

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Eka Yusnaldi

Dosen Prodi PGMI UIN Sumatera Utara Medan

Email: ekayusnaldi@uinsu.ac.id

ABSTRAK: Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui efektivitas penggunaan flashcard dalam meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran IPS di SDN 11 Panai Hulu. Sekolah ini memiliki jumlah siswa sebesar 23 orang. Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis ialah penelitian kualitatif dengan pendekatan naratif. Metode penelitian kualitatif ialah jenis penelitian yang lebih bersifat metode deskriptif dan analisis yang lebih mendalam. Penulis menemukan bahwa penggunaan materi ajar dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik kelas tiga pada Sekolah Dasar Negeri 11 Panai Hulu masih sangat minim. Proses pembelajaran lebih berorientasi di pendidikan tradisional dan masih berlangsung secara tertentu melalui media pembelajaran. Flashcard adalah salah satu alat yang digunakan guru sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pesan pada siswa selama proses pembelajaran di kelas. Dengan bantuan alat ajar ini, peserta didik sempurna dapat mempertahankan perhatian dan minatnya selama pembelajaran IPS. Dengan bantuan metode pembelajaran ini, penulis bertujuan untuk membarui kerangka berpikir pembelajaran dari kerangka berpikir mengajar menjadi kerangka berpikir belajar. Untuk itu, penulis memakai metode pembelajaran yang praktis diakses serta dapat mempertahankan perhatian siswa selama proses pembelajaran.

Kata Kunci : Media *Flashcard*, Minat Belajar Siswa, Pelajaran IPS, Sekolah Dasar

ABSTRACT: The purpose of this study was to determine the effectiveness of using flashcards in increasing students' interest in social studies learning at SDN 11 Panai Hulu. This school has 23 students. The type of research used by the author is qualitative research with a narrative approach. Qualitative research methods are types of research that are more descriptive and more in-depth analysis methods. The author found that the use of teaching materials in teaching and learning activities for third-grade students at SDN 11 Panai Hulu is still very minimal. The learning process is more oriented towards traditional education and still takes place in a certain way through learning media. Flashcards are one of the tools used by teachers as a communication tool to convey messages to students during the learning process in class. With the help of this teaching tool, students can perfectly maintain their attention and interest during social studies learning. With the help of this learning method, the author aims to renew the learning framework from a teaching framework to a learning framework. For this reason, the author uses a learning method that is practically accessible and can maintain students' attention during the learning process.

Keywords: *Flashcard Media, Student Learning Interest, Social Studies Lessons, Elementary School*

PENDAHULUAN

Upaya merealisasikan kesejahteraan bisa melalui berbagai jalan, salah satunya dengan pendidikan. Masyarakat maju dan modern akan dihasilkan dari pendidikan yang baik. Kebudayaan digerakkan oleh pendidikan. Kebiasaan telah berkembang seiring dengan perkembangan yang dihasilkan dari proses Pendidikan. Pendidikan dianggap sangat penting dan berharga di Indonesia (Mustaghfiroh, 2020). Dalam Pembukaan UUD 1945 alinea empat sebagai dasar konstitusi menyatakan dengan tegas bahwa negara memiliki tanggung jawab untuk meningkatkan kualitas hidup warganya. Dengan meluncurkan program belajar merdeka, menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia menunjukkan kepeduliannya terhadap pendidikan.

Pendidikan yang baik tercermin dari keberhasilan proses pembelajaran, yaitu tercapainya jenjang prestasi akademik yang ditetapkan oleh sekolah. Tidak bisa dipungkiri bahwa keberhasilan tersebut sangat bergantung di kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, yang bisa membangun kondisi belajar yang mendukung keberhasilan belajar peserta didik. Rendahnya mutu pendidikan di sekolah pula dapat diartikan sebagai belum optimalnya sistem pendidikan sekolah. Penyebabnya diantaranya jumlah peserta didik, guru, dan sarana prasarana yang kurang memadai, minat serta motivasi yang rendah, penggunaan strategi serta contoh pembelajaran yang monoton, dan kinerja pengajar yang rendah sebagai hasilnya pembelajaran menjadi tidak efektif.

