



## **Analisis Penggunaan Media Peta Berbentuk Puzzle Dari Plastik Kemasan Makanan Ringan Terhadap Kreativitas Siswa**

**Elisafira<sup>1</sup>, Usmaedi<sup>2</sup>, Ajeng Ginanjar<sup>3</sup>**

*Pendidikan Sejarah/ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Setia Budi Rangkasbitung, Lebak, Banten, Indonesia*

### **RIWAYAT ARTIKEL**

*Sejarah artikel:*  
Diterima 20 April 2024  
Diterima dalam bentuk  
revisi 27 April 2024  
Dipublish 1 Juli 2024

### **ABSTRAK**

Masalah yang terdapat dalam penelitian ini yaitu pada proses kegiatan belajar mengajar, karena realita di lapangan saat ini pengajaran di sekolah hanya bersifat monoton. Terpengaruh oleh metode yang hanya menerangkan dengan ceramah. Seorang siswa bisa menikmati pembelajaran jika seorang guru menyajikan materi dengan berbagai metode ketika mengajar di kelas. Hal ini terdapat dua unsur yang penting yaitu metode pengajaran dan media pembelajaran. Kedua unsur ini saling keterkaitan karena dengan metode pengajaran tentunya juga akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah karya berupa media peta berbentuk puzzle dengan memanfaatkan plastik kemasan makanan ringan pada mata pelajaran Sejarah. Media peta berbentuk puzzle ini adalah suatu jenis permainan yang dapat merangsang kemampuan logika anak, yang dimainkan dengan cara memasang kembali kepingan puzzle menjadi bentuk yang utuh. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas penggunaan media peta berbentuk puzzle dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Objek yang diteliti adalah siswa kelas XI MAN 1 Lebak. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah Penggunaan media peta berbentuk puzzle dari plastik kemasan makanan ringan terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Sejarah di kelas XI MAN 1 Lebak ini pada proses pembelajaran sangat menarik siswa dalam mengikuti pelajaran Sejarah, aktif, kreatif serta dapat lebih mudah menghafal posisi-posisi pulau-pulau, Provinsi yang ada di Indonesia.

*Kata kunci:* Media peta bentuk puzzle, plastik kemasan, kreativitas siswa

## PENDAHULUAN

Melalui Pendidikan manusia berharap nilai-nilai kemanusiaan di wariskan, bukan sekedar di wariskan tetapi menginternalisasi dalam watak dan kepribadian. Oleh karena itu, pendidikan menjadi kebutuhan manusia. Kebutuhan akan pendidikan menjadi satu hal yang tidak terelakkan pada setiap fase sejarah peradaban manusia (Triwiyanto, 2014)

Dalam dunia pendidikan pada proses kegiatan belajar mengajar, terdapat dua hal unsur yang penting yaitu metode pengajaran dan media pembelajaran. Kedua unsur ini saling keterkaitan karena dengan metode pengajaran tentunya juga akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Fungsi utama dari media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Salah satunya dalam pembelajaran sejarah.

Dari pembelajaran sejarah dapat membentuk sikap sosial terhadap diri sendiri seperti saling menghargai, menghormati perbedaan yang satu dengan yang lainnya (Herdin Muhtarom, 2020). Untuk itu Pembelajaran sejarah dapat lebih menarik dan tidak membosankan jika kita bisa memanfaatkan Teknologi Informasi, media, atau metode secara maksimal.

(Ginanjari, 2018) mengatakan sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat mendukung proses belajar sehingga memberikan perubahan yang positif. Sumber belajar juga merupakan segala sesuatu yang dapat memberikan informasi dalam pembelajaran. Majid (2008, hlm. 170) mengungkapkan bahwa “sumber belajar ditetapkan sebagai informasi yang disajikan dan disimpan dalam berbagai bentuk media, yang dapat membantu peserta didik dalam belajar, sebagai perwujudan dari kurikulum. Bentuknya tidak terbatas apakah dalam bentuk cetakan, video, perangkat lunak, atau kombinasi dari beberapa bentuk tersebut yang dapat digunakan peserta didik dan guru”.

