

Analisis respon peserta didik penggunaan media *crossword puzzle* keragaman budaya kelas IV SD Supriyadi 02

Aina Najichah¹, Ervina Eka Subekti², Ranto Netty Sofiati³

¹ Program PPG Pascasarjana Universitas PGRI Semarang, Indonesia

² PGSD Universitas PGRI Semarang, Indonesia

³ SD Supriyadi 02 Semarang, Indonesia

ainanajichah0@gmail.com, ervinaeka@upgris.ac.id, nettyiphone@gmail.com

Abstract. This research was motivated by field findings, where the author saw that students were inactive in learning and easily bored when the teacher delivered the material, so that playing facilities could improve students' understanding of the material presented by the teacher. Based on observations, the problem found was a lack of media use, for this reason the author implemented learning using crossword puzzle media. This research includes qualitative descriptive research. Research techniques use interviews, observation and questionnaires. The subjects of this research were class IV students at SD Supriyadi 02 Semarang with a total of 28 students. This research aims to determine students' responses to the use of crossword puzzle media in class IV Pancasila Education subjects on Cultural Diversity in Indonesia, through 4 question indicators, namely students' feelings of happiness, interest, attention and participation. These four aspects were accumulated with student response results of 94%, so it can be said that the student response to using Crossword Puzzle media on Cultural Diversity in Indonesia class IV was in the very good category.

Kata kunci: Response, crossword puzzle

1. Pendahuluan

Perkembangan zaman yang semakin maju menjadi salah satu faktor dalam mempengaruhi perkembangan Pendidikan di Indonesia. Pendidikan merupakan hal penting pada setiap individu dalam menjalankan kehidupannya, agar dapat menyesuaikan perkembangan zaman yang banyak pembaharuan dan semakin canggih di dalamnya. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya pergantian kurikulum Pendidikan di Indonesia yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan inovasi pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan dengan mengintegrasikan kebebasan, inovasi, dan kemampuan siswa untuk menyesuaikan diri.

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menghasilkan manusia yang cerdas, berbudi pekerti, dan berahlak mulia. Pendidikan dikatakan berhasil jika mencapai tujuan pendidikan nasional. Menurut Anggralita (2019: 54) Pendidikan ialah proses secara sadar yang telah direncanakan untuk membantu dalam mengembangkan potensi peserta didik menjadi individu dari tidak tahu menjadi tahu, jadi tidak bisa menjadi bisa. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam kurikulum merdeka ini peserta didik diharapkan mampu berpikir kritis, berpikir kreatif, kemampuan berkomunikasi dan kemampuan belajar kontekstual. Maka pendidikan mempunyai peranan penting untuk mengembangkan potensi, meningkatkan kualitas peserta didik yang signifikan dalam konteks berbangsa dan bernegara dalam mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan merupakan inti proses

belajar mengajar yang dilakukan oleh peserta didik dan guru. Peserta didik berupaya mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu dengan tuntunan seorang guru. Dalam arti sempit pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses atau cara yang dilakukan agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar, sedangkan belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku karena interaksi individu dengan lingkungan dan pengalaman (Mulyana E, 2016: 21). Guru perlu menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan dan memahami agar peserta didik nyaman dalam belajar. Ditetapkan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP). Ketentuan yang mengatur Pendidikan Pancasila menjadi mata pelajaran di jenjang pendidikan dasar, menengah, ataupun sebagai mata kuliah di perguruan tinggi. Dicetuskannya Peraturan tersebut Pendidikan Pancasila merupakan pelajaran wajib untuk tingkat sekolah dasar.