Penggunaan strategi dan metode pembelajaran yang efektif dan tidak efektif menyebabkan terjadinya ketidakseimbangan dalam pengembangan keterampilan kognitif, emosional, dan psikologis. Misalnya, guru yang otoriter, pembelajaran yang monoton dari waktu ke waktu, dan guru yang tidak ramah terhadap siswa menyebabkan peserta didik merasa bosan dan tidak tertarik dalam proses pembelajaran, yang berujung pada kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi ajar yang disampaikan pengajar selama proses pembelajaran di kelas.

Untuk mengatasi hal tersebut, guru harus terus menaikkan kualitas keterampilannya sebagai pekerja dan pendidik, yaitu memberikan kesempatan belajar kepada peserta didik dengan melibatkan mereka secara efektif pada pembelajaran. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan tercermin dari capaian pembelajaran yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Tercapai atau tidaknya suatu tujuan bisa ditentukan dari perspektif pengetahuan, yang ditandai dengan akal budi. Akan terlihat perubahan di aspek fisik serta psikologis dalam hal persepsi dan keterampilan komunikasi, serta dalam hal pembentukan perilaku, baik pada perilaku, sikap mental, juga kepribadian peserta didik.

Adapun metode pembelajaran yang umumnya digunakan oleh guru pada mata pelajaran IPS selama ini adalah metode konvensional yang mengandalkan ceramah dan alat bantu utamanya adalah papan tulis dan buku paket. Sehingga metode konvensional yang digunakan pada saat mengajar menitikberatkan pada keaktifan guru, sedangkan siswa cenderung pasif. Kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran merupakan suatu

kesulitan belajar. Akibatnya, pendidikan tidak berkembang dengan baik, begitu juga ilmu-ilmu sosial, terutama geografi, sejarah, sosiologi, serta ekonomi, yang memperlihatkan perspektif yang beragam.

Terlalu banyak berpikir menghasilkan peserta didik cepat bosan, kehilangan motivasi, dan menjadi kurang kreatif, sehingga tujuan pembelajaran pada IPS tidak tercapai seperti yang diharapkan. Akibat positif lainnya adalah minat belajar siswa, penilaian guru bisa menentukan kemampuan peserta didik dalam menyerap atau memahami apa yang dipelajari.

Keadaan pada penjelasan diatas juga ditemukan penulis pada pemerolehan informasi bahwa siswa kelas 3 SDN 11 Panai Hulu berjumlah 23 siswa. Pada saat proses pembelajaran kurang tertarik pada mata Pelajaran yang disampaikan oleh guru di depan kelas, hal ini dapat ditemui dengan keadaan beberapa siswa yang terlihat mengantuk dan tidak semangat belajar, kemudian ada ketika guru memberikan pertanyaan para siswa tidak antusias dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru serta ketika diarahkan berdiskusi kelompok para siswa terlihat tidak mengerti terhadap apa yang akan dilakukannya pada kegiatan diskusi tersebut sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan baik.

Upaya untuk mengukur capaian pembelajaran peserta didik tercermin dari capaian pembelajaran peserta didik itu sendiri. Bukti usaha pada proses pembelajaran diukur melalui tes. Temuan ini sesuai dengan pernyataan Jamil (2019) bahwa “capaian pembelajaran ialah hasil yang dicapai melalui usaha, dalam hal ini perjuangan belajar, yang menunjukkan prestasi akademik peserta didik sebagaimana yang terlihat di setiap tes.” Penerapan model pendidikan yang permanen dengan metode pembelajaran yang majemuk tidak serta merta membawa keberhasilan dalam pembelajaran peserta didik (Hutauruk, Maulina, & Manik, 2018; Suarni, 2019), di sisi lain, proses pendidikan, metode, pendekatan, dan penggunaan media sangat krusial. Ketepatan metode dan penggunaan media merupakan faktor penentu untuk mencapai tujuan pendidikan. Itulah sebabnya diharapkan lingkungan belajar yang baik, kawasan peserta didik aktif dan suka belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk menaikkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pentingnya peran media pada pembelajaran, pemilihan media pembelajaran yang tepat sesuai

