



Vol. 9, No. 1, February 2024	Copyright © 2024, is licensed under a CC-BY-SA
Pages: 31-44	Publisher: SCAD Independent
DOI: https://doi.org/10.26811/nispatti.v9i1.198	E-ISSN: 2621-6094

Penerapan Metode "Gambus" Terhadap Peningkatan Kreativitas dan Kemandirian Siswa Pada Materi Bumi Sebagai Ruang Kehidupan

Fitri Sari¹ & Nuzliah²

¹Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Tanjungpinang, Kepulauan Riau, Indonesia

²Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Indonesia

¹Correspondence Email: fitrisari85@gmail.com

Received: September 18, 2023	Accepted: December 29, 2023	Published: February 28, 2024
Article Url: https://ejournal.scadindependent.org/index.php/nispatti/article/view/198		

Abstract

This national character education innovation is entitled Application of the "Gambus" Method to Increase Student Creativity and Independence on the Earth as a Living Space Material. The author applies this GAMBUS method to the Earth as a living space material in class X IPS 1. This method is implemented in several stages, the first "Draw", students describe with their own ideas and creations, "Create", students make creativity from the imagination they produce in the picture into the form of learning products, the third stage is called "Serve", students present and present the results of the drawings they make into a product in front of the class. Creativity is a character that is expected in the implementation of this method, students are said to be creative if they are able to do something that produces a new activity obtained from the results of creative thinking by realizing it in the form of a new work. Creative students tend to be independent in their learning process. Independent students are able to learn in a place determined by themselves, at a time of their own choosing and by studying alone without face-to-face guidance from others so that they can more easily understand the subject matter. Based on the results of the implementation carried out, it was proven that student creativity increased by 83.3% and student independence in the material on the earth as a living space increased by 66.6%, thus having a good influence on student understanding of this material.

Keywords: *Gambus Method, Creativity, Independence.*



A. Introduction

Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 6 Tanjungpinang merupakan salah satu sekolah menengah di Kota Tanjungpinang, Kepulauan Riau, dengan jumlah rombongan belajar sebanyak 12 kelas yang terdiri dari empat kelas di setiap tingkat. Sekolah ini memiliki karakteristik unik, di mana sebagian besar siswa menunjukkan minat yang tinggi pada kegiatan olahraga dan seni. Lebih dari 70% siswa cenderung memilih aktivitas fisik dibandingkan menghadiri pembelajaran di kelas. Fenomena ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang mampu menarik perhatian siswa dan mendorong keterlibatan mereka secara aktif.

Geografi merupakan salah satu mata pelajaran wajib pada jurusan IPS dan menjadi mata pelajaran peminatan di kelas X IPA. Pada jenjang kelas X, geografi berfungsi sebagai dasar bagi pemahaman materi-materi lanjutan yang lebih kompleks di tingkat berikutnya. Namun padatnya cakupan materi, abstraksi materi tertentu, serta kebutuhan akan penalaran spasial menjadikan pembelajaran geografi membutuhkan perencanaan instruksional yang tepat. Guru dituntut untuk mampu memilih metode, media, dan strategi pembelajaran yang sesuai agar siswa dapat memahami konsep-konsep geografi dengan lebih mudah dan bermakna.

Berbagai metode pembelajaran telah diterapkan di SMA Negeri 6 Tanjungpinang, seperti diskusi kelompok, pembelajaran berbasis internet, pemanfaatan Google Earth untuk materi peta dan penginderaan jauh, serta model inkuiri pada materi hidrosfer. Meskipun demikian, metode-metode tersebut belum sepenuhnya mampu mendorong kreativitas dan kemandirian siswa dalam proses pembelajaran. Rendahnya kreativitas siswa dan ketergantungan mereka pada guru dalam memahami materi menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung masih belum sepenuhnya menumbuhkan karakter yang diharapkan.

