

Penerapan Media Pembelajaran Konkret dan Digital dalam Pelajaran Pendidikan Pancasila terhadap Efektivitas Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 4 SD Negeri Pendrikan LOR 03

Aprilia Putri Nirmalasari¹, Virda Andhara Sofia², Sunaryo³, Susilo Tri Widodo⁴, Nur Indah Wahyuni⁵

^{1,2,4,5} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang
³ SD Negeri Pendrikan Lor 03

e-mail: apriiapn17@students.unnes.ac.id¹, virdaandhara21@students.unnes.ac.id²,
susilotriwidodo@mail.unnes.ac.id³, indahnurindah@mail.unnes.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini mengkaji efektivitas kombinasi media pembelajaran konkret, yaitu *Magic Card*, dan media digital, yaitu *Wordwall*, dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya pada pendidikan dasar kelas 4. Dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL), penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus di SD Negeri Pendrikan Lor 03. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan, dengan pengurangan jumlah siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal dari lima siswa pada siklus pertama menjadi tiga siswa pada siklus kedua. Temuan ini menegaskan potensi integrasi media pembelajaran yang beragam untuk menciptakan lingkungan pembelajaran tematik yang menarik, interaktif, dan efektif. Penelitian ini menyoroti pentingnya metode pembelajaran inovatif dalam membangun toleransi dan penghargaan terhadap keberagaman budaya di era digital.

Kata kunci: *Media Pembelajaran Konkret, Media Digital, Keberagaman Budaya, Pendidikan Dasar, Problem Based Learning*

Abstract

This study investigates the effectiveness of combining concrete learning media, specifically Magic Card, and digital media, namely Wordwall, to improve students' understanding of cultural diversity in fourth-grade elementary education. Utilizing the Problem Based Learning (PBL) model, the research was conducted over two cycles at SD Negeri Pendrikan Lor 03. The findings reveal significant enhancements in student outcomes, with a reduction in those not meeting the minimum competency criteria from five students in the first cycle to three in the second. This demonstrates the potential of integrating diverse media to create engaging, interactive, and effective learning environments for thematic education. The study underscores the importance of adopting innovative teaching methods to foster tolerance and appreciation of cultural diversity in the digital age.

Keywords : *Concrete Learning Media, Digital Media, Cultural Diversity, Elementary Education, Problem-Based Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional bertujuan membantu peserta didik mencapai potensi maksimalnya agar menjadi individu yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki karakter mulia, cerdas, kreatif, dan mandiri, serta mampu berperan aktif sebagai warga negara yang demokratis. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pada era Revolusi Industri 4.0 memicu transformasi besar di berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran semakin luas digunakan sebagai alat utama. Namun, jika tidak dimanfaatkan secara bijak, teknologi dapat memberikan dampak negatif, seperti melemahnya karakter siswa dan kurangnya pemahaman terhadap keberagaman budaya. Menurut laporan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), sekitar 65,34% anak usia 9 hingga 19 tahun menggunakan perangkat

digital untuk mengakses konten yang tidak mendidik, yang mengakibatkan penurunan nilai-nilai karakter serta kesadaran terhadap keberagaman budaya.

Keberagaman budaya adalah aset penting bangsa Indonesia yang perlu diwariskan kepada generasi muda. Media pembelajaran memainkan peran kunci dalam mengenalkan konsep keberagaman budaya kepada peserta didik. Media konkret, seperti Magic Card yang dirancang untuk membantu memahami elemen budaya secara fisik, dan media digital, seperti Wordwall, dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman melalui pendekatan visual dan interaktif. Kombinasi kedua media ini memungkinkan siswa belajar dengan lebih aktif, menarik, dan relevan.