Pendidikan Pancasila adalah suatu proses yang dilakukan oleh lembaga pendidikan di mana seseorang mempelajari orientasi, sikap dan perilaku politik sehingga yang bersangkutan memiliki *political knowledge, awareness, attitude, political efficacy* dan *political participation*, serta kemampuan mengambil keputusan politik secara rasional dan menguntungkan bagi dirinya juga bagi masyarakat dan bangsa (Taniredja, 2014:2). Salah satu wujud untuk cinta tanah air yaitu dengan menerapkan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menyenangkan dan memahami. Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SD Supriyadi 02 ditemukan peserta didik yang kurang aktif pada saat pembelajaran pendidikan pancasila, dan cenderung malas dalam pembelajaran, karena dirasa pada mata pelajaran tersebut membosankan. Pembelajaran menyenangkan merupakan pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan dan yang paling utama tidak membosankan (Djamarah, 2010). Menurut ahli lainnya pembelajaran yang menyenangkan adalah adanya pola hubungan yang baik antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Layyindah, 2017).

Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan tersebut ialah dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik. Menurut Hamalik dalam Arsyad, 016:19, “mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar siswa”. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan berdampak pada semangat belajar peserta didik (Agustin dkk, 2022). Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga berguna untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan kondisi dan situasi tersebut, peneliti menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* untuk menumbuhkan minat dan semangat belajar peserta didik kelas IV dalam pelajaran Pendidikan Pancasila. Penggunaan media *crossword puzzle* dalam pembelajaran memiliki dua konsekuensi: pertama, guru dituntut kreatif dalam membuat pertanyaan-pertanyaan mendatar dan menurun agar saling terkoneksi antar satu jawaban, kedua; peserta didik dituntut untuk menguasai materi yang menjadi fokus pada pertanyaan didalamnya.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *Crossword Puzzle* adalah permainan mengisi kolom-kolom yang kosong yang diawali dengan pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun. Dalam buku Andi Budimanjaya (2015: 101) *Crossword puzzle* yaitu permainan teka-teki silang atau sejenisnya berguna untuk mempelajari pola pikir, pemikiran, sistem pendekatan, serta pemecahan masalah secara umum. Menurut Silberman (2013) menyatakan bahwa salah satu metode aktif yang menjadikan belajar tidak terlupakan adalah penggunaan media berupa *Crossword Puzzle*. Teka-teki adalah “permainan mengisi kolom-kolom yang kosong yang diawali pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun” (Said,dkk, 2017:101) “menyusun tes peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang akan mengundang minat dan partisipasi siswa. Teka-teki silang bisa diisi secara perseorangan ataupun kelompok” (Silberman, 2013:256). *Crossword puzzle* merupakan media yang dapat membuat suasana kelas menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik tidak merasa kesulitan dalam memahami dan mengingat materi yang diajarkan (Silberman, 2013).

Paparan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Crossword Puzzle* sebagai media pembelajaran merupakan sebuah permainan yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media tersebut digunakan agar peserta didik tertarik untuk belajar, mengundang minat dan meningkatkan pola pikir peserta didik, serta menjadikan peserta didik aktif dalam menjawab pertanyaan yang

membentuk sebuah kata yang saling terkoneksi dengan kata lain, meskipun *Crossword Puzzle* pada dasarnya adalah suatu bentuk permainan, akan tetapi permainan tersebut mendidik, karena selain menyenangkan juga akan meningkatkan kemampuan berfikir oleh peserta didik. Disamping itu dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila akan mempermudah siswa untuk mengingat dan memahami keragaman Budaya di Indonesia yang sangat banyak dan beragam. Media *Crossword Puzzle* juga dapat diterapkan pada mata pelajaran yang lain, untuk meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik dan menciptakan kelas yang aktif. Penelitian sebelumnya oleh Mitha Ayu dkk (2023) dituliskan bahwa adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar kelas V SD, yaitu hasil penggunaan media crossword puzzle lebih baik dibanding pembelajaran tanpa media, sehingga penggunaan media dapat meningkatkan hasil belajar dengan hasil diatas KKM dan hasil belajar yang signifikan.

