

Penggunaan Permainan Domino sebagai Media Pembelajaran Etnomatematika menggunakan Model ADDIE di Kelas IV SD

Jayanti Simanjuntak^{1✉} & Andika Arisetyawan²

^{1✉}Universitas Pendidikan Indonesia, jayantisimanjuntak0708@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-2119-185X](https://orcid.org/0000-0002-2119-185X)

²Universitas Pendidikan Indonesia, andikaarisetyawan@upi.edu, Orcid ID: [0009-0006-7188-9689](https://orcid.org/0009-0006-7188-9689)

Article Info

History Articles

Received:

Aug 2023

Accepted:

Sep 2023

Published:

Sep 2023

Abstract

Using learning media during teaching and learning activities is very influential in student learning success. Most educators face difficulties when making teaching materials, whether it happens from within or outside the teacher. This research was motivated by less activity during learning activities. This is due to the lack or even rarity of media used in overcoming the problem of student interest in mathematics flat material. Therefore, researchers want to create a modified media by integrating cultural elements, namely the Banten Batik domino card game which will be used in flat wake learning. In this study, the method used by researchers is a qualitative method using an ethnographic approach then in making media using the ADDIE model. The ADDIE model has 5 stages, namely: (1) the analysis stage, (2) the design stage, (3) the development stage, (4) the implementation stage, (5) the evaluation stage). Domino card learning media uses Banten culture which is designed according to the needs of the learning curriculum, it can increase students' understanding of Banten Batik and flat building material. The results of this study can be used by educators in elementary schools and further researchers to use and develop Banten culture in mathematics learning in elementary school.

Keywords:

Domino, Ethnomathematics, Learning Media, Quadrilateral Shape

How to cite:

Simanjuntak, J., & Arisetyawan, A. (2023). Penggunaan permainan domino sebagai media pembelajaran etnomatematika menggunakan model ADDIE di kelas IV SD. *Didaktika*, 3(3), 293-300.

Info Artikel

Riwayat Artikel
Dikirim:
Agu 2023
Diterima:
Sep 2023
Diterbitkan:
Sep 2023

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar sangat berpengaruh dalam kesuksesan belajar siswa. Sebagian besar pendidik menghadapi kesulitan saat membuat bahan ajar, baik itu terjadi dari dalam diri maupun luar diri guru tersebut. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal itu disebabkan oleh kurang atau bahkan jarang media yang digunakan dalam mengatasi masalah minat siswa dalam matematika materi bangun datar. Maka dari itu peneliti ingin membuat sebuah media yang dimodifikasi dengan mengintegrasikan unsur budaya yaitu permainan kartu domino Batik Banten yang akan digunakan pada pembelajaran bangun datar. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode kualitatif menggunakan pendekatan etnografi kemudian dalam pembuatan media menggunakan model ADDIE. Model ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu: (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, (5) evaluasi. Media pembelajaran kartu domino menggunakan budaya Banten yang dirancang sesuai kebutuhan kurikulum pembelajaran, media tersebut dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang Batik Banten dan materi bangun datar. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan oleh tenaga pendidik di sekolah dasar dan peneliti selanjutnya untuk menggunakan dan mengembangkan budaya Banten dalam pembelajaran matematika untuk siswa sekolah dasar.

Kata Kunci:

Domino, Etnomatematika, Media Pembelajaran, Bangun Segi Empat

Cara mengutip:

Simanjuntak, J., & Arisetyawan, A. (2023). Penggunaan permainan domino sebagai media pembelajaran etnomatematika menggunakan model ADDIE di kelas IV SD. *Didaktika*, 3(3), 293-300.

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu upaya pembelajaran yang dilakukan dalam mengatasi kebodohan dan kemiskinan di suatu negara. Pendidikan dapat dikatakan suatu hal yang utama dalam mencapai kesuksesan masa depan suatu generasi yang akan membangun suatu bangsa. Pendidikan tidak luput dari kehidupan suatu individu maupun suatu kelompok manusia. Dalam melakukan suatu pembelajaran, seorang pendidik membutuhkan bahan ajar dan alat peraga dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran tersebut agar pendidik dapat merealisasikan pendidikan dengan sukses. Belajar adalah suatu proses di mana suatu individu mengalami perubahan perilaku sebagai akibat dari suatu pengalaman (Gagne dalam Ruhimat, 2009). Belajar merupakan serangkaian proses kegiatan yang dialami suatu individu dengan melalui interaksi dengan lingkungan baik dari dalam maupun dari luar diri sendiri yang berlangsung sepanjang masa. Belajar adalah sebuah proses yang terdapat usaha yang dilakukan oleh individu dalam mencapai suatu perubahan karakter yang baru dari berbagai aspek dari hasil pengalaman (Slameto, 2010). Aktivitas pembelajaran biasanya dilakukan dilingkungan tertentu baik secara formal maupun nonformal, seperti sekolah, bimbingan belajar ataupun lingkungan sekitar.