Salah satu upaya strategis dalam pendidikan dasar adalah pembelajaran keberagaman budaya. Materi ini penting untuk membentuk karakter siswa dengan menanamkan nilai toleransi, kebersamaan, dan penghargaan terhadap perbedaan sejak dini. Namun, pembelajaran keberagaman budaya sering kali mengalami kendala. Berdasarkan observasi awal pada siswa kelas IV di SDN Pendrikan Lor 03, ditemukan bahwa siswa cenderung kesulitan memahami konsep keberagaman budaya. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran yang monoton dan media pembelajaran yang kurang interaktif, sehingga siswa pasif dan hasil evaluasi pembelajaran kurang optimal.

Efektivitas pembelajaran sangat bergantung pada model dan media yang digunakan. Pembelajaran berbasis masalah atau Problem Based Learning (PBL) telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran (Setyawan et al., 2020). Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti Wordwall dan Magic Card, dapat mendukung proses pembelajaran secara signifikan. Media konkret seperti Magic Card membantu siswa memahami materi secara visual, sedangkan media digital seperti Wordwall memungkinkan pembelajaran berlangsung secara interaktif dan menyenangkan (Harsiwi & Arini, 2020).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penerapan media pembelajaran konkret dan digital dalam pelajaran keberagaman budaya, khususnya dalam meningkatkan efektivitas hasil evaluasi pembelajaran. Pendekatan ini tidak hanya relevan dengan kebutuhan siswa di era teknologi, tetapi juga dapat memberikan wawasan bagi pendidik untuk mengadopsi metode pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

Problem Based Learning

Problem Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran yang memberikan siswa kesempatan untuk memecahkan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari melalui pendekatan yang terstruktur. PBL dirancang untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan kolaboratif siswa dengan mengintegrasikan pemahaman teoritis dan pengalaman praktis. Dalam PBL, siswa diajak untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, sementara guru berfungsi sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan dan arahan. Menurut Hermansyah et al. (2021), PBL tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, tetapi juga melatih mereka untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti kerja sama tim, komunikasi, dan kreativitas.

Pada konteks pembelajaran keberagaman budaya, PBL memberikan peluang besar bagi siswa untuk mengeksplorasi nilai-nilai seperti toleransi, saling menghargai, dan kebersamaan. Dalam pembelajaran ini, siswa dapat dilibatkan untuk memecahkan masalah yang terkait dengan tantangan sosial budaya di Indonesia, misalnya isu tentang pelestarian budaya lokal atau konflik budaya yang muncul akibat globalisasi. Studi oleh Astuti dan Nurhasanah (2023) menunjukkan bahwa siswa yang belajar melalui PBL cenderung lebih terlibat secara emosional dan intelektual dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Hal ini disebabkan oleh pendekatan PBL yang memungkinkan siswa memandang materi pembelajaran sebagai sesuatu yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Keunggulan PBL lainnya adalah kemampuannya untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan kolaboratif. Dalam prosesnya, siswa dari berbagai latar belakang budaya dapat bekerja sama untuk memahami perbedaan mereka dan menemukan solusi yang menghormati keberagaman tersebut. Sebagai contoh, dalam pembelajaran keberagaman budaya, siswa dapat diminta untuk mengidentifikasi masalah seperti minimnya pengetahuan generasi muda tentang budaya lokal, kemudian merancang proyek yang melibatkan promosi budaya melalui media digital. Junaidi et al. (2021) mencatat bahwa PBL yang dilengkapi dengan media pembelajaran interaktif,

seperti Wordwall dan Magic Card, dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran hingga 45%.

Media Pembelajaran Konkret dengan Magic Card

Media pembelajaran konkret adalah alat bantu belajar yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa melalui interaksi fisik dengan objek nyata. Magic Card adalah salah satu bentuk media konkret yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi pelajaran melalui visualisasi yang menarik. Magic Card berbentuk kartu edukatif yang menampilkan gambar, teks, atau informasi penting lainnya terkait dengan topik pembelajaran. Media ini sangat cocok untuk pembelajaran keberagaman budaya, karena dapat digunakan untuk memperkenalkan berbagai elemen budaya Indonesia, seperti pakaian adat, tarian tradisional, dan rumah adat, secara menarik dan interaktif.