dengan keadaan kelas,serta memberikan saran dan rekomendasi untuk mengatasi kesulitan memahami materi pelajaran di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN 11 Panai Hulu ditemukan bahwa proses pembelajaran didalam kelas masih menggunakan model pembelajaran konvensional, penggunaan bahan dan sumber ajar hanya mengandalkan pada buku paket, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan karena penyampaian guru yang abstrak serta contoh yang diberikan sulit ditemukan oleh siswa dilingkungan sekitarnya sehingga diperlukan perhatian khusus untuk merubah proses pembelajaran menjadi lebih aktif dengan bantuan media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dalam artikel ini, penulis mengevaluasi efektivitas penggunaan kartu catatan (flashcard) menjadi indera bantu pengajaran untuk meningkatkan minat siswa terhadap studi sosial di SD.

METODOLOGI PENELITIAN

Penulis menggunakan penelitian kualitatif dengan memakai metode deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian deskriptif yang biasanya memakai analisis yang lebih mendalam. Penelitian kualitatif ini meneliti proses dan makna menggunakan kerangka teoritis dan berupaya menyelaraskan topik penelitian dengan bukti di lapangan (Silberman, 2013).

Jenis penelitian naratif kualitatif ini adalah proses penelitian yang berfokus pada pertanyaan berbasis bukti dan mengumpulkan data melalui observasi serta wawancara menjadi bagian dari studi lapangan berbasis bukti. Pada penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan siswa dan pengajar untuk menentukan faktor serta situasi apa yang mungkin berkontribusi terhadap kinerja akademik siswa yang buruk . Penelitian ini menggunakan teknik wawancara semi-terstruktur. Pewawancara mengadaptasi pertanyaan dan prosedur sesuai respons responden.

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 11 Panai Hulu yang beralamat di Jalan Pembangunan Dusun I, Desa Sei Sentosa, Kecamatan Panai Hulu, Kabupaten Labuhanbatu, Sumatera Utara. Jumlah siswa pada kelas tersebut merupakan 23 orang, yang terdiri dari 10 orang laki-laki dan 13 orang perempuan . Pemilihan lokasi ini didasarkan pada permasalahan yang terdapat di sekolah yang sesuai dengan lingkungan penelitian serta sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan oleh peneliti.

HASIL PENELITIAN

Ilmu Pengetahuan Sosial atau yang dikenal sebagai IPS merupakan pembelajaran yang menganalisis, dan mempelajari masalah sosial dari berbagai aktivitas dalam kehidupan sosial. Dalam standar isi IPS diharapkan peserta didik mampu memunculkan sikap peka terhadap persoalan yang terjadi di lingkungan masyarakat (Herijanto, 2012). Tujuan pendidikan IPS adalah menumbuhkan minat peserta didik terhadap lingkungan sosialnya melalui pemahaman nilai-nilai budaya, pemahaman konsep dasar IPS, dan kesadaran akan banyak sekali peluang untuk pengembangan diri.

Pembelajaran IPS mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang mampu memecahkan problem berdasarkan pikiran, moral, serta nilai-nilai yang dianutnya, baik yang berkaitan dengan dirinya sendiri juga lingkungannya. Kompetensi bisa diartikan menjadi kemampuan merogoh keputusan yang berkaitan dengan pemecahan masalah. Kompetensi berarti tahu realitas sosial dalam rangka memenuhi kewajiban terhadap warga (Rahmad, 2016). Nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan IPS di Sekolah dasar Islam mencakup: nilai teoritis, yaitu menyebarkan keterampilan berpikir siswa untuk mengeksplorasi realitas kehidupan mereka; nilai praktis, yaitu menyampaikan petunjuk kepada siswa yang akan membantu mereka memecahkan persoalan secara mandiri; nilai pedagogis, yaitu bahan ajar yang digunakan dalam pendidikan IPS tidak terbatas di teori, empiris sosial dan data, tetapi pula mengatasi masalah sosial baru melalui orientasi pedagogis yang tidak terbatas pada pengetahuan tetapi juga menggali pola perilaku afektif (Siska, 2016).