Karena pendidikan karakter akan terbentuk secara optimal manakala materi pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh siswa. Namun seiring berjalannya waktu dan semakin berkembangnya zaman, pelajaran sejarah justru dianggap membosankan. Apabila guru dapat memanfaatkan media, metode atau sumber-sumber belajar secara maksimal maka pembelajaran sejarah akan menjadi lebih menarik sehingga siswa tidak merasa bosan dan menyepelkan.

Karena realita di lapangan saat ini pengajaran di sekolah hanya bersifat monoton. Terpengaruh oleh metode yang hanya menerangkan dengan ceramah. Seorang siswa bisa menikmati pembelajaran jika seorang guru menyajikan materi dengan berbagai metode ketika mengajar di kelas. Guru mengalami berbagai kendala-kendala dalam pembelajaran Sejarah. Kendala-kendala yang ditemui dalam kelas dalam pembelajaran sejarah secara umum dapat disebabkan oleh dua faktor, yakni:

- 1) Faktor eksternal misalnya terkait dengan penyajian materi pelajaran sejarah yang cenderung membosankan, metode pembelajaran yang kurang sesuai dengan substansi materi pelajaran sejarah, kurangnya sarana pembelajaran yang mendukung, disamping kinerja guru sejarah yang merupakan faktor utama cenderung belum memuaskan.
- 2) Faktor internal meliputi sikap siswa terhadap pelajaran cenderung kurang positif, begitu juga dengan minat dan motivasi yang cenderung rendah.

Jadi, hal itu berdampak pula pada kurang kondusifnya proses pembelajaran sejarah. Menurut Sardiman, belajar adalah berubah atau usaha mengubah tingkah laku. Belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri. (Septiyaningsih, 2016).

Karena dalam transformasi proses pembelajaran juga menjadi bagian penting menuju terbentuknya sumberdaya berkualitas. Misalnya perubahan suasana pembelajaran untuk dapat memberikan layanan pembelajaran secara individual, mengembangkan pembelajaran kolaboratif, mengembangkan keterampilan untuk mampu merespon informasi dengan akurat, mengembangkan rasa ingin tahu, menciptakan suasana pembelajaran aktif, kreatif dan inovatif (Usmaedi, 2021).

Dengan kajian *literature* berupa media cetak dan internet di temukan banyak golongan yang memberi arti tentang pendidikan. Karena pendidikan dilakukan secara langsung maupun tidak langsung, perseorangan atau golongan, di dalam ruangan maupun terbuka, dan untuk menambahkan wawasan kepada yang belum mengetahui akan wawasan itu (Amos Neolaka, 2017).

Berbicara mengenai media tentunya dalam berkembangnya teknologi dan informasi maka media pembelajaran berperan penting untuk membantu dalam proses belajar mengajar, sehingga seorang pendidik bisa memanfaatkan media pembelajaran yang mulai berkembang untuk dijadikan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi agar proses belajar mengajar lebih mudah dilakukan. Sama halnya jika kita memanfaatkan bahan media yang ada di sekitar lingkungan kita untuk di jadikan bahan ajar salah satunya peneliti menggunakan media peta berbentuk puzzle dari plastik kemasan makanan ringan. Dengan pembelajaran melalui media tersebut peserta didik akan merasakan bermain sambil belajar, disamping itu pola fikir kreativitasnya mulai meningkat.

Dengan demikian, peran media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh seorang pendidik dan pelajar agar suatu proses belajar mengajar bisa dilakukan lebih mudah memahami materi, menumbuhkan minat siswa dalam belajar, serta menumbuhkan kreativitas siswa dalam belajar. Seperti dengan memanfaatkan plastik kemasan

makanan ringan pada mata pelajaran sejarah untuk di jadikan sebagai bahan media pembelajaran di kelas.

Karena plastik makanan ringan atau yang kita sebut sampah. Indonesia ini merupakan salah satu negara penyumbang sampah plastik terbesar kedua di dunia setelah Tiongkok. Indonesia menghasilkan sekitar 3,22 juta ton per tahun dengan sampah yang terbuang ke laut mencapai 0,48-1,29 metrik ton per tahun. Indonesia juga berada di peringkat kelima di dunia sebagai negara dengan sampah plastik yang tidak dikelola dengan baik. Sampah plastik tidaklah bijak jika dibakar karena akan menghasilkan gas yang akan mencemari udara dan membahayakan pernafasan manusia, dan jika sampah plastik ditimbun dalam tanah maka akan mencemari tanah, air tanah (Hendar, 2022).