Putri dan Wahyuni (2020) menjelaskan bahwa media konkret seperti Magic Card memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami konsep abstrak, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan kognitif konkret operasional. Melalui manipulasi kartu-kartu tersebut, siswa tidak hanya belajar secara visual tetapi juga secara kinestetik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dalam konteks pembelajaran keberagaman budaya, Magic Card dapat digunakan untuk memfasilitasi diskusi kelompok tentang karakteristik budaya tertentu atau untuk bermain peran yang melibatkan elemen-elemen budaya.

Rahmawati et al. (2022) mencatat bahwa penggunaan Magic Card tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja sama dan komunikasi. Dalam implementasi model PBL, Magic Card dapat digunakan sebagai alat untuk memotivasi siswa mengidentifikasi masalah budaya dan merancang solusi inovatif. Misalnya, siswa dapat menggunakan Magic Card untuk mengenali budaya daerah tertentu, kemudian berdiskusi tentang bagaimana cara melestarikan budaya tersebut di tengah modernisasi. Dengan demikian, Magic Card berfungsi sebagai alat pembelajaran yang tidak hanya mendukung pembelajaran kognitif tetapi juga pembentukan karakter siswa.

Media Pembelajaran Digital dengan Wordwall

Wordwall adalah platform pembelajaran digital yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui berbagai aktivitas berbasis kata, seperti kuis, teka-teki, dan permainan interaktif lainnya. Media ini memungkinkan guru menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan menggunakan elemen visual dan gamifikasi. Wordwall sangat efektif untuk membantu siswa memahami konsep yang kompleks dengan cara yang sederhana dan menyenangkan. Junaidi et al. (2021) menyebutkan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena memanfaatkan elemen permainan yang kompetitif dan kolaboratif.

Dalam pembelajaran keberagaman budaya, Wordwall dapat digunakan untuk memperkenalkan berbagai istilah budaya, seperti nama pakaian adat, tradisi daerah, atau alat musik tradisional. Guru dapat membuat kuis interaktif yang menguji pengetahuan siswa tentang budaya Indonesia atau meminta siswa berpartisipasi dalam permainan yang melibatkan identifikasi elemen-elemen budaya tertentu. Penelitian Astuti dan Nurhasanah (2023) menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan Wordwall memiliki peningkatan hasil belajar hingga 40% dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional.

Wordwall juga memiliki keunggulan dalam hal fleksibilitas dan aksesibilitas. Platform ini dapat digunakan di dalam kelas maupun di luar kelas, sehingga siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja. Selain itu, fitur pelaporan otomatis dari Wordwall memungkinkan guru memantau kemajuan siswa secara real-time dan memberikan umpan balik yang konstruktif. Dalam konteks model PBL, Wordwall dapat digunakan sebagai alat untuk membantu siswa mengeksplorasi masalah yang diberikan, mencari informasi yang relevan, dan mempresentasikan hasil belajar mereka.

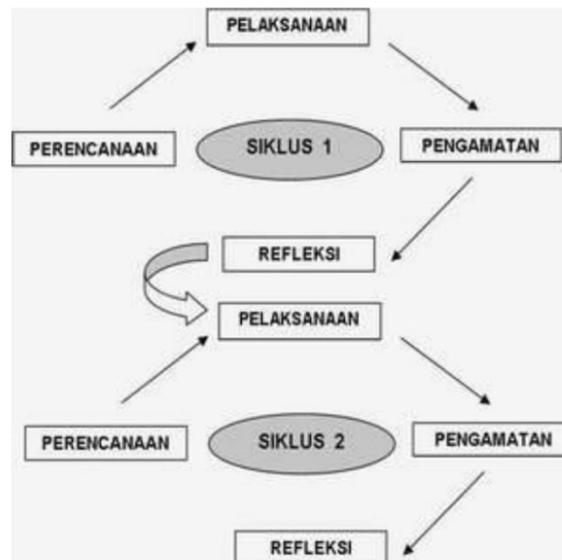
Kombinasi Wordwall dengan media konkret seperti Magic Card menciptakan pendekatan pembelajaran yang holistik dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Studi Widodo et al.