Pada jenjang Sekolah Dasar serta menengah, pendidikan IPS meliputi beberapa disiplin akademis, seperti sejarah, budaya (antropologi), ekonomi, hukum dan geografi. Pada kurikulum 2013, IPS diintegrasikan dengan keterampilan dasar mata pelajaran lain dan dihubungkan dengannya melalui koneksi tematik atau konten. Ilmu-ilmu sosial mempunyai peran yang sama dengan disiplin ilmu lainnya. Meskipun konsep pembelajarannya terstruktur secara tematik, keterampilan dasar IPS permanen tidak sama dengan keterampilan dasar lainnya (Meldina, Agustin & Harahap, 2020). Tujuan khusus peserta didik IPS pada kurikulum 2013 artinya menyampaikan pengetahuan yang berguna tentang kehidupan sosial dan lalu memperoleh keterampilan untuk memecahkan masalah sosial. Dalam hal ini, perlu dikembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, membuat kepandaian positif dan kreatif.

Dalam kurikulum 2013, tenaga kependidikan (KI) harus memiliki kualitas yang sama untuk berhasil pada bidang keterampilan teknis dan umum. Pada SD/MI, IPS telah

diintegrasikan ke dalam kurikulum Sejak tahun 2013, melalui integrasi kontekstual kurikulum 2013, demikian sesuai dengan penelitian (Setiana, 2014) yang mengemukakan bahwa pada pendekatan dalam pembelajaran kurikulum 2013, pembelajaran IPS disusun dari beragam disiplin ilmu sosial. Pembelajaran IPS di SD/MI dalam kurikulum 2013 bersifat tematik-integratif, dalam hal ini ada empat macam jenis pendekatan terpadu.

Pendekatan pembelajaran campuran adalah metode pembelajaran yang menggabungkan aneka macam keterampilan pada mata pelajaran yang sama (Prastowo, 2015). Capaian pembelajaran tematik disesuaikan dari mata pelajaran khusus ke tema tertentu; selesainya pengemasan ini, bisa diperluas melalui penelitian dan kerja sama dengan mata pelajaran lain. Oleh karena itu, penelitian ini mempelajari kurikulum IPS di madrasah ibtidaiyah/SD Islam dalam kurikulum 2013. Struktur ilmiah di madrasah ibtidaiyah/Sekolah Dasar Islam; karakteristik perkembangan peserta didik, peserta didik dengan keterampilan merencanakan, berpikir, serta berpikir tingkat lanjut (HOTS - High-Level, rencana, Thinking, Skills) atau siswa dengan keterampilan berpikir taraf lanjut; kemudian 4C, yaitu berpikir kritis, komunikasi; kolaborasi; Kreativitas. Selain itu, peneliti mempelajari perihal Sekolah Dasar/madrasah ibtidaiyah, literasi digital, serta literasi keuangan yang akan dibahas dalam pendidikan ilmu sosial pada bidang literasi budaya dan kewarganegaraan. Pendidikan berbasis kepribadian yang membantu peserta didik tahu diri sendiri dan berbagi karakter yang baik.

Penelitian sebelumnya (Subadi, Priyono, Dahroni, & Musyiyam, 2015) menelaah indikator-indikator yang perlu dicapai guru untuk mengimplementasikan kurikulum IPS 2013. Pertama, perencanaan adalah strategi implementasi pendidikan IPS yang didasarkan pada tiga termin: pembelajaran pelajaran. kedua, pemikiran pada balik perubahan kurikulum yang dilakukan di tahun 2013, yang menekankan kreativitas, keterampilan, sikap, dan pengetahuan peserta didik, serta pendekatan ilmiah yang meningkatkan integritas antara aktivitas ekstrakurikuler dan akademik. Ketiga, “Proses Pembelajaran Tahun 2013”, yang menekankan pendekatan terpadu terhadap materi SD dan MI.

Penelitian lain (Meldina et al., 2020) mempelajari korelasi antara IPS pada Sekolah Dasar/menengah dengan kurikulum sekolah 2013. Hasil penelitian ini adalah setiap pelajaran memiliki kompetensi inti dan setiap pelajaran memiliki kompetensinya masing-masing, yang dipadukan dengan membagi kompetensi inti tadi ke dalam mata pelajaran, yang artinya capaian pembelajaran, yang merupakan tujuan pembelajaran. Tema dan subtema yang memudahkan

pemahaman selalu sebagai bagian dari ilmu pengetahuan sosial. Subtema tersebut kemudian diaplikasikan melalui serangkaian latihan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari strategi model dan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru sebagai bahan komunikasi guru selama proses pembelajaran di kelas untuk menyampaikan pesan ke siswa (Latifah, 2014). Pendapat lain menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan untuk menarik perhatian, minat dan pikiran penerima pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran selama proses pembelajaran (Gogahu & Prasetyo, 2020).