Respon adalah hasil dari perilaku stimulus yaitu aktivitas dari orang yang bersangkutan, tanpa memandang apakah stimulus tersebut dapat diidentifikasi atau tidak dapat diamati (Wijyantii, dkk. 2015:182). Selain itu dijelaskan lebih lanjut respon merupakan rangsangan-rangsangan yang menyebabkan terjadinya perubahan sikap (Rafikayuni, 2017:339). Menurut Amir dalam Rafikayuni (2017:339), respon terdiri dari 3 dimensi yaitu dimensi kognitif, afektif, dan konatif. Respon kognitif adalah respon yang berhubungan atau persepsi mengenai objek sikap. Secara verbal, pemikiran seseorang dapat diidentifikasi dari ungkapan keyakinan (beliefs) atau sesuatu baik yang cenderung negative maupun positif. Respon afektif adalah respon yang menunjukkan sikap seseorang dari evaluasi atau perasaan seseorang atas objek dari sikapnya. Respon konatif berhubungan dengan perilaku nyata yang meliputi tindakan atas perbuatan. Jadi respon atau tanggapan pada penelitian ini, untuk mengetahui jawaban atau perasaan peserta didik dalam penggunaan media *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila

Berdasarkan hasil observasi bahwa Pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan Pelajaran wajib yang diikuti peserta didik tingkat dasar, dan kecenderungan peserta didik dalam pembelajaran kurang aktif, sehingga minat belajar peserta didik untuk mengenal keragaman budaya kurang. Penerapan penggunaan media *Crossword puzzle* menjadi salah satu jembatan untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik. Tujuan penelitian adalah menganalisis respon peserta didik penggunaan media *Crossword Puzzle* Keragaman Budaya Kelas IV SD Supriyadi 02 Semarang.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitiannya menggunakan deskripsi kualitatif. Penelitian ini mendeskripsikan mengenai respon peserta didik terhadap penggunaan media *crossword puzzle* mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya di Indonesia pada kelas IV SD.

Penelitian deskriptif menurut Arikunto (2013: 3) adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi, atau hal-hal lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian. Peneliti ingin menggunakan penelitian kualitatif deskriptif, maka peneliti ingin menganalisis “Respon Peserta Didik Penggunaan Media *crossword puzzle* mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya di Indonesia pada kelas IV SD.

Peneliti mengecek keabsahan data respon peserta didik penggunaan media *crossword puzzle* mata pelajaran pendidikan pancasila materi keragaman budaya di Indonesia pada kelas IV SD dengan fokus dalam penelitian berupa informasi yang diperoleh dari pengisian data instrumen angket respon peserta didik dan wawancara peserta didik SD Supriyadi 02 Semarang. Pengisian angket oleh kelas IV yang berjumlah 28 peserta didik. Angket yang dibuat menggunakan 4 indikator yaitu senang, ketertarikan, perhatian, dan partisipasi peserta didik. Angket yang dibuat menggunakan skala *Guttman* dengan 2 skala yaitu ya atau tidak. Skala *Guttman* merupakan skala yang hanya mempunyai dua interval yang satu diantaranya “ya-tidak” (Sugiyono, 2018).

Hasil pengisian angket yang telah diberikan kepada peserta didik kelas IV, selanjutnya dianalisis. Pada tahap pertama dalam analisis adalah menghitung presentase respon peserta didik dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase respon } (x) = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Selanjutnya hasil presentase angket respon peserta didik dalam pembelajaran pendidikan Pancasila di klasifikasikan pada kriteria sebagai berikut.

Table 2.1. kriteria angket respon peserta didik

Persentase %	Kategori
$81,25 < x < 100$	Sangat baik
$62,5 < x < 81,25$	Baik
$43,75 < x < 62,5$	Kurang

Sumber: Akbar, 2018

Setelah dilakukan analisis, selanjutnya yaitu mendeskripsikan hasil analisis yang telah diperoleh. Tahapan terakhir adalah menarik kesimpulan dari hasil analisis dan deskripsi data yang telah dilakukan.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian yang telah dilakukan di kelas IV SD Supriyadi 02 Semarang pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi keragaman budaya di Indonesia dengan 28 peserta didik. Penelitian ini untuk mengetahui respon peserta didik dalam penggunaan media *crossword puzzle*. Penggunaan media tersebut untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam mengenal budaya di Indonesia. Peserta didik terlihat sangat antusias dan aktif saat menampilkan *Crossword puzzle* di Smart TV yang berisi kolom-kolom kosong dengan pertanyaan mendatar (*Across*) maupun menurun (*Down*). Dengan media web *crossword puzzle* menambah semangat, berpikir kritis dan rasa ingin tahu yang kuat pada peserta didik.