Matematika adalah salah satu ilmu dasar, baik dari aspek terapannya maupun aspek penalarannya memiliki peranan dalam upaya menguasai ilmu dan teknologi (Soedjadi, 2000). Oleh karena itu, sampai batas tertentu matematika penting dipelajari oleh setiap orang di dunia ini, baik dari cara berfikirnya maupun penerapannya. Matematika merupakan ilmu yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan merupakan induk dari semua disiplin ilmu. Matematika merupakan ilmu yang mendasari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dan memiliki peran penting dalam segala aspek kehidupan. Maka dari itu matematika memiliki peran penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Pada hakikatnya pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa dengan melibatkan pengembangan pola berpikir siswa dalam memahami atau memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa memperoleh kompetensi matematika serta mendukung disiplin ilmu lainnya yang telah disesuaikan dengan tahap pikir siswa.

Pada penelitian ini, pengembangan produk yang dikembangkan bukan seperti domino yang biasa dimainkan, akan tetapi media yang dikembangkan yaitu media kartu, di mana bentuknya menyerupai domino, namun isi dan tampilan sudah dimodifikasi dengan menggunakan sedemikian rupa sehingga menjadi media pembelajaran bangun datar. Produk yang dikembangkan disesuaikan dengan materi bangun datar. Adapun yang membedakan media ini dengan permainan domino pada umumnya yaitu, terdapat sebuah pertanyaan di sisi bawah kartu domino dan sebuah jawaban di sisi atas kartu domino. Soal-soal di dalam kartu domino modifikasi ini disesuaikan dengan kemampuan siswa. Selain itu, tampilan media kartu domino modifikasi juga dibuat semenarik mungkin sehingga siswa tertarik untuk menggunakannya.

Dari berbagai masalah yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan produk media kartu domino pada pembelajaran matematika materi bangun datar di sekolah dasar yang valid, praktis, dan bermanfaat. Etnomatematika adalah bidang kajian yang mempelajari hubungan antara matematika dan budaya (Ubiratan dalam Khofifah et al., 2018). Secara sederhana, etnomatematika menghubungkan konsep-konsep matematika dengan praktik dan pengetahuan sehari-hari yang ada dalam suatu budaya. Pembelajaran matematika yang berbasis budaya, baik budaya lokal, multikultural, maupun silang budaya, merupakan pendekatan yang strategis untuk menciptakan pembelajaran yang relevan dan bermakna bagi siswa. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa dapat mengembangkan pemahaman matematika yang lebih mendalam, sekaligus menghargai dan melestarikan budayanya (Rohaeti, 2011).

Media pembelajaran digunakan sebagai perantara ataupun penghubung guru kepada siswa agar bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran dengan mengembangkan permainan domino merupakan salah satu solusi yang dapat digunakan untuk menanggulangi masalah ini. Media pembelajaran sangat mempengaruhi aktivitas belajar dan lingkungan belajar yang sukses di kelas dengan memfasilitasi kegiatan belajar siswa menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran menggunakan permainan domino diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa tentang bangun datar yang mengarah pada pemahaman yang lebih besar, pemikiran kritis, dan retensi materi yang diajarkan. Ketika digunakan secara imajinatif, media pembelajaran dapat mempercepat proses pembelajaran dan meningkatkan efisiensinya, sehingga memungkinkan siswa mencapai tujuan pendidikannya (Kurniawati & Nita, 2018).

Tujuan penelitian ini adalah untuk menggabungkan budaya Banten dengan permainan domino agar menjadi sebuah media pembelajaran pada materi bangun datar segi empat. Selain itu juga tujuan penelitian ini untuk mengetahui cara mendesain permainan domino batik Banten menggunakan model ADDIE sebagai media pembelajaran berbasis batik Banten pada materi bangun datar segi empat di kelas IV sekolah dasar. Dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan peningkatan pemahaman siswa dalam pembelajaran Matematika berbasis budaya menggunakan batik Banten.

