pembelajaran *project based learning*. Lalu kegiatan diakhiri dengan berdoa dan salam penutup.

Penggunaan media *short movie* dalam layanan klasikal

Penggunaan media *short movie* membuat peserta didik terjun secara langsung dengan kondisi bermasalah sehingga menstimulus mereka untuk menganalisis latar belakang masalah, kronologis terjadinya masalah, serta sebab-akibatnya. *short movie* akan membuat perasaan, tindakan dan cara pikir peserta didik saling terhubung. Pembuatan film pendek merupakan aplikasi dari model pembelajaran berbasis proyek *project based learning* (PjBL) yang merupakan pembelajaran dimana peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi berdasarkan kondisi nyata di sekitarnya (Mariyaningsih & Hidayati, 2018).

Pembuatan *short movie* dapat dilakukan dalam layanan dasar dengan menggunakan strategi bimbingan klasikal. Guru sebagai fasilitator dalam hal ini memberikan informasi hanya pada waktu tertentu yang diperlukan peserta didik. Dengan harapan agar penugasan tersebut dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik melalui aksi nyata sehingga mampu menganalisis nilai-nilai etis pertemanan, baik dan buruk perilaku sebagai peserta didik untuk diimplementasikan pada diri mereka sendiri dalam kehidupan sehari-hari. Begitu pula mengenai sanksi-sanksi sosial yaitu bagaimana peserta didik dapat memahami dan mengalami sanksi sosial, dimana peserta didik dapat melibatkan dampak dari setiap perilaku, bahwa etika bukan hanya sebuah aturan yang harus ditaati akan tetapi sebuah konsekuensi dari setiap perilaku.

Peran media *short movie* untuk meningkatkan kualitas dalam layanan bimbingan klasikal

Bimbingan dan konseling di sekolah diselenggarakan untuk memfasilitasi perkembangan peserta didik agar mampu mengaktualisasikan potensi dirinya dalam rangka mencapai perkembangan secara optimal (Wahid, Wahyuningsih & Sholehah, 2022). Melalui layanan bimbingan dan konseling yang inovatif dan kreatif, materi layanan bimbingan dan konseling dapat tersampaikan dengan efektif dan efisien. Media film pendek merupakan salah satu media dalam bimbingan dan konseling yang dapat membantu guru bimbingan dan konseling dalam memberikan role model terhadap siswa dalam layanan bimbingan dan konseling (Aminah & Setiawan, 2021). Kemudian, Pembuatan film pendek juga dapat membuat siswa bertemu secara langsung dengan kondisi bermasalah yang merangsang mereka untuk mempertanyakan mengapa sampai terjadi masalah, bagaimana hal ini terjadi, dan apa akibatnya. Film pendek akan membuat perasaan, tindakan dan cara pikir siswa saling terhubung (Febriyati, Darmawani & Suryahadikusumah, 2019).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Febriyati, Darmawani dan Suryahadikusumah (2019) dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Beretika Melalui Pembuatan Film Pendek (Studi Eksperimen Semu di SMAN 1 Tungal Ilir) dilihat dari analisis data statistik didapat bahwa berdasarkan hasil perhitungan uji-t dengan taraf signifikan (α) 0,05 dan $dk = 25 - 1 = 24$ didapatkan nilai thitung = 8,3172. Penelitian membuktikan dengan membuat film pendek siswa menyadari dan memahami baik buruknya perilaku dapat diketahui bahwa pembuatan film dapat dijadikan pengalaman belajar yang bermakna yaitu belajar melalui proses pembuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, serta melakukan proses mengamati. Sehingga, dapat diketahui bahwa peran media *short movie* dalam pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa, sebab siswa dapat pengalaman langsung, kebebasan mengeksplor pemahamannya dan memperoleh bukti konkret yang membantu siswa memahami dengan lebih baik. Dengan ini, bimbingan klasikal tidak hanya sebagai transfer pengetahuan belaka melainkan memperoleh perubahan tingkah laku positif siswa.

Hal ini juga didukung oleh kesimpulan hasil penelitian yang dilakukan oleh Titianto (2022) dengan judul "Pengaruh Pemanfaatan Media Audio Visual (Film Pendek) Terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa Kelas IX Smp It Baitul Qurro" bahwa pemanfaatan media audio visual (film pendek) dapat meningkatkan motivasi belajar PAI siswa kelas IX SMP IT Baitul Qurro. Hal ini terbukti dari hasil uji-t dengan menggunakan Paired Sample T-Test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ sehingga dinyatakan bahwa H_a diterima yaitu "Terdapat Perbedaan yang Signifikan pada Motivasi Belajar PAI Siswa Kelas IX SMP IT Baitul Qurro antara Sebelum dan Sesudah Menonton Film Pendek". Dari kesimpulan hasil penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat perubahan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media *short movie*. Perubahan tersebut terjadi dikarenakan siswa mengalami kebermaknaan dalam pembelajarannya. Harpaz (dalam Setyowati & Mawardi, 2018) menyatakan bahwa pembelajaran bermakna adalah suatu proses dimana peserta didik membangun pemahamannya dan menjadikan dasar untuk memahami pengetahuan selanjutnya lebih lanjut. Serta, pada pembelajaran tersebut siswa memperoleh dampak pengiring yang merupakan hasil belajar iringan yang muncul sebagai akibat dari penggunaan model pembelajaran tertentu.