Peneliti melakukan wawancara kepada peserta didik terkait respon penggunaan media *Crossword puzzle* pada pembelajaran Keragaman Budaya di Indonesia kelas IV. Wawancara dilakukan setelah pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan angket yang terdapat empat indikator yaitu sennag, ketertarikan, perhatian dan partisipasi peserta didik. Respon siswa dalam penelitian adalah tanggapan atau respon yang diberikan peserta didik setelah menggunakan *crossword puzzle*. Angket yang digunakan berupa angket tertutup dimana pilihan jawaban telah tersedia. Angket dianalisis dengan skala *Guttman* dengan 2 skala penilaian, yaitu “iya dan tidak” serta memberikan alasan atas jawaban yang sudah diberikan pada lembar angket.

3.1. Tabel hasil angket respon peserta didik

No.	Indicator	Aspek	Jawaban		Jumlah	Presentase Jawaban
			Iya	Tidak		
1.	Senang	Saya merasa senang saat pembelajaran menggunakan media <i>crossword puzzle</i>	28	0	28	100%
2.	Ketertarikan	Saya ingin menggunakan <i>crossword puzzle</i> dimata Pelajaran lain	26	2	28	93%
3.	Perhatian	Saya duduk tenang saat guru membacakan pertanyaan	24	4	28	86%
4.	Partisipasi peserta didik	Saya aktif dalam menjawab pertanyaan	27	1	28	96%
		Saya lebih semangat dengan media <i>crossword puzzle</i>	28	0	28	100%
		Kemampuan berfikir saya lebih meningkat	25	3	28	89%
Jumlah			158	10		

$$\text{Presentase} = \frac{158}{168} \times 100 \% = 94 \%$$

Berdasarkan tabel 1 hasil angket respon yang diisi oleh peserta didik kelas IV SD Supriyadi 02 Semarang menunjukkan bahwa 100% dari 28 responden merasa senang saat pembelajaran menggunakan media *crossword puzzle*, hal ini terjadi karena peserta didik terlihat semangat dalam belajar. 93% ingin menggunakan *crossword puzzle* di mata Pelajaran yang lain dan 7% tidak ingin menggunakan *crossword puzzle* pada mata pelajaran lain, peserta didik cenderung ingin menggunakan media tersebut pada mata Pelajaran lain, karena selain memahami juga menyenangkan. 86% duduk dengan tenang saat guru membacakan pertanyaan dan 14% siswa menjawab tidak, peserta didik menggunakan konsentrasinya dan memilih duduk tenang agar dapat menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat. 96% siswa aktif dalam menjawab pertanyaan dan 4% siswa menjawab tidak, pembelajaran menjadi aktif karena peserta didik menjawab pertanyaan dengan baik. 100% siswa lebih semangat pembelajaran dengan menggunakan *crossword puzzle*, hal ini di buktikan dengan peserta didik yang antusias untuk menjawab pertanyaan. 89 % kemampuan berfikir siswa lebih meningkat dan 11% siswa menjawab tidak/kemampuan berfikir siswa tidak meningkat, dengan media tersebut meningkatnya pola pikir peserta didik, karena peserta didik diharapkan menjawab dengan tepat dan cepat.

Guru dalam pembelajaran perlu menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, agar terciptanya pembelajaran yang memahami dan menyenangkan. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Hamalik yaitu bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar siswa. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan berdampak pada semangat belajar peserta didik (Agustin dkk, 2022). Peneliti menerapkan media *crossword Puzzle* dalam kelas 4 materi Keragaman Budaya di Indonesia, yang didasari oleh teori yang di kemukakan oleh Silberman.