Ciri siswa yang tidak sesuai pada gaya belajar dapat diatasi dengan bantuan materi ajar. Tapi, bila penggunaan perangkat pembelajaran tidak mendukung proses pembelajaran, maka perangkat pembelajaran tadi tidak bermanfaat apabila guru sebagai pembina tidak menggunakannya dengan benar. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran akan memberikan imbas yang positif apabila guru bisa menggunakannya dengan benar (Amaludin, 2018). Media visual yang menarik perhatian peserta didik terhadap proses pembelajaran dapat menaikkan konsentrasi mereka dan secara tidak langsung bisa merangsang minat mereka terhadap mata pelajaran tersebut. Selain itu, penggunaan media visual membantu peserta didik menyelidiki ilmu pengetahuan sosial dengan lebih mudah serta cepat sebab memberikan mereka pengalaman konkret.

Pemberian perlakuan dilakukan menggunakan metode kooperatif dimana siswa diajak untuk membentuk kelompok dan berdiskusi terkait materi yang diajarkan pada kesempatan tersebut. Rahmad (2016) berpendapat bahwa, *Flashcard* merupakan kartu yang bergambar dengan dua sisi. Fungsi flashcard memudahkan untuk mengingat karena berbentuk gambar dan angka untuk membantu peserta didik meningkatkan daya ingat mereka. *Flashcard* memiliki kelebihan untuk menarik perhatian peserta didik dengan memilih karakteristik gambar, desain, warna, dan metode bermain yang tepat, media belajar dapat menjadi alat yang efektif untuk membantu anak belajar dengan menyenangkan dan efektif (Meldina, 2020). Penggunaan *flashcard* juga disesuaikan pada setiap mata Pelajaran, untuk mata Pelajaran IPS dapat disesuaikan dengan materi. Pada kesempatan ini peneliti mengambil materi kenampakan alam dan buatan nah penggunaan *flashcard* dapat di design dengan menginput gambar gambar kenampakan alam seperti Sungai, gunung, Pantai dan Lembah begitu pula dengan kenampakan

buatan seperti waduk dan lainnya.pada setiap sisi *flashcard* diberi gambar yang berbeda sehingga menarik minat belajar peserta didik dengan hal yang baru.

Adapun cara penggunaan media *flashcard* ini yakni siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya mendapatkan 5 *flashcard* kemudian mereka diarahkan untuk menemukan ide atau gagasan terkait gambar yang ada di *flashcard* setiap kelompok melakukan hal yang sama dengan waktu 20 menit.kemudian masing masing dari kelompok tersebut mempersentasikan hasil diskusinya didepan kelas dan ditanggapi oleh kelompok lain.kemudian bergantian kelompok lain maju kedepan sampai semua kelompok selesai mempresentasikan dan menanggapi hasil pemikiran mereka terhadap *flashcard* yang telah didiskusikan.

Selain itu penggunaan media *flashcard* juga dapat membantu merangsang minat anak untuk mencari tahu informasi dari gambar tersebut sehingga menarik perhatian dan minat peserta didik.Hal ini juga harus didukung dengan kualitas *card* yang menarik dan mudah dipahami sehingga peserta didik dapat tergerak hatinya dan terpancing minatnya untuk terus belajar sehingga penggunaan media dirasa sangat membantu untuk melatih perkembangan siswa dalam proses belajar.

Siswa terlihat antusias dan beberapa siswa yang memiliki kemampuan lebih membantu teman sekelas yang mengalami kesulitan dalam hal akademik. Penggunaan media gambar *flashcard* telah membuktikan bahwa pembelajaran menjadi lebih dinamis. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan media yang sesuai untuk meningkatkan motivasi belajar juga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Siswa terlibat lebih aktif saat menunggu giliran presentasi dan merasa senang saat mendapat pujian dari guru.Belajar bukanlah sebuah beban, melainkan kebutuhan bagi siswa untuk menjelajahi pengetahuan. Bahkan apresiasi sederhana dari guru, seperti pujian, dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih baik. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menekankan peran penting guru dalam memotivasi belajar siswa.

