

Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar

Masdiana^{a,1*}, Amrah^{a,2}, Abdul Rahman^{a,3}

^a Universitas Negeri Makassar, Indonesia

¹ masdiananana10@gmail.com*

* korespondensi penulis

Informasi artikel : **ABSTRAK**

Received: 27 April 2024;

Revised: 5 Mei 2024;

Accepted: 14 Mei 2024.

Kata kunci:

Strategi Pembelajaran;

Aktif *Crossword Puzzle*;

Hasil Belajar;

Pendidikan

Kewarganegaraan.

Fokus dari penelitian ini pada penerapan strategi pembelajaran aktif *Crossword Puzzle* dan hasil belajar siswa. Subjek dari penelitian ini adalah guru dan seluruh siswa kelas IV SDN 041 Inpres Tandassura Kabupaten Polewali Mandar yang berjumlah 16 orang pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes hasil belajar, lembar observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan pada hasil observasi guru siklus I pertemuan pertama berada pada kategori kurang dan pada pertemuan kedua berada pada kategori cukup, sedangkan hasil observasi siswa menunjukkan pada pertemuan pertama berada pada kategori kurang dan pada pertemuan kedua berada pada kategori cukup. Pada siklus II hasil observasi guru menunjukkan pada pertemuan pertama berada pada kategori baik dan pada pertemuan kedua berada pada kategori baik sekali, sedangkan hasil observasi siswa menunjukkan pada pertemuan pertama berada pada kategori baik dan pada pertemuan kedua berada pada kategori baik sekali. Sejalan dengan hal tersebut, Hasil belajar PKn siswa yang diperoleh pada siklus I dengan persentase ketuntasan hanya tiga puluh delapan persen. Kemudian pada siklus II persentase ketuntasan siswa mengalami peningkatan menjadi delapan puluh dua persen. Dari hasil dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 041 Inpres Tandassura Kabupaten Polewali Mandar telah berhasil.

ABSTRACT

Keywords:

Learning Strategies;

Active Crossword

Puzzle;

Learning Outcomes;

Civic Education.

The Implementation of Active Learning Strategy: Crossword Puzzle to Enhance Civic Education Learning Outcomes in Elementary Schools. The focus of this research is the application of Crossword Puzzle active learning strategies and student learning outcomes. The subjects of this study were teachers and all fourth grade students at SDN 041 Inpres Tandassura, Polewali Mandar district, totaling 16 people in odd semester of the 2022/2023 academic year. Data collection techniques used in this study are learning achievement tests, observation sheets and documentation. The results of the study showed that the results of teacher observations in cycle 1 at the first meeting were in the less category and at the second meeting they in the sufficient category, while the results of student observations showed that the first meeting was in the less category and the second meeting was in the sufficient category. In cycle 2 the results of the teachers observation showed that the first meeting was in the good category and the second meeting was in the very good category, while the results of student observations showed that the first meeting was in the good category and the second meeting was in the very good category. In line with this, students' civics learning outcomes obtained in cycle 1 with completeness werw only thirty-eight persen. Then cycle 2 the percentage of student completeness increased to eighty-two percent. From the results it can be concluded that the application of the Crossword Puzzle active learning strategy to improve civics learning outcomes fourth grade students at SDN 041 Inpres Tandassura, Polewali Mandar district has been successful.

Copyright © 2024 (Masdiana, dkk). All Right Reserved

How to Cite : Masdiana, M., Amrah, A., & Rahman, A. (2024). Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar. *Kognisi : Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 32–38. <https://doi.org/10.56393/kognisi.v4i1.2121>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan yang berlangsung di sekolah maupun diluar sekolah agar siswa dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup (Adiyono dkk, 2023; Yanti dkk, 2022; Pujianingtias dkk, 2019). Sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan formal yang mempunyai tanggung jawab untuk terus mendidik peserta didiknya (Setiawan, 2021; Khair, 2021; Pristiawati dkk, 2022). Oleh karena itu, sekolah menyelenggaraan proses pembelajaran sebagai bentuk dalam mewujudkan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Lembaga pendidikan formal di sekolah tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran antara guru dan siswa (Oktarina dkk, 2022; Wibowo, 2019; Ajmain & Marzuki, 2019). Guru menjadi sebuah titik pusat yang membimbing dan menciptakan suasana pembelajaran untuk mencapai tujuan. Interaksi yang baik antara guru dengan siswa akan menghasilkan hubungan timbal balik yang mempengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran, guru juga perlu mengadakan pemilihan strategi pembelajaran untuk diterapkan dalam proses pembelajaran (Fatmawati, 2021). Pemilihan metode atau strategi yang tepat dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa (Rakhmat, 2006; Asriyanti & Janah, 2019; Surat, 2019; Kamal, 2021).

Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar sebenarnya merupakan hal yang sangat penting karena dapat menjadi dasar bagi pembentukan sikap nasionalisme dan kepribadian bangsa (Sastradipura dkk, 2021; Anatasya & Dewi, 2021; Riafadilah dkk, 2022). Hanya saja, terkadang siswa merasa kurang tertarik dengan Pendidikan Kewarganegaraan, karena strategi dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik, kurang mendorong motivasi belajar siswa, dan kurang meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Hasyim & Umar, 2019). Tujuan pembelajaran PKn di sekolah dasar adalah untuk menjadikan warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya (Anatasya & Dewi, 2021). Dengan demikian, diharapkan kelak dapat menjadi bangsa yang terampil dan cerdas, yang bersikap baik sehingga mampu mengikuti kemajuan teknologi modern.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di SDN 041 Inpres Tandassura pada bulan april semester genap 2022 pada kelas IV pada mata pelajaran PKn menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum berjalan secara optimal. Hal ini tampak pada proses pembelajaran memperoleh data bahwa rendahnya hasil belajar siswa terhadap muatan pelajaran PKn disebabkan oleh dua faktor dari guru dan faktor siswa. Adapun faktor dari guru yaitu, (1) penerapan strategi pembelajaran kurang bervariasi; (2) kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran, dan (3) kurangnya inovasi dalam pembelajaran. Sedangkan faktor siswa yaitu, (1) siswa kurang termotivasi belajar; (2) siswa terlihat pasif dalam proses pembelajaran, dan (3) siswa kurang fokus dan bosan saat proses pembelajaran. Mengacu pada masalah-masalah tersebut, diduga dipengaruhi oleh kurang variasi penggunaan strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru, sehingga disaat melakukan pembelajaran kurang interaksi antara guru dengan siswa serta kurangnya keterlibatan keaktifan siswa selama proses pembelajaran dan mengakibatkan siswa kurang mengoptimalkan potensi yang dimiliki untuk melakukan aktivitas dengan baik. Hal tersebut tentu saja mempengaruhi hasil belajar siswa. Data observasi tersebut menjadi alasan peneliti memilih kurang optimalnya pelaksanaan pembelajaran sebagai pokok permasalahan yang dihadapi oleh siswa pada mata pelajaran PKn. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti memandang perlu menggunakan strategi yang tepat mengatasi permasalahan seperti yang dipaparkan yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif *Crossword Puzzle*.

Strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* (teka-teki silang) merupakan suatu strategi yang dapat mengaktifkan suasana pembelajaran. Strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* ini adalah peninjauan kembali pelajaran dalam bentuk *crossword puzzle* yang mengundang minat dan partisipasi siswa. “*Crossword Puzzle* yang digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan

tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Juga dengan pembelajaran ini dapat melibatkan siswa untuk berpartisipasi”. Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran aktif *Crossword Puzzle* merupakan strategi pembelajaran aktif yang dapat menarik minat siswa dalam belajar tanpa mengurangi esensi belajar yang sedang berlangsung. Selain itu, strategi pembelajaran aktif *Crossword Puzzle* ini digunakan untuk meninjau kembali materi yang diajarkan dengan bentuk *Crossword Puzzle*. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan strategi pembelajaran aktif *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 041 Inpres Tandassura Kabupaten Polewali Mandar”.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian reflektif yang dimana dilaksanakan secara siklus. Penelitian Tindakan Kelas ini dimulai dari beberapa tahapan yaitu tahapan perencanaan, tahapan pelaksanaan, tahapan observasi, tahapan refleksi. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk menyelesaikan permasalahan di kelas serta memberikan solusi untuk memperbaiki mutu kegiatan pembelajaran di kelas. Fokus penelitian ini adalah penerapan strategi pembelajaran aktif *Crossword Puzzle* dan hasil belajar PKn siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah 1 guru dan 16 siswa kelas IV SDN 041 Inpres Tandassura Kabupaten Polewali Mandar yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 9 siswi perempuan. Teknik prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis kuantitatif deskriptif dan analisis kualitatif.