Menurut Silberman (2013) menyatakan bahwa salah satu metode aktif yang menjadikan belajar tidak terlupakan adalah penggunaan media berupa *Crossword Puzzle*. *Crossword puzzle* merupakan media yang dapat membuat suasana kelas menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik tidak merasa kesulitan dalam memahami dan mengingat materi yang diajarkan. Hal ini dibuktikan pada analisis penggunaan media *crossword puzzle* di kelas IV SD Supriyadi 02 Semarang dalam kategori sangat baik sesuai dengan standart menurut Akbar dalam Purniawan. Berdasarkan ke empat indikator tersebut diakumulasikan kembali menjadi suatu kesatuan untuk mempersentasikan respon peserta didik menggunakan *crossword puzzle* materi keberagaman budaya di Indonesia kelas IV di SD Supriyadi 02 Semarang adalah sebesar 94%. Selaras dengan pendapat Himmah dkk (2020) bahwa melalui penerapan strategi pembelajaran (pemilihan media *Crossword Puzzle*) dapat meningkatkan minat, hasil belajar, serta memicu aktivitas peserta didik sehingga proses pembelajaran tidak membosankan. Penggunaan *Crossword Puzzle* lebih efektif dari pada pembelajaran secara konvensional. Hal ini dikarenakan peserta didik dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran (Febriyanti & Mayarni (2022)). Dapat disimpulkan bahwa guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan diminati oleh peserta didik perlu menyesuaikan karakteristik peserta didik, pada penelitian ini menggunakan media *crossword puzzle* terdapat respon yang sangat baik oleh peserta didik sehingga melalui media tersebut pembelajaran lebih efektif, memahami dan menyenangkan.

4. Kesimpulan

Hasil analisis respon peserta didik penggunaan media *crossword Puzzle* mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi Keragaman Budaya di Indonesia kelas IV SD Supriyadi 02 Semarang dengan 28 responden dan berdasarkan presentase angket yang diisi oleh peserta didik melalui 4 indikator yang menghasilkan 94% masuk dalam kategori sangat baik sehingga dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap penggunaan media *Crossword Puzzle* mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi Keragaman Budaya di Indonesia kelas IV SD Supriyadi 02 Semarang sangat baik.

5. Referensi

- Akbar, P.S., Usman, H. (2008). *Metodologi Penelitian Sosial*. Indonesia: Bumi aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Ayu Mitha dkk. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Kelas V SD. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP): Nusa Tenggara Barat*
- Cahyo, Agus N. (2011). *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jakarta: Flashbook
- Fahmi Ria Utari. (2015). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn Melalui Model Group Investigation Dengan Media Crossword Puzzle Pada Siswa kelas IV SDN Plalangan 04 Semarang. *Jurnal UNNES: Semarang*
- Febriyanti, E., & Maryani. 2022. Pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe crossword puzzle berbantuan media flip book terhadap keaktifan belajar IPA siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*.
- Hamalik, Oemar. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hamdani. 2011. *Startegi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Himmah, Y.D. 2020. Penerapan strategi pembelajaran crossword puzzle terhadap minat belajar mata pelajaran IPA siswa kelas V di MI Bustanul Ulum Banglasari. *AL-ASHR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 5(2): 1-13.ejurnal.ujj.ac.id.
- Mulyana, E. dkk. (2016). *Revolusi dan Inovasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Muna, Zaqiyatul dkk. *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Based Learning Berbantuan Media Puzzle Kelas 1 SD Negeri Muktiharjo Kidul 03 Semarang*: STKIP Subang
- Permana, S., & Ita Sintia, N. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Di Smp Baiturrosyad Lembur Awi Pacet. *Jurnal Unibba: Bandung*
- Ruseffendi, E, T. (2023). *Dasar-dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang Non-Eksakta Lainnya*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Said Alamsyah dan Budimanjaya Andi. (2017). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Kencana
- Silberman, M, L. (2013). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Subekti, E. E., Agustini, F., & Cahyadi, F. (2017, February) ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF SD DI KOTA SEMARANG. In *JOINT INTERNATIONAL SEMINAR*
- Sugiyono, (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Taniredja, Tukiran, dkk. 2014. *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.
- Tanirejda, Tukiran. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Ombak