Pengalaman pembelajaran sebelumnya menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik ketika diberikan kesempatan untuk menggambar berbagai konsep geografi, seperti sketsa rumah sebelum materi peta atau ilustrasi macam-macam galaksi sebelum memulai materi tata surya. Aktivitas menggambar tersebut mampu meningkatkan antusiasme siswa, membuat mereka lebih aktif, dan membuka ruang bagi munculnya kreativitas. Temuan sederhana ini menjadi titik awal bagi guru untuk menciptakan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, guru kemudian mengembangkan sebuah metode pembelajaran yang diberi nama "GAMBUS", akronim dari Gambar, Buat, dan Sajikan. Metode ini dirancang untuk mendorong siswa memvisualisasikan konsep yang dipelajari, mengolahnya menjadi produk kreatif, dan menyajikannya di depan kelas. Melalui tahapan ini, pembelajaran tidak hanya berfokus pada pemahaman materi secara kognitif, tetapi juga menstimulasi ranah afektif dan psikomotor siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih aktif, konstruktif, dan menyenangkan.

Tahap pertama metode GAMBUS adalah "Gambar", di mana siswa menggambarkan konsep tata surya atau alam semesta dengan kreativitas mereka sendiri. Tahap kedua adalah "Buat", yakni siswa mengembangkan gambar tersebut menjadi produk pembelajaran, baik berupa miniatur tata surya, lukisan digital, maupun bentuk ekspresi seni lainnya. Tahap ketiga adalah "Sajikan", yaitu siswa mempresentasikan hasil karya mereka di hadapan teman-teman sekelas. Melalui tahap ini, siswa belajar mengekspresikan ide, mengomunikasikan hasil kerja, dan membangun rasa percaya diri.

Secara teoretis, metode GAMBUS merupakan kombinasi dari pembelajaran kreatif dan model SAVI (Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual). Pembelajaran kreatif mendorong siswa berpikir divergen, sementara model SAVI melibatkan seluruh indera dan aspek intelektual siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, metode GAMBUS tidak hanya menekankan pemahaman konsep, tetapi juga melibatkan aspek emosional, fisik, dan visual siswa secara menyeluruh. Pendekatan ini dipandang efektif untuk menumbuhkan kreativitas dan mendorong kemandirian belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penerapan metode GAMBUS dapat meningkatkan kreativitas dan kemandirian siswa pada materi "Bumi sebagai Ruang Kehidupan". Pentingnya penelitian ini terletak pada upaya menciptakan pembelajaran geografi yang tidak hanya mengutamakan capaian akademik, tetapi juga pengembangan karakter siswa. Hasil implementasi awal menunjukkan adanya peningkatan kreativitas sebesar 83,3% dan kemandirian sebesar 66,6%, yang mengindikasikan bahwa metode ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut dalam pembelajaran geografi maupun mata pelajaran lainnya.



B. Method

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di SMA Negeri 6 Tanjungpinang, Kepulauan Riau, dengan subjek penelitian siswa kelas X IPS 1 pada materi “Bumi sebagai Ruang Kehidupan”. Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua kali pertemuan, yaitu tanggal 25 Agustus 2022 dan 1 September 2022. Pada pertemuan pertama, guru menjelaskan tujuan pembelajaran, memberikan motivasi, serta membagi siswa ke dalam lima kelompok heterogen. Selanjutnya, siswa melakukan tahap pertama metode GAMBUS, yaitu “Gambar”, yakni menggambarkan rancangan konsep pembelajaran berdasarkan kreativitas masing-masing. Setelah itu siswa memasuki tahap kedua, “Buat”, yaitu mengembangkan gambar menjadi produk pembelajaran berupa miniatur tata surya, gambar digital, atau karya visual lainnya. Aktivitas ini didukung dengan kebebasan siswa mencari sumber belajar di perpustakaan dan konsultasi dengan guru.

Pada pertemuan kedua, siswa memasuki tahap ketiga, yaitu “Sajikan”, di mana setiap kelompok mempresentasikan produk pembelajaran yang telah dibuat. Guru dan observer mengamati aktivitas siswa, menilai kreativitas karya, serta mencatat kemandirian siswa selama proses berlangsung. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar observasi aktivitas, penilaian produk kreativitas, dokumentasi, serta tes pemahaman materi. Data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif untuk melihat efektivitas metode GAMBUS dalam meningkatkan kreativitas dan kemandirian siswa. Melalui proses ini, peneliti dapat mengevaluasi hasil tindakan dan menarik kesimpulan mengenai keberhasilan implementasi metode GAMBUS dalam pembelajaran geografi.