Hasil dan Pembahasan

Data yang diperoleh dihitung nilai frekuensi dan persentasenya sebagai sumber tujuan untuk interpretasi dalam analisis deskriptif. Selanjutnya, data tersebut dianalisis untuk mengidentifikasi pola dan tren yang relevan, serta untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai variabel yang diteliti. Hasil dari analisis ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang fenomena yang diamati dan mendukung pengambilan keputusan berbasis data.

Tabel 1 Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru Siklus I Dalam Menerapkan Strategi Pembelajaran Aktif *Crossword Puzzle*

Siklus I	Jumlah skor perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Pertemuan I	8	18	44%	Kurang
Pertemuan II	12	18	66%	Cukup

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, dapat disimpulkan bahwa pemaparan hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus I di atas, pertemuan I diperoleh skor secara keseluruhan yaitu 8, skor maksimal 18 dengan persentase sebesar 44% yang dinyatakan berada pada kategori kurang (K). Sedangkan pertemuan II diperoleh secara keseluruhan adalah 12, skor maksimal 18 dengan persentase sebesar 66 % dan juga masih dinyatakan berada pada kategori cukup (C).

Tabel 2 Hasil Observasi Aktivitas belajar siswa Siklus I Dalam Menerapkan Strategi Pembelajaran Aktif *Crossword Puzzle*

Siklus I	Jumlah skor perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Pertemuan I	9	18	50%	Kurang
Pertemuan II	12	18	66%	Cukup

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, dapat disimpulkan bahwa pemaparan hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I di atas, pertemuan I diperoleh skor secara keseluruhan yaitu 9, skor maksimal

18 dengan persentase sebesar 50% yang dinyatakan berada pada kategori kurang (K). Sedangkan pertemuan II diperoleh secara keseluruhan adalah 12, skor maksimal 18 dengan persentase sebesar 66 % dan juga masih dinyatakan berada pada kategori cukup (C).

Tabel 3 Data Deskripsi Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar PKn Siswa Siklus I

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-69	Tidak Tuntas	10	53%
70-100	Tuntas	6	47%
	Jumlah	16	100%

Pada tabel tersebut, menyatakan bahwa dari 16 siswa, 6 siswa dengan persentase 47% termasuk dalam kategori tuntas dan 10 siswa dengan persentase 50% termasuk dalam kategori tidak tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa siklus I, ketuntasan hasil belajar pada pembelajaran PKn tidak tercapai. Karena jumlah siswa yang tuntas kurang dari 70%, dan tidak memperoleh nilai sesuai KKM yaitu 70% pada muatan pelajaran PKn melalui penerapan strategi pembelajaran aktif *Crossword Puzzle* dianggap belum tuntas

Tabel 4 Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru Siklus II

Siklus II	Jumlah skor perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Pertemuan I	13	18	72%	Baik
Pertemuan II	17	18	94%	Baik Sekali

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, dapat disimpulkan bahwa pemaparan hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus II diatas, pertemuan I diperoleh skor secara keseluruhan yaitu 13, skor maksimal 18 dengan persentase sebesar 72% yang dinyatakan berada pada kategori Baik (B). Sedangkan pertemuan II diperoleh secara keseluruhan adalah 17, skor maksimal 18 dengan persentase sebesar 94% yang dinyatakan berada pada kategori baik sekali(BS).

Tabel 5 Hasil Observasi Aktivitas belajar siswa Siklus II

Siklus II	Jumlah Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Pertemuan I	13	18	72%	Baik
Pertemuan II	17	18	94%	Baik sekali

Berdasarkan tabel 4.5 di atas, dapat disimpulkan bahwa pemaparan hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus II diatas, pertemuan I diperoleh skor secara keseluruhan yaitu 13, skor maksimal 18 dengan persentase sebesar 72% yang dinyatakan berada pada kategori baik (B). Sedangkan pertemuan II diperoleh secara keseluruhan adalah 17, skor maksimal 18 dengan persentase sebesar 94% yang dinyatakan berada pada kategori baik sekali (BS).

