

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tema Negaraku untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat untuk Pendidikan Anak Usia Dini di Bojonegoro

Fety Rosyida Nurhayati, Sudiyanto, Djono

Universitas Sebelas Maret
fety2023@student.uns.ac.id

Article History

accepted 1/10/2023

approved 16/10/2023

published 6/11/2023

Abstract

Learning media for early childhood is a tool used to introduce themes as teaching material or what is often called a curriculum for early childhood. The more sensory organs involved in the learning process, the greater the possibility that children will understand the material presented by the instructor or teacher. Currently, learning media still uses face-to-face or book methods. Meanwhile, young children get bored easily and are more interested in new things. For this reason, researchers developed interactive learning media with the theme My Country to stimulate students' memories, so that children can know the symbols of the country around the students. This research method is RnD using the ADDIE model. The research subjects were teachers at RA Tanwirul Qulub, RA Qomarul Wathon, RA Nurul Hidayah and RA Tarbiyatul Athfal. as a respondent to the results of the trial of the module that has been prepared. The results of the research are the composition of Interactive Learning Media with My Country Theme to Improve Memory Ability for Early Childhood Education.

Keywords: Learning Media, Negaraku, Early Childhood Education

Abstrak

Media pembelajaran untuk anak usia dini merupakan alat bantu yang digunakan untuk mengenalkan tema-tema sebagai bahan ajaran atau yang sering disebut dengan kurikulum untuk anak usia dini. Semakin banyak alat indra yang terlibat dalam proses belajar maka semakin besar kemungkinan anak paham pada materi yang disampaikan oleh pengajar atau guru. Untuk saat ini media pembelajaran masih menggunakan metode tatap muka atau buku. Sedangkan anak usia dini gampang bosan dan lebih tertarik dengan hal baru. Untuk itu peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan tema Negaraku untuk merangsang ingatan siswa, sehingga anak dapat mengetahui simbol symbol negara disekitar siswa. Metode Penelitian ini adalah RnD dengan menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian adalah guru pada RA Tanwirul Qulub, RA Qomarul Wathon, RA Nurul Hidayah dan RA Tarbiyatul Athfal. sebagai responden hasil uji coba modul yang telah disusun. Adapun hasil penelitian yaitu tersusunnya Media Pembelajaran Interaktif Tema Negaraku untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat untuk Pendidikan Anak Usia Dini

Kata kunci: Media Pembelajaran, Negaraku, Pendidikan Anak Usia Dini



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana bagi sebuah bangsa untuk maju, untuk itu setiap warga negara hendaknya mengikuti jenjang pendidikan, baik itu pendidikan formal, non formal maupun informal. Dan wajib bagi setiap warga negara untuk mengikuti pendidikan formal baik dijenjang pendidikan anak usia dini (PAUD), pendidikan dasar, pendidikan menengah maupun pendidikan tinggi. Usia ini sering disebut "usia emas" (the golden age) yang hanya datang sekali dan tidak dapat diulangi lagi, yang sangat menentukan untuk mengembangkan kualitas manusia.

Di Indonesia ada beberapa lembaga PAUD yang selama ini sudah dikenal oleh masyarakat, yaitu: 1) Taman Kanak-Kanak (TK) atau Raudhatul Atfal (RA), Kelompok Bermain (KB), TPA (Tempat Penitipan Anak), dan SPS (Satuan PAUD Sejenis). Raudhatul Athfal, yang disingkat RA, adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan dengan kekhasan agama Islam bagi anak berusia 4 (empat) tahun sampai dengan 6 (enam) tahun (Siregar et al., 2020).

Pada Taksonomi Bloom terdiri atas enam tingkat yang secara berurutan adalah Mengingat, Memahami, Menerapkan, Menganalisis, Menilai, dan Mencipta (disebut juga menciptakan) (Krathwohl, 2002). Setiap tingkat ini mewakili tingkat kerumitan dalam pemrosesan informasi dan pemahaman konsep. Kaitannya dengan kemampuan mengingat adalah pada tingkat pertama dalam taksonomi ini.