C. Results and Discussion

Pelaksanaan metode GAMBUS pada pembelajaran materi “Bumi sebagai Ruang Kehidupan” memberikan gambaran awal mengenai bagaimana siswa merespons pendekatan belajar yang melibatkan kreativitas, eksplorasi visual, dan kemandirian. Pada pertemuan pertama, siswa terlihat sangat antusias ketika diminta menggambar konsep tata surya sesuai ide mereka sendiri. Aktivitas menggambar yang biasanya hanya menjadi selingan kali ini dijadikan sebagai titik awal pembelajaran, sehingga memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan pemahaman awal mereka terhadap materi sebelum guru memberikan penguatan konsep. Antusiasme

awal ini menjadi indikator bahwa metode yang memadukan unsur visual dan kreativitas memiliki potensi besar untuk menghidupkan suasana kelas.

Respons positif siswa semakin terlihat ketika mereka memasuki tahap kedua, yaitu "Buat", di mana gambar yang telah dirancang dikembangkan menjadi produk nyata. Pada tahap ini siswa mulai bekerja secara mandiri maupun berkelompok untuk menghasilkan karya seperti miniatur tata surya, ilustrasi digital, maupun bentuk produk visual lainnya. Aktivitas ini mendorong siswa untuk memanfaatkan kemampuan berpikir logis, seni visual, dan keterampilan teknis secara bersamaan. Variasi produk yang dihasilkan menunjukkan adanya perbedaan kreativitas antar siswa, sekaligus memberikan kesempatan bagi mereka untuk menunjukkan kemampuan terbaiknya.

Pertemuan kedua menjadi bagian penting dari implementasi metode GAMBUS, karena pada tahap "Sajikan" siswa tidak hanya menyampaikan hasil karyanya, tetapi juga mempresentasikan ide, proses pembuatan, serta konsep yang mereka pahami. Kegiatan presentasi ini melatih keberanian, kemampuan komunikasi, serta rasa tanggung jawab terhadap hasil kerja kelompok. Guru dan observer mencatat bahwa sebagian besar siswa menunjukkan kemandirian yang lebih baik dibandingkan saat pembelajaran konvensional. Siswa tidak hanya aktif berkarya, tetapi juga mulai menunjukkan pemahaman konsep geografi yang lebih mendalam melalui cara mereka menjelaskan fungsi dan susunan tata surya atau komponen bumi sebagai ruang kehidupan.

Penelitian ini memberikan gambaran bahwa metode GAMBUS mampu mengubah pola pembelajaran yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif, kreatif, dan mandiri. Tahapan visualisasi, kreasi, dan presentasi memungkinkan siswa untuk merasakan pembelajaran sebagai proses yang menyenangkan sekaligus bermakna. Gambaran awal ini menjadi dasar untuk melakukan analisis lebih lanjut dalam bagian pembahasan mengenai sejauh mana metode GAMBUS mampu meningkatkan kreativitas dan kemandirian siswa secara terukur.

1. Results

a. Inovasi Pendidikan Karakter Bangsa

Penerapan Metode "Gambus" Terhadap Peningkatan Kreativitas Dan Kemandirian Siswa Pada Materi Bumi Sebagai Ruang Kehidupan merupakan



penggabungan dari pembelajaran kreatif dan model SAVI (Somayis, Auditori, Visual dan Intelektual). Pembelajaran kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan beberapa metode dan strategi yang bervariasi guna mengembangkan kecakapan berpikir dan melakukan suatu tindakan.

Dave Meier (dalam Rusman, 2012:373) menyajikan suatu sistem lengkap untuk melibatkan kelima indera dan emosi dalam proses belajar yang merupakan cara belajar alami yang dikenal dengan model SAVI yaitu Somatis, Auditori, Visual dan Intelektual. Somatis artinya belajar dengan bergerak dan berbuat. Auditori, belajar dengan berbicara dan mendengar. Visual artinya belajar mengamati dan menggambarkan. Intelektual, artinya belajar dengan memecahkan masalah dan menerangkan.