Tabel 6 Data Deskripsi Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar PKn Siswa Siklus II

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-69	Tidak Tuntas	3	19%
70-100	Tuntas	13	81%
	Jumlah	16	100%

Pada tabel tersebut, menyatakan bahwa dari 16 siswa, 13 siswa dengan persentase 81% termasuk dalam kategori tuntas dan 3 siswa dengan persentase 19% termasuk dalam kategori tidak tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa siklus II, ketuntasan hasil belajar pada pembelajaran PKn tercapai. Karena jumlah siswa yang tuntas lebih dari 70%, dan memperoleh nilai sesuai KKM yaitu 70% pada muatan pelajaran PKn melalui penerapan strategi pembelajaran aktif *Crossword Puzzle* dianggap tuntas secara klasikal.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas melalui penerapan strategi pembelajaran aktif *Crossword Puzzle* pada pembelajaran PKn dikelas IV SDN 041 Inpres Tandassura Kabupaten Polewali Mandar mengalami peningkatan, karena guru melaksanakan proses pembelajaran dengan baik dan optimal.

Proses pembelajaran pada siklus I hasil observasi menunjukkan adanya perubahan namun masih kurang. Hal ini disebabkan adanya kekurangan-kekurangan yang terjadi pada setiap tahapan kegiatan pembelajaran, baik itu dari aspek guru ataupun dari aspek siswa. Kekurangan yang terjadi dari aspek guru antara lain pada hasil belajar siswa pada siklus I berada pada kategori kurang (K) disebabkan karena penerapan langkah – langkah strategi pembelajaran yang digunakan belum berjalan dengan maksimal, pada saat kegiatan berkelompok belum maksimal, pada aspek menunjukkan gambar, guru tidak bertanya kepada siswa terkait gambar tersebut, pada aspek memberikan pertanyaan kepada siswa guru tidak memberikan waktu siswa untuk berpikir sehingga siswa menjadi gugup dan tidak percaya diri dalam menjawab pertanyaan, guru tidak mengarahkan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran serta apresiasi kepada siswa. Hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I berada pada ketegori kurang (K), disebabkan karena kegiatan pada proses belajar mengajar, siswa belum terbiasa dengan strategi pembelajaran yang digunakan, siswa belum mengerti dengan baik materi yang disampaikan guru, materi yang disampaikan guru belum menarik perhatian siswa sehingga kurang tenang dan antusias dalam belajar, guru tidak menyajikan materi dengan sistematis sehingga siswa kurang memahami isi materi, guru tidak menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan tanya jawab berdasarkan isi, guru tidak memberi koreksi terhadap jawaban siswa yang masih salah dan siswa kurang diapresiasi oleh guru.

Melihat hasil tes dengan penggunaan strategi pembelajaran aktif *Crossword Puzzle* pada siklus I masih rendah, maka perlu diadakan siklus berikutnya. Tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki kinerja guru ataupun siswa yang belum tercapai pada aktivitas mengajar guru, aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa siklus I yaitu guru memberikan pemahaman yang lebih baik kepada siswa mengenai tahapan-tahapan proses pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran aktif *Crossword Puzzle*, lebih memperhatikan kondisi kelas, dan siswa diminta untuk lebih memperhatikan jalannya proses pembelajaran.

Hasil pelaksanaan penelitian pada siklus II, menunjukkan adanya peningkatan baik dari segi proses pembelajaran maupun hasil belajarnya setelah diterapkan strategi pembelajaran aktif *Crossword Puzzle*. Hasil yang diperoleh pada siklus II jauh lebih baik daripada siklus I. pada siklus II kinerja guru jauh lebih baik karena guru sudah menguasai langkah-langkah penerapan strategi pembelajaran aktif *Crossword Puzzle* serta siswa memahami gambar yang ditampilkan guru terkait dengan materi yang disampaikan. Gambar-gambar yang berkaitan dengan materi belajar siswa lebih aktif dan dapat tercapai tujuan akhir dari proses pembelajaran yaitu hasil belajar akan meningkat (Aminoto, 2014; (Wahyuni, 2020; Telussa, 2020).