Lebih lanjut untuk mendukung hasil penelitian tersebut, penulis melakukan praktik langsung bimbingan klasikal dengan menggunakan media *short movie* sebagai bentuk penugasan mata kuliah design thinking, yang mana memperoleh feedback dari peserta didik bahwa pembelajaran menyenangkan dan pada proses belajarnya peserta didik dapat mencari pemahaman secara mandiri serta memahaminya lebih baik. Hal tersebut ditandai oleh bagaimana peserta didik dapat merancang dan membuat *short movie* dengan topik layanan yang diberikan. Sehingga, dapat ditarik kesimpulan dengan media *short movie* pembelajaran dapat lebih bermakna dan interaktif.

Simpulan

Kesimpulan dari implementasi model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) dengan menggunakan media *short movie* menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di SMP Negeri 81 Jakarta. Melalui proyek pembelajaran ini, peserta didik telah dapat mengembangkan keterampilan kreatif mereka dengan cara yang beragam dan menarik. Kemudian, penggunaan media *short movie* dalam model pembelajaran PjBL telah mendukung kolaborasi dan diskusi antar peserta didik. Dengan berbagai ide yang mereka miliki, mereka dapat bekerja sama dalam tim untuk merancang peran dan menyusun alur dalam *short movie* tersebut. Selain itu, peran media *short movie* dalam meningkatkan kualitas layanan bimbingan klasikal terutama terletak pada penguatan koneksi antara pembelajaran di kelas dengan dunia nyata. Dengan fokus pada proyek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, peserta didik dapat melihat bagaimana konsep-konsep yang dipelajari di dalam kelas dapat diterapkan dalam konteks yang nyata.

Secara keseluruhan, implementasi model pembelajaran PjBL dengan menggunakan media *short movie* telah membawa dampak yang positif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik, memperkuat kolaborasi dalam tim, dan menghubungkan pembelajaran dengan dunia nyata. Hal ini menunjukkan pentingnya dukungan dan pengembangan terus-menerus dari sekolah dan guru BK dalam memanfaatkan media ini untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang dan mendukung kreativitas peserta didik.