Menurut Munandar (dalam wahyudin, 2003:45), kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Hasil yang diciptakan tidak selalu hal-hal yang baru, tetapi juga dapat berupa gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Sedangkan pembelajaran mandiri memberi kebebasan kepada siswa untuk menemukan bagaimana kehidupan akademik sesuai dengan kehidupan mereka sehari-hari (Yamin, 2013:105). Proses penemuannya membutuhkan waktu, tetapi hasilnya sebanding dengan waktu yang di butuhkan. Siswa akan lebih aktif untuk mencari dan menggabungkan informasi yang mereka butuhkan sehingga siswa akan mudah mengingat dan belajar dari apa yang telah dipelajari secara mandiri. Puncak kegiatan sistem belajar mandiri adalah terjadinya kegiatan belajar oleh peserta. Peserta diharapkan mampu belajar di tempat yang ditentukan sendiri, pada waktu yang dipilihnya sendiri dan dengan cara belajar sendiri tanpa bimbingan tatap muka dari orang lain (Majid, 2013:105).

b. Pelaksanaan Pendidikan Karakter Di Kelas

Implikasi dari metode GAMBUS ini dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan yaitu pada tanggal 25 Agustus 2016 dan 1 September 2016. Pada awal pembelajaran peneliti membuka pembelajaran dan menjelaskan tujuan dari materi pelajaran bumi sebagai ruang kehidupan serta memberikan motivasi kepada siswa dalam

mempelajari materi ini. Peneliti menyampaikan materi secara singkat dan membagi siswa menjadi 5 kelompok dengan anggota masing-masing kelompok 6 orang serta heterogen berdasarkan kemampuan siswa.

Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk menggambarkan rancangan materi yang akan mereka kembangkan dalam bentuk produk pembelajaran. Dalam menggambarkan rancangan produk, siswa diberi kesempatan bertanya dan mencari sendiri sumber yang berhubungan dengan bahan pembelajaran di perpustakaan sesuai dengan yang dibutuhkan dan di amati oleh guru. Di akhir pembelajaran peneliti meminta siswa secara berkelompok untuk membuat rancangan produk dalam bentuk nyata serta mendokumentasikannya (video).

Pada pertemuan selanjutnya siswa mempresentasikan hasil produk pembelajaran yang telah di buat di depan kelas. Peneliti dibantu observer melihat aktivitas dan menilai produk pembelajaran yang dihasilkan siswa. Kreativitas dan kemandirian siswa dalam mengembangkan materi pembelajaran dalam bentuk produk sangat meningkat. Kreativitas siswa meningkat 83,3 % dan kemandirian siswa 66,6 %. Di akhir pembelajaran guru merefleksi dan memberikan tes tertulis untuk melihat pemahaman siswa. Hasil tes pemahaman siswa 75,75 % siswa dapat memahami materi tentang bumi sebagai ruang kehidupan. Dapat disimpulkan penerapan metode GAMBUS dapat membentuk karakter siswa yang lebih kreatif dan mandiri.

c. Kendala-kendala Yang Dihadapi

Dalam penerapan metode GAMBUS peneliti mengalami beberapa kendala diantaranya adalah cakupan materi yang terlalu luas membuat pemahaman siswa tidak merata; siswa terlalu fokus pada produk pembelajaran yang dibuat sehingga tidak terlalu memperhatikan materi pembelajaran; penyampaian siswa dalam mempresentasikan produk pembelajaran perlu ditingkatkan lagi.

Meskipun demikian, dalam mengatasi kendala yang dihadapi dibutuhkan beberapa faktor yang mendukung diantaranya: (1) memberikan arahan dan bimbingan terhadap siswa yang belum paham, (2) mengarahkan siswa untuk tetap fokus terhadap materi pelajaran agar hasil pembelajaran lebih baik, (3) melatih siswa untuk terbiasa tampil didepan kelas.



Sedangkan alternatif pengembangannya ditekankan pada penerapan metode GAMBUS ini dapat dikembangkan menjadi penelitian yang lain seperti *research and development* dan eksperimen pada materi lain dalam pembelajaran geografi bahkan untuk mata pelajaran lainnya. Dalam membentuk karakter bangsa, metode ini juga dapat diimplementasikan selain karakter kreatif dan mandiri bagi penelitian selanjutnya.

2. Discussion

Implementasi metode GAMBUS dalam pembelajaran geografi menunjukkan perubahan signifikan terhadap cara siswa memahami materi “Bumi sebagai Ruang Kehidupan”. Pada awal pembelajaran, sebagian siswa cenderung pasif dan lebih tertarik pada aktivitas olahraga atau seni dibandingkan akademik. Namun, ketika diberikan kesempatan untuk menggambar konsep tata surya, gaya belajar mereka berubah secara mencolok. Aktivitas visual tersebut memenuhi kebutuhan belajar siswa yang dominan pada aspek somatis dan visual, selaras dengan karakteristik model pembelajaran SAVI yang mendasari metode GAMBUS. Hal ini menunjukkan bahwa gaya belajar yang melibatkan indera secara langsung lebih mampu memotivasi siswa untuk memahami materi geografi.