Peserta didik tampak antusias, dan beberapa siswa yang paling berbakat membantu teman sekelasnya yang mengalami kesulitan akademis. Sudah terbukti bahwa penggunaan materi visual beserta menggunakan *flashcard* pembelajaran bisa meningkatkan hasil belajar. Pemilihan media yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar akan mempertinggi kemampuan belajar peserta didik. Siswa lebih terlibat waktu mereka diharapkan untuk memberikan presentasi serta merasa suka saat mereka menerima penghargaan dari pengajar.

Belajar bukanlah beban, tetapi kebutuhan bagi peserta didik dalam pencarian mereka akan ilmu pengetahuan. Bahkan pengakuan sederhana dari pengajar, seperti pujian, dapat memotivasi peserta didik untuk belajar lebih baik. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menyoroti peran penting guru dalam memotivasi siswa untuk belajar.

KESIMPULAN

Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran flashcard dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa pada mata Pelajaran IPS hal ini dikarenakan penggunaan media yang menarik dapat memancing rasa penasaran dan ingin belajar dari siswa sehingga minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas dapat meningkat dengan baik. Sehingga selalu diperlukan inovasi baru serta upgrade media pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi kelas dan materi pembelajaran yang dilakukan oleh guru agar pembelajaran dapat dirancang dengan baik dan dilaksanakan dengan baik dibarengi dengan minat belajar yang tinggi sehingga materi Pelajaran yang disampaikan dapat diterima sepenuhnya oleh peserta didik. Guru dituntut harus aktif dan kreatif menggunakan media pembelajaran yang sederhana, kontekstual mudah ditemui dan ramah lingkungan serta materi namun proses penyampaian sampai kepada pemikiran peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaluddin, St Wardah Hanafie Das, and Muhammad Nasir S. "Character Education Early Childhood: Brain-Based Teaching Approach." *International Journal of Pure and Applied Mathematics* 119, no. 18 (December 23, 2018): 1229–45. <https://doi.org/10.2991/amca.18.2018.8>.
- Astiti, Putri, Jenny Ratna Suminar, and Agus Rahmat. "Konstruksi Identitas Guru Bimbingan Konseling sebagai Komunikator Pendidikan." *Jurnal Kajian Komunikasi* 6, no. 1 (June 29, 2018): 1–9. <https://doi.org/10.24198/jkk.v6i1.7738>.
- Budiarti, Y. (2015). Pengembangan Kemampuan Kreativitas Dalam Pembelajaran. *Promosi (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 3(1), 61-72
- Hanafie, St Wardah, and Abdul Halik. "Manajemen Pengendalian Mutu Sekolah: Implementasi pada SMA Negeri di Parepare." *Prosiding* 2, no. 1 (May 1, 2016). <https://journal.uncp.ac.id/index.php/proceeding/article/view/371>.
- Joice & Weil. (2000). *Strategi Metode Kontekstual*. Jakarta : Dirjen Pendasmen.
- Johnson. (2002). *Sistem Belajar Mengajar CTL dengan Pendekatan Belajar di Kelas*. Jakarta : Penerbit Gramedia.

- Latifah, S. (2014). Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 3(2), 24-40.
- Meldina, T., Agustin, A., & Harahap, S. H. (2020). Integrasi Pembelajaran IPS pada Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar Institut Agama Islam Negeri Curup Sekolah Dasar Negeri 10 Pasaman PENDAHULUAN Pendidikan semestinya sudah dilakukan sedari dini yaitu dengan melakukan pendidikan dasar . Pada Undang-undang No, 4(1).
- Mustaghfiroh, S. (2020). Konsep “Merdeka Belajar” Perspektif Aliran Progresivisme John Dewey. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 141–147. <https://doi.org/10.30605/jsdp.3.1.2020.248>
- Prastowo, A. (2015). Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu: Implementasi Kurikulum 2013 untuk SD/MI. Jakarta: Prenada Media Group.
- Rahayuningsih, S., & Rani, J. (2019). Grup Hots Gender. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67-78.