(2021) menunjukkan bahwa integrasi media konkret dan digital dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan keterlibatan siswa hingga 50%, karena keduanya menawarkan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna. Dengan demikian, penggunaan Wordwall dan Magic Card dalam pembelajaran keberagaman budaya tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga memperkuat pemahaman mereka tentang nilai-nilai toleransi, kebersamaan, dan penghargaan terhadap perbedaan.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Pendrikan Lor 03, yang beralamat di Jalan Indraprasta No. 5, Pendrikan Lor, Kecamatan Semarang Tengah, Kota Semarang. Observasi dan simulasi pembelajaran menggunakan media Magic Card dan Wordwall diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV, yang terdiri dari 26 siswa, dengan rincian 12 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Kelompok ini dianggap berada pada tahap perkembangan kognitif yang sesuai untuk penerapan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) menggunakan media Magic Card dan Wordwall dalam mempelajari materi keberagaman budaya.

Penelitian berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Konkret dan Digital dalam Pelajaran Keberagaman Budaya Terhadap Efektivitas Hasil Belajar Peserta Didik” berlangsung dalam dua sesi. Pertemuan pertama dilaksanakan pada 21 Oktober 2024 dengan menggunakan media Magic Card untuk mengimplementasikan model PBL. Sedangkan pertemuan kedua berlangsung pada 28 Oktober 2024, di mana media Wordwall digunakan untuk pembelajaran.



Perencanaan: Sebelum melaksanakan kegiatan di lapangan, peneliti terlebih dahulu menyusun rencana tindakan yang akan dilakukan. Pada tahap ini, peneliti juga menyiapkan instrumen observasi sebagai alat bantu untuk mengumpulkan data selama kegiatan berlangsung. **Pelaksanaan:** Pada tahap pelaksanaan, peneliti bertindak sesuai dengan strategi yang telah dirancang dan sekaligus melakukan pengamatan secara langsung. Kegiatan yang dilakukan berupa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi “Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku”, yang diimplementasikan melalui model Problem Based Learning (PBL) berbasis teknologi. **Pengamatan:** Tahap pengamatan dilakukan dengan mendokumentasikan setiap aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh dari pengamatan ini digunakan sebagai masukan untuk perbaikan pada siklus berikutnya. **Refleksi:** Pada tahap refleksi, peneliti bersama guru kelas melakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran yang dicapai selama pelaksanaan. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai apakah tindakan yang dilakukan telah memenuhi kriteria dasar. Jika belum mencapai standar minimum, hasil analisis tersebut dijadikan acuan untuk memperbaiki tindakan pada siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Media Pembelajaran Konkret Magic Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus 1 yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada kelas 4 SD Negeri Pendrikan Lor 03 dengan menerapkan model PBL pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi “Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku” dengan analisis keefektivan hasil belajar siswa. Menunjukkan bahwa hanya terdapat 5 siswa yang memiliki nilai rendah, dimana hampir seluruh peserta didik sudah memperoleh nilai sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan. Dari 26 peserta didik di kelas 4 SD Negeri Pendrikan Lor 03 hanya terdapat 5 peserta didik yang belum mencapai nilai sesuai KKTP. Detail mengenai kondisi ini dapat dilihat secara lengkap pada tabel di bawah.