Tahap “Gambar” bukan sekadar aktivitas ilustratif, tetapi menjadi pintu masuk bagi siswa untuk menyusun kerangka berpikir mengenai konsep geografi yang dipelajari. Ketika siswa diminta menggambar sesuai pemahaman awal, mereka sebenarnya sedang melakukan proses internalisasi konsep melalui imajinasi dan konstruksi visual. Aktivitas ini membantu siswa berpikir divergen, yaitu mengembangkan ide-ide baru berdasarkan pengetahuan awal. Temuan ini sejalan dengan pendapat Munandar yang menyatakan bahwa kreativitas muncul ketika seseorang mampu membuat kombinasi baru dari informasi yang telah dimiliki.

Perubahan yang lebih besar terlihat pada tahap “Buat”, di mana gambar yang telah dibuat dikembangkan menjadi produk nyata seperti miniatur tata surya, poster digital, dan berbagai bentuk karya kreatif lainnya. Tahap ini mengintegrasikan keterampilan kognitif, motorik, dan manipulatif secara bersamaan. Siswa dituntut untuk mencari informasi tambahan, memutuskan bentuk karya yang paling tepat, serta mengorganisasi alat dan bahan secara mandiri. Proses ini menunjukkan bahwa metode GAMBUS tidak hanya

meningkatkan kreativitas, tetapi juga membangun kemandirian siswa secara bertahap.

Tahap "Sajikan" menjadi indikator penting untuk melihat bagaimana siswa mampu mengomunikasikan hasil karyanya. Pada tahap ini, siswa tidak hanya mempresentasikan produk yang dihasilkan, tetapi juga menjelaskan proses pembuatannya, sumber informasi yang digunakan, serta alasan memilih konsep tertentu. Aktivitas presentasi ini memperlihatkan peningkatan kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi siswa. Mereka menjadi lebih percaya diri tampil di depan kelas dan bertanggung jawab atas hasil kerja kelompok. Peningkatan ini memperkuat data penelitian yang menunjukkan adanya lonjakan kreativitas sebesar 83,3% dan kemandirian sebesar 66,6%.

Dari perspektif pedagogis, metode GAMBUS secara nyata memfasilitasi pembelajaran aktif (*active learning*). Siswa tidak hanya menerima materi, tetapi mengonstruksinya melalui pengalaman langsung. Dave Meier, melalui model SAVI, menegaskan bahwa keterlibatan multisensori dalam pembelajaran mampu meningkatkan retensi pengetahuan, kreativitas, dan pemahaman siswa. Penerapan metode GAMBUS sangat sesuai dengan model tersebut karena memberikan ruang bagi siswa untuk bergerak, berbicara, mengamati, menggambar, dan berpikir intelektual secara simultan.

Meskipun demikian, penelitian mencatat adanya beberapa kendala, seperti cakupan materi yang luas dan kecenderungan sebagian siswa terlalu fokus pada produk sehingga kurang memperhatikan konsep materi. Kendala ini lazim terjadi dalam pembelajaran berbasis proyek atau produk karena siswa lebih tertarik pada aktivitas kreatif dibandingkan konsep akademik. Namun kendala tersebut dapat diatasi melalui strategi guru, seperti memberikan arahan yang lebih terstruktur, memperkuat penekanan konsep di awal pembelajaran, dan menggunakan rubrik penilaian yang menyeimbangkan antara kreativitas dan pemahaman konsep. Hal ini sesuai dengan anjuran Yamin (2013) bahwa pembelajaran mandiri tetap membutuhkan kerangka pengarah yang jelas.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa metode GAMBUS dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang efektif dalam menumbuhkan karakter siswa, terutama kreativitas dan kemandirian. Aktivitas menggambar memicu ide, tahap pembuatan melatih kemampuan teknis dan *problem-solving*, sementara tahap penyajian mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan



berkomunikasi. Efektivitas metode ini tercermin dari peningkatan pemahaman materi sebesar 75,75%, menandakan bahwa pendekatan visual-kreatif membantu siswa menghubungkan materi geografi dengan pengalaman belajar nyata.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mengonfirmasi bahwa metode GAMBUS mampu menciptakan pembelajaran geografi yang lebih menarik, partisipatif, dan bermakna. Metode ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga membentuk karakter kreatif dan mandiri yang relevan dengan tujuan pendidikan abad 21. Dengan potensi yang dimilikinya, metode GAMBUS dapat dikembangkan pada materi geografi lainnya ataupun pada mata pelajaran berbeda, terutama yang membutuhkan pemahaman konseptual dan kreativitas tinggi.