Menurut latar belakang masalah di atas peneliti dapat mengambil kesimpulan tentang pentingnya penelitian penggunaan media peta berbentuk puzzle dengan memanfaatkan plastik kemasan makanan ringan. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Analisis Penggunaan Media Peta Berbentuk Puzzle Dari Plastik Kemasan Makanan Ringan Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas XI ". Dengan proses belajar mengajar pada media peta dalam berbentuk puzzle ini merupakan suatu permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tantangan khususnya terhadap siswa.

## **METODE**

Metode penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor, penelitian kualitatif adalah sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang dapat diamati ( Iwan Hermawan,2016 ).

Pada dasarnya dalam penelitian kualitatif menggunakan dua model teori antara lain teori deduktif dan teori induktif, di mana teori deduktif ini menjadi alat penelitian karena teori tersebut didasarkan pada data. Sebagai seorang peneliti kualitatif yang merencanakan dan mengembangkan beberapa jenis teori tentang apa yang telah diteliti, arah yang dituju akan datang setelah peneliti mengumpulkan data dan menghabiskan waktu dengan subjeknya (Umar Sidiq, 2019).

Menggunakan metode kualitatif secara langsung maka peneliti akan mengetahui dengan jelas tentang tanggapan serta faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan media peta bentuk puzzle dari plastik kemasan makanan ringan untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas XI MAN 1 Lebak .

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kreativitas dalam belajar adalah kemampuan untuk menemukan suatu hal yang baru dengan mengolaborasikannya pada proses pembelajaran berlangsung. Kreativitas dalam belajar merupakan faktor yang sangat penting untuk memunculkan daya fikir yang bermakna ( Faizah, 2020 ). Disini peran guru sangat penting, karena guru yang dapat memberikan dorongan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan cara menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi tingkat kemampuan siswa untuk berkreasi.

Dimana dalam mengajar guru perlu menggunakan metode, strategi, pendekatan dan media pembelajaran yang dapat merangsang siswa agar siswa dapat tertarik dengan pembelajaran di kelas. Untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa peneliti menggunakan media peta berbentuk puzzle dari plastik kemasan makanan ringan pada mata pelajaran Sejarah di kelas XI sebagai salah satu alternatif media pembelajaran. Selain itu juga bahan media yang digunakan sesuai dengan isi misi yang ada di sekolah MAN 1 Lebak yaitu dengan memanfaatkan limbah plastik. Media peta berbentuk puzzle dari plastik kemasan makanan ringan ini merupakan jenis permainan sambil belajar yang dapat merangsang kemampuan logika anak, dimainkan dengan cara memasang kembali kepingan puzzle menjadi bentuk yang utuh. Dalam penggunaan media peta berbentuk puzzle dari plastik kemasan makanan ringan ini peneliti melibatkan siswa secara langsung agar siswa juga ikut berperan aktif, kreatif dan inovatif pada saat pembelajaran terutama pada pelajaran Sejarah.

Adapun selama pelaksanaan penelitian didalam kelas XI MAN 1 Lebak dengan menggunakan media peta berbentuk puzzle dari plastik kemasan makanan ringan ini peneliti sangat bersyukur tidak menemukana kendala atau hambatan sampai proses pembelajaran selesai. Karena peneliti melihat siswa sangat menikmati pembelajaran tersebut dengan semangat, aktif, kreatif dan mampu bekerjasama dengan baik antar kelompoknya masing-masing.

Selama peneliti observasi di kelas XI IBB MAN 1 Lebak peneliti melakukan pengajaran kepada siswa yang berkaitan dengan media peta bentuk puzzle dari plastik kemasan makanan ringan yang akan digunakan di kelas tersebut. Selama proses belajar siswa sangat memperhatikan materi yang peneliti ajarkan. Karena sebelum memulai pembelajaran hal pertama yang peneliti lakukan ialah berinteraksi dengan baik pada siswa, serta menstimulus siswa agar selama proses pembelajaran siswa menikmati pembelajaran dengan semangat. Dengan rasa semangat inilah yang akan membuat siswa dapat berfikir secara kreatif pada pembelajaran Sejarah serta selama dalam belajar pun siswa merasa nyaman di dalam kelas. Berbicara tentang kreatif tentu halnya tidak jauh dengan judul skripsi ini yaitu tentang analisis penggunaan media peta berbentuk puzzle dari plastik kemasan makanan ringan terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Sejarah di kelas XI. Jadi selama proses pembelajaran Sejarah dengan menggunakan media ini, peneliti melihat siswa kelas XI