Dengan demikian penerapan strategi pembelajaran aktif *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari kemampuannya mengingat pelajaran yang telah disampaikan selama pembelajaran dan bagaimana siswa tersebut bisa menerapkannya serta mampu memecahkan masalah yang timbul sesuai dengan apa yang telah dipelajari. Dari proses pembelajaran siswa memperoleh hasil belajar yang merupakan hasil dari suatu tindak belajar (Asriyanti & Janah, 2019). Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 041 Inpres Tandassura Kabupaten Polewali Mandar dinyatakan meningkat dan tidak perlu diadakan tindakan penelitian pada siklus berikutnya.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 041 Inpres Tandassura Kabupaten Polewali Mandar. Peningkatan tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil observasi aktivitas mengajar guru dan belajar siswa pada siklus I didapat kategori cukup (C), kemudian hasil observasi aktivitas mengajar guru dan belajar siswa pada siklus II didapat kategori Baik Sekali (BS). Hasil belajar PKn siswa yang diperoleh pada siklus I dengan persentase ketuntasan hanya tiga puluh delapan persen. Kemudian pada siklus II persentase ketuntasan siswa mengalami peningkatan menjadi

delapan puluh dua persen. Berdasarkan hasil tersebut maka terlihat peningkatan hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 041 Inpres Tandassura Kabupaten Polewali Mandar.

Referensi

- Adiyono, A., Rusdi, M., & Sara, Y. (2023). Peran Guru Pendidikan Agama Islam: Peningkatan Hermeneutika Materi Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(2), 458-464.
- Ajmain, A., & Marzuki, M. (2019). Peran guru dan kepala sekolah dalam pendidikan karakter siswa di SMA Negeri 3 Yogyakarta. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 16(1), 109-123.
- Aminoto, T. (2014). Penerapan media e-learning berbasis schoology untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar materi usaha dan energi di kelas xi sma n 10 kota jambi. *Sainmatika: Jurnal Sains dan Matematika Universitas Jambi*, 8(1), 221167.
- Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 291-304.
- Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 291-304.
- Asriyanti, F. D., & Janah, L. A. (2019). Analisis gaya belajar ditinjau dari hasil belajar siswa. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 3(2), 183-187.
- Fatmawati, I. (2021). Peran Guru Dalam Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran. *Revorma: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 20-37.
- Hasyim, R., & Umar, S. H. (2019). Peranan Guru Ppkn Dalam Mengembangkan Model Pembelajaran (Bahan Ajar) Abad 21 Di Smp Negri 2 Kota Ternate. *Jurnal Geocivic*, 2(1).
- Kamal, S. (2021). Implementasi pembelajaran berdiferensiasi dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas xi mipa sma negeri 8 barabai. *Jurnal pemeLAjajaran dan pendidiK*, 1(1), 409651.
- Khair, H. (2021). Peran Lembaga pendidikan dalam masyarakat di era modern. *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan Dan Kemasyarakatan*, 12(2), 24-36.
- Oktarina, W., Syamsir, M. S., Hadijah, A., Wahyuni, S., & Arianti, P. (2022). Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Kinerja Guru di SLB Permata Bunda Kecamatan VII Koto Sungai Saria. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 2(2), 240-250.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Pujianingtias, E. N., Saputra, H. J., & Muhajir, M. (2019). Pengembangan Media Majamat pada Materi Pecahan Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 257-263.
- Riafadilah, A., Dermawan, H., Andi, H., Hafman, A., & Nisa, I. (2022). Nilai-Nilai Pancasila dalam Meningkatkan Sikap Nasionalisme di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 4(4), 1393-1400.
- Sastradipura, R. A., Dewi, D., & Furnamasari, Y. F. (2021). Peran Guru Pendidikan Kewarganegaraan dalam Meningkatkan Rasa Nasionalisme pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8629-8637.
- Setiawan, A. (2021). Pendidikan Karakter pada Peserta Didik di Masa Pandemi Covid-19 Berbasis Keluarga. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1).
- Surat, I. M. (2019). Penerapan metode pembelajaran diferensiasi progresif berbantuan lks untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar matematika siswa kelas x mipa 3 sma taman rama denpasar tahun pelajaran 2019/2020. *Widyadari*, 20(2).
- Telussa, R. P. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi pada Konsep Mobilitas Sosial Di Pkbn Mekar Sari Kabupaten Nabire Papua. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 8(2), 160-171.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9-16.

- Wibowo, A. (2019). Integrasi Manajemen Kesiswaan Pendidikan Formal Dan Non Formal Di Pondok Pesantren An-Nawawi Berjan Purworejo. *Jurnal Isema: Islamic Educational Management*, 4(2), 221-228.
- Yanti, R. E., Aslan, A., & Multahada, A. (2022). Persepsi Siswa Pada Pendidikan Nilai Di Sekolah Dasar Tarbiyatul Islam Sambas. *Adiba: Journal Of Education*, 2(3), 429-440.