D. Conclusion

Penerapan metode GAMBUS (Gambar, Buat, Sajikan) dalam pembelajaran geografi pada materi Bumi sebagai Ruang Kehidupan terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas dan kemandirian siswa kelas X IPS 1 di SMA Negeri 6 Tanjungpinang. Melalui tahapan menggambar konsep, membuat produk pembelajaran, dan menyajikannya di depan kelas, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mampu mengembangkan ide-ide kreatif secara lebih mandiri. Aktivitas ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan pemahaman mereka melalui pendekatan visual dan produk nyata, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan partisipatif.

Selain peningkatan kreativitas yang mencapai 83,3%, penelitian ini juga menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemandirian belajar siswa sebesar 66,6%. Siswa menjadi lebih aktif dalam mencari informasi, mengembangkan produk secara individual maupun kelompok, serta menunjukkan keberanian dalam menyampaikan hasil kerja. Peningkatan ini memperlihatkan bahwa metode GAMBUS mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja secara bertanggung jawab, dan mengelola proses belajar tanpa bergantung penuh pada guru. Peningkatan pemahaman materi sebesar 75,75% semakin memperkuat bahwa metode ini tidak hanya fokus pada produk kreatif, tetapi juga mendukung pencapaian kognitif siswa.

Secara keseluruhan, metode GAMBUS memberikan dampak positif terhadap pembelajaran geografi karena mampu mengintegrasikan aspek kreatif, kognitif, dan

afektif dalam satu rangkaian pembelajaran. Dengan keberhasilan yang telah dicapai dalam penelitian ini, metode GAMBUS berpotensi dikembangkan lebih lanjut pada materi geografi lainnya maupun pada mata pelajaran lain yang menuntut visualisasi dan kreativitas siswa. Metode ini juga dapat menjadi salah satu pendekatan alternatif dalam pendidikan karakter untuk menumbuhkan siswa yang kreatif, mandiri, dan percaya diri dalam proses pembelajaran.

Bibliography

- Abbasi, V., & Marzieh, K. (2017). Law Part of the Framework for Accountability in Policy Interpretation and Practice. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 5(1), 91-100. doi:10.26811/peuradeun.v5i1.122
- Abdullah, A., & Tabrani ZA. (2018). Orientation of Education in Shaping the Intellectual Intelligence of Children. *Advanced Science Letters*, 24(11), 8200-8204. <https://doi.org/10.1166/asl.2018.12523>
- Abtahi, M., & Battell, C. (2017). Integrate Social Justice Into the Mathematics Curriculum in Learning. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 5(1), 101-114. doi:10.26811/peuradeun.v5i1.123
- AR, M., Usman, N., Tabrani ZA, & Syahril. (2018). Inclusive Education Management in State Primary Schools in Banda Aceh. *Advanced Science Letters*, 24(11), 8313-8317. <https://doi.org/10.1166/asl.2018.12549>
- Hughes, K., & Batten, L. (2016). The Development of Social and Moral Responsibility in Terms of Respect for the Rights of Others. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 4(2), 147-160. doi:10.26811/peuradeun.v4i2.93
- Husen, S., & Mansor, R. (2018). Parents Involvement in Improving Character of Children Through Mathematics Learning. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 6(1), 41-50. doi:10.26811/peuradeun.v6i1.178
- Idris, S. (2015). The Internalization of Democratic Values into Education and Their Relevance to Islamic Education Development (Synthetic, Analytic, and Eclectic Implementation of John Dewey's Thoughts). *Advanced Science Letters*, 21 (7), 2301- 2304. <https://doi.org/10.1166/asl.2015.6257>
- Idris, S. (2017). Learning by Conscience as a New Paradigm in Education. *Advanced Science Letters*, 23(2), 853-856. <https://doi.org/10.1166/asl.2017.7447>
- Idris, S., & Tabrani ZA. (2017). Realitas Konsep Pendidikan Humanisme dalam Konteks Pendidikan Islam. *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling*, 3(1), 96-113. <https://doi.org/10.22373/je.v3i1.1420>