METODOLOGI

Pendekatan yang digunakan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif yang mempunyai arti penggambaran atas data dalam sebuah kata atau kalimat. Pendekatan kualitatif dapat digunakan pada jenis penelitian yang memahami tentang fenomena sosial, peran, interaksi, seseorang maupun kelompok. Secara sederhana, bisa diartikan sebagai penelitian yang lebih sering digunakan untuk mengamati keadaan atau situasi si objek penelitian (Sugiyono, 2015). Metode kualitatif dapat membantu menyediakan deskripsi yang berkaitan dengan fenomena. Kualitatif mengarah pada pemahaman atas inti dari suatu peristiwa. Oleh karena itu, penelitian kualitatif bertujuan bukan hanya untuk mencapai keinginan peneliti dalam mendapatkan penjelasan atau gambaran, Namun juga bertujuan untuk mendapatkan penjelasan yang lebih akurat.

Peneliti ini menggunakan metode etnografi yaitu konsep mengenai kesatuan kebudayaan suku bangsa disuatu kumpulan yang terletak pada suatu ekologi, geografi maupun wilayah administratif yang menjadi inti dari sebuah deskripsi, yang dikelompokkan ke dalam bab yang memiliki kaitan dengan kebudayaan, mengikuti tata urut yang baku yaitu disebut dengan kerangka geografi. Penelitian ini merupakan sebuah metode yang dipakai dalam membuat sebuah produk yang dilakukan dengan menganalisis kebutuhan. Selanjutnya untuk mengetahui kevalidan produk supaya bermanfaat perlu diadakan penelitian pada produk tersebut. Pada dasarnya, pengembangan model ADDIE dan prosedur penelitian didesain secara sistematis. Metode ADDIE adalah salah satu model yang menjadi landasan dalam pengembangan pembelajaran yang efektif, mendukung pembelajaran itu sendiri, dan dinamis (Barokati & Annas, 2013). Pada penelitian dan pengembangan, prosedur yang sistematis berkaitan dengan langkah yang akan dilalui dalam prosedur pengembangan model ADDIE.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara mendalam, observasi partisipan, dan analisis dokumentasi yang dihasilkan berdasarkan fakta di lapangan yang ada. Adapun teknik analisis data dilakukan dengan mengelompokkan data ke dalam kategori, menyusun ke dalam pola, melakukan sintesa, mengutamakan hal yang penting

dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan agar mudah dimengerti oleh diri sendiri maupun orang lain. Lokasi penelitian berlangsung di SD Negeri Cigabus. Sebagai alat instrumen penelitian tersebut adalah peneliti itu sendiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SDN Cigabus pada 19 Juni 2023. Peneliti memperoleh data melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Peneliti menggunakan metode penelitian etnografi yang mana metode etnografi berkaitan dengan unsur-unsur suatu kebudayaan. Dalam penelitian ini, batik Banten adalah suatu budaya Banten yang dianalisis dan diolah yang kemudian akan diintegrasikan ke dalam kartu permainan domino, karena beberapa motif batik Banten mempunyai bentuk bangun datar segi empat. Batik mempunyai ciri khas masing-masing sesuai daerah asalnya. Batik Banten sebagai objek pengkajian mendapatkan predikat sebagai satu-satunya batik sejarah di Indonesia.

Batik Banten adalah salah satu kesenian khas Banten yang di mana motif-motif yang terdapat pada batik tersebut terinspirasi dari benda-benda sejarah atau artefak pada abad 17 yang telah menjadi pusat perhatian dari para peneliti khas Banten yang bertitik tolak pada bentuk geometri, esensi seni baru yang berarti *mukarnas* yang mempunyai arti kerukunan. Batik ini memiliki ciri khas yang unik, yaitu motifnya yang berukuran besar, garisnya yang tebal, isen-isennya yang kasar, dan menggunakan metode cap. Batik Banten juga memiliki pola pengulangan yang khas, yaitu pola kawung, ceplok, dan semen.

Pada tahun 2003, batik Banten ini telah mempunyai 75 motif yang telah dikukuhkan oleh pemerintah Provinsi Banten dan mendapat legitumasi dari lembaga hak intelektual tertinggi di Indonesia pada tanggal 25 Mei 2004. Kearifan lokal yang melekat di tengah puing-puing reruntuhan pusat kejayaan pemerintah Islam Kesultanan Banten, berbagai benda-benda kuno terukir dengan ragam hias yang unik menjadikan karya cipta yang membangkitkan penerus di tanah Banten. Ragam hias benda kuno itulah yang menjadi inspirasi pada sebuah artefak untuk mendisain pola dasar batik sehingga menjadikan motif batik yang unik.

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan narasumber wali kelas IV SDN Cigabus, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa proses pembelajaran bangun datar segi empat sudah cukup berjalan dengan baik dari awal hingga akhir, namun masih ada sedikit kendala yang dialami oleh Ibu Nindyta selaku guru wali kelas IV. Kendala yang dialami yaitu dalam menyediakan media pembelajaran. Media yang biasa digunakan hanya berupa gambar-gambar bangun datar segi empat biasa yang di sajikan melalui kertas HVS dan media yang ada di sekitar ruang kelas saja.