Tingkatan "Mengingat" dalam Taksonomi Bloom mengacu pada tingkat pertama dari enam tingkat kemampuan kognitif yang digambarkan dalam kerangka kerja ini. Pada tingkat ini, fokus utamanya adalah pada kemampuan siswa untuk mengingat dan merekam informasi dasar, fakta, atau konsep-konsep yang telah dipelajari sebelumnya (Khofifah & Ramadan, 2021). Aktivitas pada tingkatan ini melibatkan pengulangan, pengenalan, dan kemampuan untuk mengingat kembali informasi dengan sebaik-baiknya. Dalam konteks pembelajaran, tingkat kemampuan mengingat membentuk dasar bagi siswa untuk membangun pemahaman yang lebih dalam dan kompleks tentang materi yang dipelajari. Melalui pengingatan fakta-fakta dasar dan informasi penting, siswa dapat mengembangkan fondasi yang kuat untuk mengembangkan kemampuan kognitif yang lebih tinggi, seperti pemahaman, analisis, dan sintesis (Purwanto, 2019).

Dalam merangsang ingatan siswa TK diperlukan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran bukan sekedar upaya untuk membantu guru dalam mengajar, tetapi lebih dari itu sebagai usaha yang ditujukan untuk memudahkan siswa dalam pelajaran. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar anak-anak melalui penggunaan elemen-elemen yang menarik dan menyenangkan, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan (Arsyad, 2013). Melalui penggunaan media pembelajaran, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan sosial, kreativitas, pemecahan masalah, serta berpikir kritis (Mohid et al., 2018).

Salah satu bentuk media pembelajaran adalah multimedia interaktif. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pen control yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Nugroho & Surjono, 2019). Multimedia artinya Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Rohmah & Tegeh, 2022). Dalam konteks komputer adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Salam et al., 2021). Multimedia sebagai perpaduan antara teks teks,

grafik, sound, animasi, dan video untuk menyampaikan pesan atau informasi (Hendi et al., 2020).

Berdasarkan peluang dan analisis mengenai besarnya potensi pemanfaatan multimedia interaktif untuk diterapkan ke dalam pembelajaran di sekolah usia dini, media pembelajaran yang interaktif ini dapat menjadi salah satu menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam hal kemampuan mengingat siswa usia dini. Media interaktif yang dikembangkan juga diharapkan bisa menjadi sumbangan keilmuan untuk dapat diterapkan secara berkelanjutan oleh pihak sekolah.

METODE

Bagian Penelitian pengembangan media interaktif dengan tema Negaraku untuk Taman Kanak-kanak ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang merupakan singkatan dari Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation (Molenda, 2015). Model ini dipilih karena model ADDIE cocok dalam menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Adapun prosedur pengembangan produk dengan model ADDIE dapat dilihat pada gambar



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Hasil Penelitian Pendahuluan

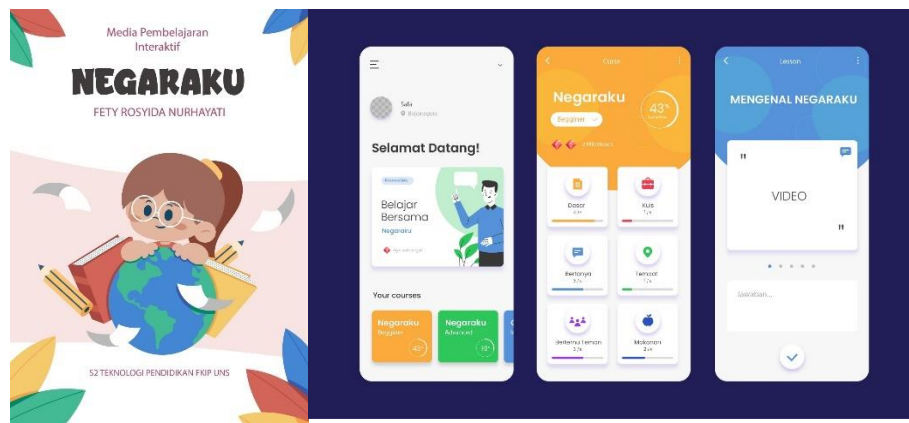
Penelitian pendahuluan dilakukan untuk mengenal kemampuan awal yang berkenaan dengan penguasaan materi mengingat siswa di RA Tanwirul Qulub, RA Qomarul Wathon, RA Nurul Hidayah dan RA Tarbiyatul Athfal.

Hasil Pengumpulan Bahan

Pengumpulan bahan dilakukan untuk mewujudkan desain (rancangan) yang telah dibuat penulis. Bahan yang dikumpulkan berupa gambar, animasi, suara, musik, dan video yang materi yang akan dibuat. Gambar-gambar yang digunakan diperoleh dengan mengunduh gambar dari internet dan foto koleksi penulis. Animasi diperoleh dari clip art yang telah dimiliki penulis dan sebagian dibuat menggunakan program macromedia flash. Musik (lagu) diperoleh dengan mengunduh dari internet. Video diperoleh dengan mengunduh dari internet (youtube). Suara diperoleh dengan merekam suara penulis menggunakan komputer pribadi (PC).