sangat antusias dengan penuh semangat dalam pengerjaan tugas yang diberikan oleh peneliti karena media tersebut belum pernah digunakan di kelas XI. Itu artinya media yang peneliti gunakan menjadi suatu hal yang baru, menarik dan unik bagi siswa.

Dalam kegiatan pembelajaran inti, peneliti menjelaskan materi dan melibatkan siswa secara langsung dalam menggali informasi yang berkaitan pada materi tentang “Pembentukan Pemerintahan Indonesia Dalam Sidang PPKI (18-19 Agustus) “ dengan berbagai pendekatan dan media. Setelah peneliti menjelaskan materi tersebut kemudian peneliti juga menjelaskan tentang media peta berbentuk puzzle dari plastik kemasan makanan ringan dan cara penggunaannya. Selanjutnya peneliti membentuk siswa dalam beberapa kelompok untuk menyusun media puzzle yang sudah di siapkan oleh peneliti. Setelah itu, peneliti memberikan umpan balik terhadap apa dihasilkan oleh siswa dan menyimpulkan materi yang telah di bahas. Dalam menjelaskan materi kepada siswa peneliti juga harus menguasai materi pelajaran sehingga peneliti dapat mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari agar siswa lebih mudah mengingat dan memahami materi pelajaran sejarah.

Peneliti juga memanfaatkan media pembelajaran dengan baik dalam proses pembelajaran, dimana dalam proses pembelajaran peneliti membagikan buku cetak bergambar peta Indonesia kepada siswa pada media peta berbentuk puzzle dari plastik kemasan makanan ringan hal ini agar dapat merangsang pola fikir siswa. Dengan begitu siswa akan berperan aktif dan dapat meningkatkan kreativitas siswa terhadap pelajaran Sejarah.

Adapun kegiatan aktivitas peneliti selama observasi berjalan dengan lancar karena adanya interaksi yang baik antara peneliti dan siswa, antara siswa dengan siswa dan juga dengan sumber belajar dalam kegiatan belajar mengajar. Interaksi merupakan faktor yang sangat berpengaruh dalam kegiatan belajar mengajar, karena ketika tidak ada interaksi dalam proses pembelajaran maka materi yang disampaikannya pun tidak dapat diterima dengan baik oleh siswa sehingga tujuan pendidikan tidak dapat tercapai dengan baik dan membuat siswa merasa bosan. Begitu juga aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sangat penting. Dimana siswa harus lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Selama proses pembelajaran menggunakan media peta berbentuk puzzle dari plastik kemasan makanan ringan peneliti membentuk siswa dalam beberapa kelompok dan membagikannya kepada setiap kelompok gambar puzzle yang sudah disediakan oleh peneliti untuk disusun menjadi gambar yang utuh. Adapun manfaat dari penggunaan media peta berbentuk puzzle ini pertama menarik perhatian dan daya fikir siswa terhadap pelajaran, kedua memberikan pengetahuan, ketiga membuat siswa senang, aktif dan kreatif

dalam pembelajaran, keempat melatih konsentrasi siswa, dan yang kelima merekatkan hubungan baik antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan peneliti.

Untuk kesiapan belajar siswa kelas XI IBB MAN 1 Lebak sebelum memulai pembelajaran menggunakan media ini hal pertama yang peneliti rancang ialah peneliti melihat situasi dan kondisi siswa, berusaha untuk menjadi seorang guru yang riang gembira, mempunyai perasaan humor, menunjukkan perhatian kepada siswa, dan memahami mereka. Serta peneliti berusaha agar kegiatan belajar mengajar dapat menarik perhatian siswa dan membangkitkan keinginan belajarnya. Dengan ini peneliti akan lebih mudah mengolah siswa dalam menciptakan keberhasilan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, peneliti dapat membentuk ilmu pengetahuannya dan memotivasi siswa dalam belajar, sehingga ini akan menjadi peluang berhasil untuk memotivasi belajar siswa untuk selalu aktif, semangat dan kreatif.