Setelah melakukan pengumpulan data menggunakan metode etnografi, maka langkah selanjutnya yang peneliti lakukan adalah membuat media pembelajaran yang disebut dengan kartu permainan domino batik Banten menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Konsep model ADDIE ini menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran. Desain instruksional ADDIE yang efektif berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan kompleks, dan masalah asli (Rayanto & Sugianti, 2020). Model ADDIE mempunyai 5 tahap sebagai berikut.

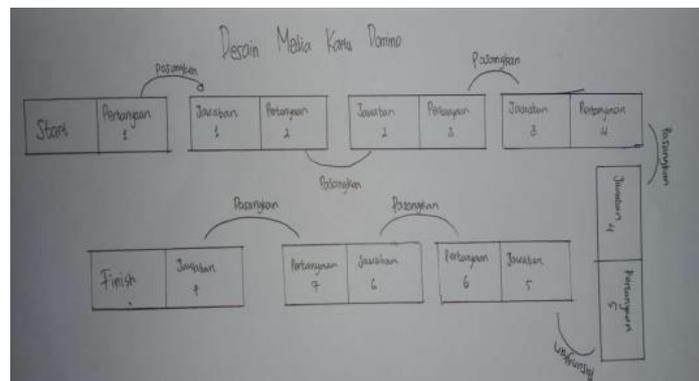
Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama adalah tahap analisis, di mana pada tahap ini peneliti melakukan analisa pada perangkat pembelajaran yang akan digunakan seperti Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media pembelajaran, bahan ajar, dan alat evaluasi sebagai tolak ukur keberhasilan

pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi dan data yang diperlukan untuk menentukan kebutuhan pembelajaran berdasarkan informasi dan data yang diperoleh dari analisis kebutuhan, analisis tugas, dan analisis lingkungan belajar. Selain itu juga, menganalisis kebutuhan dalam proses pembelajaran untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat serta menentukan kompetensi peserta didik

Tahap Design (Desain)

Tahap kedua yang akan peneliti lakukan adalah tahap desain. Tahap ini berupa kerangka-kerangka sebelum melakukan pengembangan produk, kerangka yang dimaksud adalah *storyboard*. Peneliti akan membuat desain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), merancang desain media pembelajaran berupa permainan kartu domino batik Banten, serta membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang akan diintegrasikan dengan budaya Banten yaitu batik Banten. Peneliti menggunakan permainan kartu domino ini dengan tujuan untuk mengacu semangat siswa dalam proses pembelajaran, karena permainan ini akan memikirkan dan mengatur strategi dalam mengalahkan lawan sehingga mengacu siswa untuk berusaha lebih lagi. Permainan ini di buat dengan mengacak seluruh kartu, lalu siswa akan mencari pasangan dari kartu dengan mencari jawaban yang sesuai dengan pertanyaan.



Gambar 1. Rancangan Kartu Domino Batik Banten

Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan dalam model ADDIE merupakan tahap ketiga yang bertujuan untuk mewujudkan desain pembelajaran yang telah dibuat pada tahap design menjadi produk pembelajaran yang siap untuk diimplementasikan. Hasil dari tahap pengembangan ini adalah berupa produk yang telah jadi yaitu produk media pembelajaran yang akan diujicobakan oleh peneliti kepada siswa sekolah dasar kelas IV di SDN Cigabus. Namun sebelum media pembelajaran tersebut diujicobakan kepada siswa, maka terlebih dahulu produk.

Bahan ajar yang telah selesai dibuat, kemudian langkah yang dilakukan selanjutnya adalah mengajukan validasi. Validasi ini dilakukan oleh pihak yang kompeten dan yang menjadi validator adalah guru wali kelas IV SDN Cigabus yaitu Ibu Nindyta Melianingsih S.Pd. Dari hasil validasi tersebut, dapat diketahui bahwa perangkat bahan ajar dan media pembelajaran yang dibuat sudah layak untuk dilakukan ujicoba pada siswa kelas IV SDN Cigabus.