Hasil pengembangan produk awal.

Hasil pengembangan produk awal berupa multimedia pembelajaran interaktif dikembangkan berdasarkan desain awal dan dengan bahan-bahan yang sudah dikumpulkan.



Gambar 2: Hasil Pengembangan awal

Hasil Validasi Ahli

Validasi media dilakukan oleh ahli media yaitu Taufiq Subhanul Qodr. M.Pd. berikut hasil validasi ahli media:

Tabel 1. Skor Penilaian Multimedia Pembelajaran Interaktif oleh Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Skor	Kriteria
1.	Keterbacaan teks atau tulisan	4	Sangat Baik
2.	Kualitas suara	4	Sangat Baik
3.	Kualitas tampilan Gambar	3	Baik
4.	Kualitas tampilan Animasi	3	Baik
5.	Komposisi warna	4	Sangat Bagus
6.	Kejelasan petunjuk penggunaan	3	Baik
7.	Tata letak tiap slide	2	Cukup Baik
8.	Kesatuan tiap unsur	3	Baik
9.	Penekanan pesan	2	Baik
10.	Kemudahan dalam menjalankan program	3	Baik
Rata-rata		3	Baik

Kegiatan validasi dilakukan 2 tahap sampai media dinyatakan layak tanpa revisi. Hasil evaluasi berupa skor penilaian komponen sumber belajar seperti yang terlihat pada tabel 1. Tabel 1 menunjukkan bahwa hasil evaluasi oleh ahli media secara kualitas teknis multimedia pembelajaran interaktif memiliki nilai rata-rata 3. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif memiliki kualitas teknis “baik” dan layak untuk diproduksi dan diujicobakan.

Validasi ahli materi terhadap sumber belajar pembelajaran interaktif materi Negaraku dilakukan oleh Iwan Maulana, M.Pd. Hasil evaluasi ahli materi berupa skor terhadap komponen-komponen sumber belajar yang dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Skor Penilaian Multimedia Pembelajaran Interaktif oleh Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Skor	Kriteria
1.	Kejelasan judul dan sasaran pengguna program	4	Sangat Baik
2.	Kemerenarikan materi dalam memotivasi pengguna	3	Baik
3.	Kejelasan petunjuk	4	Sangat Baik

	penggunaan soal latihan		
4.	Tingkat kesulitan soal latihan	3	Baik
5.	Kejelasan isi materi	3	Baik
6.	Struktur organisasi/ urutann isi materi	4	Sangat Baik
7.	Kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan	3	Baik
8.	Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar	4	Sangat Baik
9.	Kejelasan informasi pada ilustrasi animasi	4	Sangat Baik
10.	Kesesuaian soal latihan dengan kompetensi	3	Baik
Rata-rata		3,5	Sangat Baik

Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil evaluasi oleh ahli materi secara kualitas materi multimedia pembelajaran interaktif yang dibuat oleh penulis memiliki nilai rata-rata 3,5. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif memiliki kualitas materi sangat baik.

Data Uji Satu-Satu

Uji Coba satu-satu dilakukan peneliti dengan melibatkan 3 siswa yang memiliki kemampuan sedang, di atas sedang, dan di bawah sedang. Hasil evaluasi satu-satu dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Skor Penilaian Uji Satu-Satu

No	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kualitas warna	3,33	Sangat Baik
2.	Kualitas suara dan musik	3,33	Sangat Baik
3.	Kualitas animasi	3,33	Sangat Baik
4.	Kualitas soal latihan	3,33	Sangat Baik
5.	Kejelasan contoh	3,33	Sangat Baik
6.	Penggunaan bahasa dalam media	3,00	Baik
7.	Kualitas <i>background</i> /gambar latar belakang	3,33	Sangat Baik
8.	Kejelasan petunjuk pengerjaan latihan	3,00	Baik
9.	Kejelasan pertanyaan pada latihan	2,67	Baik
10.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	2,67	Baik
11.	Kemudahan untuk keluar dari program	3,33	Sangat Baik
Rata-rata		3,15	Baik

Pada uji coba terbatas penulis melihat bahwa siswa mengalami kesulitan pada awal menjalankan program multimedia pembelajaran interaktif. Hal ini terjadi karena siswa belum pernah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dalam kegiatan belajar. Setelah dijelaskan ketiga siswa dapat menggunakan program tersebut dengan baik. Kesulitan juga terjadi karena ada siswa yang benar-benar kurang dalam berfikir dan mengingat.