- Idris, S., Tabrani ZA, & Sulaiman, F. (2018). Critical Education Paradigm in the Perspective of Islamic Education. *Advanced Science Letters*, 24(11), 8226–8230. <https://doi.org/10.1166/asl.2018.12529>
- Kaylene, P., & Rosone, T. (2016). Multicultural Perspective on the Motivation of Students in Teaching Physical Education. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 4(1), 115-126. doi:10.26811/peuradeun.v4i1.90
- Lewis, M., & Ponzio, V. (2016). Character Education as the Primary Purpose of Schooling for the Future. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 4(2), 137-146. doi:10.26811/peuradeun.v4i2.92
- Majid, Abdul. 2013. Strategi Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdarkarya
- Nasution, W. (2018). The Effectiveness of Teachers' Performance of Islamic Junior High School in Islamic Boarding School Langkat District, Indonesia. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 6(2), 325-338. doi:10.26811/peuradeun.v6i2.285
- Obasa, D., & Adebule, J. (2017). The Challenges of Higher Education in Growing Dialogue Culture and Understanding Cultural Pluralism. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 5(3), 401 - 414. doi:10.26811/peuradeun.v5i3.183
- Pamela, C., Villalobosl, L., & Peralta, N. (2017). Difference Cultural Structure and Behavior Students in Learning Process. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 5(1), 15-24. doi:10.26811/peuradeun.v5i1.115
- Patimah, S., & Tabrani ZA. (2018). Counting Methodology on Educational Return Investment. *Advanced Science Letters*, 24(10), 7087-7089. <https://doi.org/10.1166/asl.2018.12414>
- Rusman. 2012. Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Salami, S. (2015). Implementing Neuro Linguistic Programming (NLP) in Changing Students' Behavior: Research Done at Islamic Universities in Aceh. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 3(2), 235-256.
- Siswanto, R., Sugiono, S., & Prasojo, L. (2018). The Development of Management Model Program of Vocational School Teacher Partnership with Business World and Industry Word (DUDI). *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 6(3), 365-384. doi:10.26811/peuradeun.v6i3.322
- Tabrani ZA & Murziqin, R. (2015). Political Education in Maturation Democracy in Indonesia. *British Journal of Political Science*, 45 (1), 215-226
- Tabrani ZA, & Masbur. (2016). Islamic Perspectives on the Existence of Soul and Its Influence in Human Learning (A Philosophical Analysis of the Classical and Modern Learning Theories). *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*,

1(2), 99–112. Retrieved from <http://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/cobaBK/article/view/600>

- Tabrani ZA. (2009). *Ilmu Pendidikan Islam (antara Tradisional dan Modern)*. Kuala Lumpur: Al-Jenderami Press.
- Tabrani ZA. (2011). Dynamics of Political System of Education Indonesia. *International Journal of Democracy*, 17(2), 99–113.
- Tabrani ZA. (2012). Future Life of Islamic Education in Indonesia. *International Journal of Democracy*, 18(2), 271–284.
- Tabrani ZA. (2015a). *Persuit Epistemology of Islamic Studies (Buku 2 Arah Baru Metodologi Studi Islam)*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Tabrani ZA. (2015b). Keterkaitan Antara Ilmu Pengetahuan dan Filsafat (Studi Analisis atas QS. Al-An`am Ayat 125). *Jurnal Sintesa*, 14(2), 1–14.
- Tabrani ZA. (2016). Perubahan Ideologi Keislaman Turki (Analisis Geo-Kultur Islam dan Politik Pada Kerajaan Turki Usmani). *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(2), 130–146. <https://doi.org/10.22373/je.v2i2.812>
- Usman, N., AR, M., Murziqin, R., & Tabrani ZA. (2018). The Principal's Managerial Competence in Improving School Performance in Pidie Jaya Regency. *Advanced Science Letters*, 24(11), 8297–8300. <https://doi.org/10.1166/asl.2018.12545>
- Wahyudin. 2003. *Menuju Kreativitas*. Jakarta: Gema Insani Press.
- Yamin, Martinis. 2013. *Strategi & Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Referensi
- Yusoff, M. Z. M., & Hamzah, A. (2015). Direction of Moral Education Teacher To Enrich Character Education. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 3(1), 119–132.