Berbicara aktif pada siswa peneliti melihat selama proses pembelajaran dan setelah selesai pembelajaran menggunakan media peta berbentuk puzzle dari plastik kemasan makanan ringan terhadap kreativitas pada mata pelajaran sejarah di kelas XI MAN 1 Lebak mereka sangat aktif, antusias, siswa senang dengan pelajaran sejarah dengan media yang di gunakan oleh peneliti. Karena peneliti sebelumnya sudah mempersiapkan bahan-bahan apa saja yang akan digunakan pada media tersebut di kelas XI MAN 1 Lebak adapun materi yang di ajarkan oleh peneliti yaitu tentang “Pembentukan Pemerintahan Indonesia Dalam Sidang PPKI

( 18- 22 Agustus 1945 )” ini sangat memudahkan peneliti karena materi yang diajarkannya sesuai dengan media pembelajaran yang akan digunakan di kelas. Jadi, pada saat proses pembelajaran di mulai siswa memperhatikan materi dengan fokus, dan tertib karena selama peneliti menjelaskan materi tersebut peneliti berusaha mungkin untuk tetap membuat suasana kelas menjadi nyaman. Hal ini lah yang dapat membuat siswa belajar dengan nyaman, aktif dan semangat.

Setelah peneliti selesai menjelaskan materi tentang “Pembentukan Pemerintahan Indonesia Dalam Sidang PPKI (18-19 Agustus)”, barulah siswa mengerjakan tugas yang telah di berikan oleh peneliti yaitu menyusun kepingan gambar peta menjadi utuh dengan bahan-bahan yang sudah peneliti siapkan. Selama mengerjakan tugas tersebut masing-masing kelompok sangat bekerjasama dengan baik, siswa aktif, kreatif dan hasil dari tugas tersebut sangat menghasilkan suatu karya yang bagus dan mereka mampu serta berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan oleh peneliti. Untuk hasil karyanya bisa di lihat pada lampiran 9 (hal. 81).

Jadi hasil dari proses pembelajaran menggunakan media peta berbentuk puzzle dari plastik kemasan makanan ringan terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas XI MAN 1 Lebak. Tingkat kreativitas belajar siswa lebih meningkat dalam pembelajaran sejarah menggunakan media tersebut.

Selain itu, berdasarkan penelitian data hasil observasi dan wawancara dengan Guru mata pelajaran Sejarah, Wakil Kepala Bidang Kurikulum MAN 1 Lebak dan beberapa siswa-siswi kelas XI tentang penggunaan media puzzle dalam pembelajaran Sejarah di kelas XI MAN 1 Lebak peneliti menemukan bahwa dalam kegiatan pembelajaran di kelas XI IBB MAN 1 Lebak guru cenderung lebih memanfaatkan gadget sebagai bahan pembelajarannya serta kurangnya kreatif dalam menggunakan bahan media pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan tingkat kretivitas belajar menjadi kurang.

Pada saat peneliti melakukan pembelajaran di kelas tersebut dengan penggunaan media peta berntuk puzzle dari plastik kemasan makanan ringan terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IBB MAN 1 Lebak ini siswa justru lebih semangat dalam pembelajaran di kelas. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi dan wawancara kepada siswa/ siswi kelas XI IBB MAN 1 Lebak. Jadi, pembelajaran dengan menggunakan media peta berbentuk puzzle dari plastik kemasan makanan ringan siswa sangat antusias, semangat, Aktif dan daya fikir mereka pun meningkat.

Mengacu pada pembahasan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media peta berbentuk puzzle dari plastik kemasan makanan ringan ini merupakan salah satu media dalam pembelajaran Sejarah dengan bertujuan untuk dapat meningkatkan kreativitas belajar pada siswa khususnya pada mata pelajaran Sejarah.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan antara lain:

1. Penggunaan media peta bentuk puzzle dari plastik kemasan makanan ringan terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Sejarah di kelas XI MAN 1 Lebak ini pada proses pembelajaran sangat menarik siswa dalam mengikuti pelajaran Sejarah, aktif serta kreatif. Peneliti juga melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa semangat dan tidak bosan dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan media peta bentuk puzzle dari plastik kemasan makanan ringan pada mata pelajaran Sejarah di kelas XI MAN 1 Lebak ini dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada hasil observasi dan wawancara siswa yang sudah lebih meningkat dalam pembelajaran terutama pada mata pelajaran Sejarah.
3. Dengan menggunakan media peta bentuk puzzle dari plastik kemasan makanan ringan terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas XI ini dapat lebih mudah menghafal posisi-posisi pulau-pulau, Provinsi yang ada di Indonesia

## REFERENSI

### Buku

- Amos Neolaka, M. G. (2017). *Landasan Pendidikan Dasar pengenalan Diri Sendiri menuju Perubahan Hidup*. Depok: Kencana.
- Gunarsa, Y. A. (2011). *Cerdas Mengemas Produk Makanan dan Minuman*. Jakarta: AgroMedia Pustaka.
- Iwan Hermawan, S. (2019). *Metodoogi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan Mixed Methode*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan.
- Madjid, A. R. (2018). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Ombak (Anggota IKAPI).
- Rahmadi, S. M. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Kalimantan Selatan: Antasari Press.
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta Pusat: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.
- Triwiyanto, T. (2014). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Pt Bumi Aksara.
- Umar Sidiq, M. d. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. Ponorogo: CV. Nata Karya.

### Jurnal

- Ahmad, M. (2021). Memahami Teknik Pengolahan dan Analisis Data Kualitatif. *Proceedings*, 178.
- Aminy, A. N. (2019). Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor Dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa. *Penelitian Pendidikan Islam*, 92.
- Amos Neolaka, M. G. (2017). *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*. Depok: Kencana.
- Anisah, A. U. (2019). Meningkatkan Kreativitas Siswa Dengan Kreasi Daur Ulang Sampah. *Ilmiah PGSD*, 58.
- Ardianingsih, A. T. (2018). Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Perhatian Anak. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 3.
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna Dengan Pendekatan Kontektual. *Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 106.
- Dedi Setyawan, A. L. (2018). Analisis Potensi Desa Berbasis Sistem Informasi Geografis. *Geodesi Undip*, 2.

- Faizah, A. Z. (2020). Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas Iv Di Min Bener Purworejo. *Tarbiyah Al-Awlad*, 64.
- Ginanjari, A. (2018). Kontribusi Pembelajaran IPS Terhadap Perilaku Prosocial . *Pendidikan Dasar Setia Budi* , 104.
- Hartono, R. D. (2018). Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Ilmiah Ilmu Sosial*, 128.
- Hendar, T. R. (2022). Diplomasi Lingkungan Indonesia Melalui ASEAN. *Padjadjaran Journal Of International Relations (PADJIR)*, 202.
- Herdin Muhtarom, D. K. (2020). Pembelajaran Sejarah Yang Aktif, Kreatif Dan Inovatif Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Bihari: Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 30.
- Husnul Khaatimah Dan Restu Wibawa. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition Terhadap Hasil Belajar. *Teknologi Pendidikan*, 80.
- Itsnaini, F. M. (2021, April Selasa). Pengertian Peta Menurut Ahli, Tujuan, dan Fungsinya. *Detikedu*.
- Nabila Jasmine, N. S. (2022). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Video Digital Pada Pembelajaran Sejarah. *Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 2.
- Nilamsari, N. (2014). Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif. *Wacana*, 178.
- Pebrianti, Y. (2016). Kajian Penyusunan Dokumen Sistem ( Panduan,Prosedur, Dan Formulir ) Guna Mendukung Manajemen Mutu Perpustakaan. *Pari*, 81.
- Pradana, M. R. (2019). Pengembangan Media Peta Bentuk Puzzle Dengan Memanfaatkan Plastik Kemasan Makanan Ringan Pada Mata Pelajaran Sejar. *Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 142.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurusan Pendidikan Sosiologi, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia Vol. 2, No.1, hal. 470 - 477, 472-472*.
- Septiyaningsih, I. C. (2016). Pengaruh Pemanfaatan Penugasan Berbasis Proyek Tentang Sejarah Kota Lama Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Kelas XI SMA Negeri 3 Semarang. *Indonesian Journal Of History Education*, 19.
- Usmaedi. (2021). Education Curriculum For Society 5.0 In The Next Decade. *Pendidikan Dasar Setiabudi*, 69.