Tabel 3 menunjukkan hasil uji coba terbatas. Dari tabel dapat dilihat

bahwa multimedia pembelajaran interaktif memiliki nilai rata-rata 3,15. Hal tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif memiliki kualitas yang baik dan dapat diuji cobakan secara lebih luas.

Uji Coba Kelompok Kecil.

Uji kelompok kecil dilakukan untuk memperoleh masukan terhadap multimedia pembelajaran interaktif jika digunakan dalam pembelajaran. Uji coba lapangan dilakukan terhadap 5 siswa RA Tanwirul Qulub. Hasil penilaian terhadap multimedia pembelajaran interaktif materi Negaraku untuk anak kelompok A dapat dilihat pada tabel 4.

Pada uji kelompok kecil penulis melihat bahwa siswa lebih dapat menjalankan program pada multimedia pembelajaran interaktif dengan lebih baik. Dengan bimbingan guru pendamping siswa juga lebih mudah menjawab setiap pertanyaan yang ada pada lembar evaluasi.

Tabel 4. Skor Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

No	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kualitas warna	3,10	Baik
2.	Kualitas suara dan musik	3,20	Baik
3.	Kualitas animasi	3,70	Sangat Baik
4.	Kualitas soal latihan	3,20	Baik
5.	Kejelasan contoh	2,80	Baik
6.	Penggunaan bahasa dalam media	3,10	Baik
7.	Kualitas <i>background</i> / Gambar latar belakang	3,30	Baik
8.	Kejelasan petunjuk pengerjaan latihan	3,10	Baik
9.	Kejelasan pertanyaan pada latihan	2,80	Baik
10.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	2,80	Baik
11.	Kemudahan untuk keluar dari program	3,20	Baik
Rata-rata		3,11	Baik

Tabel 4 memberi gambaran bahwa hasil uji kelompok kecil menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif memiliki nilai rata-rata 3,11. Hal tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif memiliki kualitas yang baik sehingga dapat digunakan untuk uji operasional.

Data Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan dengan sampel satu kelas penuh yang berjumlah 30 anak. Hasil penilaian terhadap sumber belajar interaktif materi Negaraku dapat dilihat pada tabel 5. Kualitas teknis multimedia pembelajaran interaktif dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Kualitas teknis multimedia

No	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kualitas warna	3,80	Sangat Baik
2.	Kualitas suara dan musik	4,00	Sangat Baik
3.	Kualitas animasi	4,00	Sangat Baik
4.	Kualitas soal latihan	2,95	Baik
5.	Kejelasan contoh	3,15	Baik

6.	Penggunaan bahasa dalam Media	3,13	Baik
7.	Kualitas <i>background</i> /gambar latar belakang	3,73	Sangat Baik
8.	Kejelasan petunjuk pengerjaan latihan	3	Baik
9.	Kejelasan pertanyaan pada latihan	3	Baik
10.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	3	Baik
11.	Kemudahan untuk keluar dari program	3,20	Baik
Rata-rata		3,36	Sangat Baik

Tabel 5 memberi gambaran bahwa hasil uji coba lapangan yang dilakukan menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif memiliki nilai rata-rata 3,36. Hal tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif memiliki kualitas yang “sangat baik” sehingga dapat diproduksi dan digunakan dalam proses pembelajaran.

Produk Akhir

Pengembangan berupa sumber belajar multimedia pembelajaran interaktif materi Negaraku untuk anak Taman Kanak- Kanak telah dilakukan revisi dan penyempurnaan berdasarkan analisis data uji operasional. Variabel-variabel multimedia pembelajaran interaktif materi negaraku untuk taman kanak-kanak memiliki nilai rata-rata yang sangat baik.

B. Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyediakan media pembelajaran interaktif tema negaraku untuk pengembangan daya ingat anak usia dini. Pembuatan media ini mengacu pada pengenalan symbol-simbol negara di sekitar tempat tinggal peserta didik dan untuk membantu anak-anak mempelajarinya sejak usia dini. Namun pada praktiknya, pembelajaran yang dilakukan hanya melibatkan sedikit interaksi antara guru dan siswa serta sedikit penggunaan sumber belajar yang kreatif, sehingga pembelajaran bagi anak menjadi monoton dan membosankan. Hal ini memunculkan inovasi baru yaitu terciptanya sumber belajar interaktif berbasis media pembelajaran interaktif yang dilengkapi audio, grafik animasi, dan permainan yang dikemas secara menarik dan dapat menunjang guru dalam proses pembelajaran.