Gambar 2. Desain Akhir Kartu Domino Batik Banten

Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap keempat bertujuan untuk menerapkan produk pembelajaran yang telah dikembangkan pada situasi nyata. Tahap ini meliputi kegiatan-kegiatan yaitu persiapan guru, persiapan siswa, dan pelaksanaan pembelajaran serta supervisi pembelajaran. Tahap ini menentukan apakah produk pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran atau tidak. Kegiatan pelaksanaan pembelajaran bangun datar segi empat yang menggunakan media permainan kartu domino dilakukan secara luring atau tatap muka di kelas IV SDN Cigabus. Kegiatan implementasi ini dilakukan pada hari Senin, 19 Juni 2023 pada pukul 07.30 - 09.15 WIB dan siswa yang mengikuti proses pembelajaran ini berjumlah 33 orang siswa.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi adalah tahap terakhir dari pelaksanaan model ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran (Trisiana & Wartoyo, 2016). Evaluasi pembelajaran perlu dilakukan untuk mengetahui apakah pembelajaran yang menggunakan produk pembelajaran telah mencapai tujuan pembelajaran. Di mana pada tahap evaluasi ini terdapat tiga rangkaian kegiatan evaluasi yang dilakukan yaitu evaluasi implementasi dan evaluasi media pembelajaran. Hal yang perlu diperbaiki pada kegiatan implementasi adalah memberikan waktu yang lebih kepada siswa dikarenakan kemampuan siswa dalam menerima materi dan menjawab pertanyaan berbeda-beda.

Pada kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama tiga jam pembelajaran sudah cukup baik, namun ada beberapa hal yang perlu diperbaiki. Hal yang perlu diperbaiki diantaranya adalah kegiatan implementasi yang dilakukan membutuhkan waktu yang lebih dikarenakan kemampuan siswa dalam menerima materi dan menjawab pertanyaan berbeda-beda, pada saat bermain permainan kartu domino batik Banten masih ada beberapa siswa yang kurang memahami soal sehingga dalam penyusunan kartu tidak tepat. Oleh karena itu peneliti harus lebih sering mengingatkan siswa agar teliti dalam membaca pertanyaan agar jawab yang diberikan tidak salah. Contohnya pada pertanyaan ciri-ciri persegi dan belah ketupat yang memiliki beberapa kesamaan. Dalam menyampaikan materi guru juga harus lebih banyak memberikan pertanyaan kepada siswa agar siswa merasa terlibat pada saat pembelajaran sehingga siswa akan lebih fokus mendengarkan dan merasa tidak jenuh.

KESIMPULAN

Dari penelitian ini dapat diketahui bahwa penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan model ADDIE dalam pembuatan media pembelajaran permainan kartu domino batik Banten yang dibuat dengan lima tahapan. Setelah dilakukan uji coba kepada kelas IV SDN

Cigabus, penggunaan permainan kartu domino batik Banten yang digunakan sebagai salah satu bahan ajar sudah cukup baik dan memenuhi standar. Saat pembelajaran berlangsung juga siswa sudah cukup antusias dalam bermain, hanya saja masih perlu menambahkan kartu-kartu pertanyaan agar pemahaman siswa terhadap bangun datar segi empat lebih baik lagi, serta menambahkan lebih banyak sumber materi pada siswa. Oleh karena itu, permainan kartu domino batik Banten dapat digunakan sebagai media pembelajaran etnomatematika untuk materi bangun datar segi empat di kelas IV SD. Penggunaan media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, keaktifan siswa dalam pembelajaran, dan pemahaman siswa terhadap materi bangun datar segi empat.

DAFTAR PUSTAKA

- Barokati, N., & Annas, F. (2013). Pengembangan pembelajaran berbasis blended learning pada mata kuliah pemrograman komputer (Studi kasus UNISDA Lamongan). *Jurnal SISFO: Inspirasi Profesional Sistem Informasi*, 4(5), 352-359. <https://doi.org/10.24089/j.sisfo.2013.09.006>
- Khofifah, L., Sugiarti, T., & Setiawan, T. B. (2018). Etnomatematika karya seni batik khas Suku Osing Banyuwangi sebagai bahan lembar kerja siswa materi geometri transformasi. *KADIKMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(3), 148-159. <https://doi.org/10.19184/kdma.v9i3.11066>
- Kurniawati, I. D., & Nita, S. (2018). Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68-75. <http://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti, S. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rohaeti, E. E. (2011). Transformasi budaya melalui pembelajaran matematika bermakna di sekolah. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 16(1), 139-147. <https://doi.org/10.18269/jpmipa.v16i1.36004>
- Ruhimat, T. (2009). *Perencanaan Pembelajaran*. Direktorat Jendral Pendidikan Islam.
- Slameto, S. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Bina Aksara.
- Soedjadi, R. (2000). *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia: Konstataasi Keadaan Masa Kini Menuju Harapan Masa Depan*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono, S. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta.
- Trisiana, A., & Wartoyo, W. (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. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/progresif/article/view/9728>