Referensi

- Adyastri, Y. S., Hartini, S., Agung Budi Prabowo, A., & Siswanti, R. (2022). Instagram Sebagai Media Substitusi Papan Bimbingan Untuk Generasi Z. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 3808-3814.
- Aminah, S., & Setiawan, A. I. B. (2021). Pengembangan media film pendek "Asa" sebagai upaya pencegahan kekerasan seksual di sekolah menengah atas. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(2), 69-81.
- Ansar, A., & Rahmah, N. (2023). Penerapan Model PjBL Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(2), 289-304.
- Astri, E. K., Siburian, J., & Hariyadi, B. (2022). Pengaruh Model *Project based learning* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Berkomunikasi Peserta Didik: (*The Effect of Project based learning Model on Student's Critical Thinking and Communication Skills*). *BIODIK*, 8(1), 51-59.
- Astuti, E. Z., Ernawati, A., Yogananti, A. F., & Affandy, A. (2023). Menumbuhkan Minat dan Keterampilan Produksi Film Dokumenter pada Generasi Muda: Pelatihan pada Siswa-Siswi SMA Negeri 3 Kota Semarang. *Jurnal Abdidas*, 4(4), 333-345.
- Christiana, E., Purwoko, B., Nuryono, W., Arafa, C. V. L. I., & Octarine, M. K. (2022). *The Effectiveness of Classical Tutoring Services Using Cinematherapy Techniques In An Effort To Provide Information Regarding Early Marriage To Students of SDN Duren Probolinggo*. *Child Education Journal*, 4(3), 211-223.
- Darmayoga, I. W., & Suparya, I. K. (2021). Penerapan model Pembelajaran *Project based learning* (PjBL) berbantuan media visual untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD N 1 Penatih tahun pelajaran 2019/2020. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 41-50.
- Fauzi, M. R., & Pratama, D. F. (2021, April). *Elementary Teacher Education Students' Short Story Writing Skills through Creative Writing Learning for short movie Making*. In *Elementary School Forum* (Mimbar Sekolah Dasar) (Vol. 8, No. 1, pp. 96-113).
- Febriyati, Zuli., Darmawani, E., & Suryahadikusumah, A. R. (2019). Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Beretika Melalui Pembuatan Film Pendek (Studi Eksperimen Semu di SMAN 1 Tungal Ilir). *Jurnal Wahana Konseling*, 2(1), 70-78.
- Hanim, W., Mamesah, M., & Anzelyna, R. R. (2018). Pengaruh Bimbingan Klasikal dengan Model *Project based learning* untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Siswa. *Insight: Jurnal Bimbingan Konseling*, 7(1), 56-71.
- Harumbina, D. A., Khoirunnisa, D. R., & Maryam, S. (2022). Bimbingan Klasikal: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Assertive: Islamic Counseling Journal*, 1(1), 61-75.
- Heriyanti, I. P., & Bhakti, C. P. (2022). Strategi layanan bimbingan klasikal blended learning berbasis *project based learning* untuk meningkatkan *self regulated learning* siswa. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 8(2), 40-45.
- Heriyanti, Indah Pratiwi. (2023). Meningkatkan Perencanaan Karir Melalui Layanan Bimbingan Klasikal Peserta Didik Kelas XI Dengan Metode SMART. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, Vol 5 No 3.
- Javalanda, Panca. (2011). *5 Hari Mahir Bikin Film*. Jakarta: Java Pustaka Group.
- Kusmanto, A. S. (2016). Penggunaan Media Dalam Pelayanan Bimbingan Dan Konseling. In *Teaching, linguistics, culture, and education conference* (Vol. 1).
- Mariyaningsih, N., & Hidayati, M. (2018). Bukan Kelas Biasa. Surakarta: Oase Group.
- Melinda, V., & Zainil, M. (2020). Penerapan model *project based learning* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa sekolah dasar (studi literatur). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1526-1539.
- Muhammad, D. H., Kurnia, F., Rachmawati, H. N. A., Setiawati, T., & Bahiyah, K. (2023). Peningkatan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pai Melalui Penerapan Media Audio Visual Dengan Metode Discovery Di SMAN 4 Probolinggo. *Journal of Cross Knowledge*, 1(2), 329-341.
- Prayogi, R. D. (2020). Kecakapan abad 21: Kompetensi digital pendidik masa depan. *Manajemen Pendidikan*, 14(2).
- Qinanty, A., Wibowo, A., & Pratama, A. (2023). *The Influence of Sosial Support and Learning Technology on Economic Learning Motivation In Generasi Z With Self-Efficacy As An Intervening Variabel*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 24436-24449.
- Safitri, N. E., & Wangid, M. N. (2022). *Effectiveness Guidance Board to Increase Students's Understanding of Self-Development Materials: Innovation in Guidance and Counseling Media*. *International Journal of Innovative Research and Development*, 11(5).
- Soleman, Fauziah. (2021). Meminimalisir Bahaya Bullying Melalui Bimbingan Klasikal pada Siswa VIII SMP Negeri 7 Telaga Biru. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 07(03), 1407-1416.
- Suleman, N., Harum, A., & Kusnadi, K. (2023). *Literature Review: Pelaksanaan Layanan Bimbingan Klasikal*

-
- dengan Menggunakan Metode *Discovery Learning* Media Komik Digital dalam Meminimalisir Perilaku Bullying. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 179-186.
- Setyowati, N., & Mawardi, M. (2018). Sinergi *Project based learning* dan Pembelajaran Bermakna untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 253-263
- Supriyo. 2010. Teknik Bimbingan Klasikal. Semarang: Swadaya Publishing.
- Sutirman. (2013). Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Titianto, P. I. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Media Audio Visual (Film Pendek) Terhadap Motivasi Belajar Pai Siswa Kelas IX SMP IT Baitul Qurro (*Bachelor's thesis*, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Utami, A. S., Pandang, A., & Sahriani, S. (2023). Meningkatkan Perencanaan Karir Melalui Layanan Bimbingan Klasikal Peserta Didik Kelas XI Dengan Metode Smart. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 209-215.
- Wahid, R., Wahyuningsih, W., & Sholehah, S. T. (2022). Implementasi Bimbingan Klasikal Bagi Siswa SMP. *Jurnal Hurriah: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian*, 3(2), 52-58.
- Wena, M. (2010). Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yanti, R. A., & Novaliyosi, N. (2023). *Systematic Literature Review: Model Pembelajaran Project based learning (PjBL) terhadap Skill yang dikembangkan dalam Tingkatan Satuan Pendidikan*. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2191-2207.