Media yang digunakan merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi baik tidaknya suatu proses pembelajaran. Pendidikan anak usia dini merupakan topik yang sangat penting, namun yang paling penting adalah strategi pengajaran dan media yang digunakan untuk membantu anak belajar dan menginternalisasikan konsep. Berdasarkan temuan penelitian (Mustaqim, 2016), seorang anak akan mudah memahami topik yang diajarkan jika lingkungan belajarnya kondusif terhadap daya serapnya. Media pembelajaran interaktif digunakan dalam pendidikan anak usia dini untuk merangsang rasa ingin tahu dan membantu pengembangan konseptual anak. Bagi seluruh staf pengajar, hal ini dapat menghasilkan lingkungan belajar mengajar yang lebih dinamis dan partisipatif. Oleh karena itu, setiap mata pelajaran dapat disusun menggunakan media belajar interaktif selama satu tahun.

Proses pembelajaran di PAUD menjadi lebih menyenangkan, bermakna, dan mempesona dengan penggunaan media pembelajaran interaktif, dan anak memperoleh pengetahuan dan pengalaman terhadap isi pembelajaran yang disampaikan oleh guru

di kelas dengan memberikan perhatian lebih atau menunjukkan antusiasme yang lebih besar. Media pembelajaran interaktif merupakan hal baru dan telah terbukti meningkatkan kemampuan anak-anak di sejumlah bidang (Munawaroh et al., 2020). (Suryana & Hijriani, 2021). Dalam lingkungan pendidikan, media pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk mendukung guru dalam mengembangkan pemahaman, keahlian, dan kepercayaan diri sambil memasukkan multimedia ke dalam pelajaran mereka.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan pengujian yang di peroleh, maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan, antara lain adalah:

1. Penulis berhasil melatih daya ingat siswa TK melalui Media Pembelajaran Interaktif Pembelajaran Tema Negaraku untuk melatih daya ingat siswa TK.
2. Dengan menggunakan Media Pembelajaran Interaktif tema Negaraku, siswa TK bisa melihat bentuk objek dari semua arah. Sehingga mereka dapat mengenali objek negara disekitar lingkungan mereka dengan lebih baik.

Penulis mengharapkan agar penelitian ini dapat dikembangkan ke penelitian lanjutan yang berguna untuk memperbaiki kekurangan dalam penelitian dan mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif ini. Pengembangan yang dapat dilakukan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Desain tampilan yang lebih interaktif, agar siswa TK dapat lebih mudah memahami cara penggunaan Media Pembelajaran Interaktif
2. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, dengan penambahan objek 3D agar lebih mudah dilakukan oleh pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2013) *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Khofifah, S., & Ramadan, Z. H. (2021). Literacy Conditions of Reading, Writing and Calculating for Elementary School Students. *Journal of Education Research and Evaluation*.
- Krathwohl, D. R. (2002). A revision of Bloom's taxonomy: An overview. *Theory into Practice*, 41(4),
- Munawaroh, H., Widiyani, A. Y. E., & Muntaqo, R. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Alam Semesta pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1164–1172. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.619>
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174–183. <https://doi.org/10.23887/jptkuniksha.v13i2.8525>
- Molenda, M. (2015). In search of the elusive ADDIE model. *Performance Improvement*, 54(2)
- Mohid, S.Z., Ramli, R., Abdul Rahman, K., & Shahabuddin, N.N. (2018). Teknologi Multimedia Dalam Pendidikan Abad 21. *In proceedings of the 5th International Research Management & Innovation Conference (5th IRMIC 2018)*. Palm Garden Hotel, Putrajaya 7 August 2018, 1-9.
- Nugroho, Irfan & Surjono, Herman. (2019). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video materi sikap cinta tanah air dan peduli lingkungan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 6. 29-41. 10.21831/jitp.v6i1.15911.
- Purwanto, nfn. (2019). Tujuan Pendidikan Dan Hasil Belajar: Domain Dan Taksonomi. *Jurnal Teknodik*, 146–164. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.541>

- Rohmah, S., & Tegeh, I. M. (2022). Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar PAI. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 215–224. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.43365>
- Salam, A. A. ., Siswanto, I., & Sholikhah, M. . (2021). The Effect of Entrepreneurship Education on Student's Entrepreneurship Intention in Vocational School. *Indonesian Research Journal in Education [IRJE]*, 5(1), 85-102. <https://doi.org/10.22437/irje.v5i1.11185>
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077–1094. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413>
- Trisiana, A., dan Wartoyo, (2016), Desain Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui ADDIE Model Untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa Di Universitas Slamet Riyadi Surakarta, *PKn Progresif* 11 (1): 312-330.