Tabel 1. Rekapitulasi Siklus 1 Hasil Belajar Peserta Didik

KONDISI AWAL				
NO	NILAI	Jumlah Peserta Didik	Presentase (%)	KET
1.	< 60	2	7,6	Belum Tuntas
2.	60 – 69	3	11,5	Belum Tuntas
3.	70 – 79	7	26,9	Tuntas
4.	80 – 89	8	30,7	Tuntas
5.	90 – 100	6	23,07	Tuntas

Penggunaan Media Pembelajaran Digital Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus 2 yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada kelas 4 SD Negeri Pendrikan Lor 03 dengan menerapkan model PBL pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi “Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku” dengan analisis keefektivan hasil belajar siswa. Menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan dari segi nilai, dimana hampir seluruh peserta didik sudah memperoleh nilai sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan. Dari 26 peserta didik di kelas 4 SD Negeri Pendrikan Lor 03 hanya terdapat 3 peserta didik yang belum mencapai nilai sesuai KKTP. Detail mengenai kondisi ini dapat dilihat secara lengkap pada tabel di bawah.

Tabel 2. Rekapitulasi Siklus 2 Hasil Belajar Peserta Didik

KONDISI AWAL				
NO	NILAI	Jumlah Peserta Didik	Presentase (%)	KET
1.	< 60	2	7,6	Belum Tuntas
2.	60 – 69	1	3,8	Belum Tuntas
3.	70 – 79	9	34,6	Tuntas
4.	80 – 89	8	30,7	Tuntas
5.	90 – 100	6	23,07	Tuntas

Pembahasan Tiap Siklus dan Antar Siklus dalam Perbedaan Efektivitas Hasil Evaluasi Pembelajaran Antara Penggunaan Media Konkret Magic Card dan Media Digital Wordwall

Tabel 3. Pembahasan Tiap Siklus

Tindakan Guru	Dampak Tindakan	Hasil
Siklus 1	Peningkatan nilai pada soal evaluasi pilihan ganda. Serta pembelajaran yang terpusat pada siswa.	Dari 26 peserta didik kelas 5 SD Negeri Pendrikan Lor 03 terdapat 5 peserta didik yang belum mencapai KKTP.
Siklus 2	Peningkatan nilai yang sangat signifikan pada soal evaluasi pilihan ganda. Serta pembelajaran yang terpusat	Dari 26 peserta didik kelas 5 SD Negeri Pendrikan Lor 03 hanya terdapat 3 peserta didik yang belum mencapai KKTP.

pada siswa sehingga memunculkan efektivitas hasil belajar.	Hal tersebut menunjukkan keberhasilan efektivitas hasil belajar dalam penggunaan media digital.
--	---

Siklus 1

- Perencanaan Tindakan
Perencanaan yang dilakukan yaitu dengan berkoordinasi dengan guru kelas untuk meminta izin merancang pembelajaran.
- Pelaksanaan Tindakan
Pelaksanaan dari penelitian ini yaitu dengan melaksanakan proses pembelajaran yang sudah direncanakan. Kemudian peneliti seolah menjadi guru mengobservasi dan mengamati jalannya pembelajaran dengan fokus pada model PBL.
- Hasil Pengamatan
Hasil pengamatan siklus 1 menunjukkan pembelajaran yang dilakukan sudah memenuhi sintaks PBL. Jika dilihat dari siswa, 26 peserta didik di kelas 4 SD Negeri Pendrikan Lor 03 hanya terdapat 5 peserta didik yang belum mencapai nilai sesuai KKTP. Efektivitas penggunaan media kokret pada siklus ini sudah teramati dan terlaksanakan dengan baik.
- Refleksi
 - Aspek Positif:
Pelaksanaan pembelajaran dengan model PBL sudah berjalan sesuai dengan perencanaan. Terdapat keefektifan evaluasi pembelajaran terhadap peserta didik, terutama dalam hal menganalisis materi yang telah disampaikan oleh penulis/guru, partisipasi dalam diskusi kelompok, dan mempresentasikan hasil diskusi atau hasil pemecahan masalah.
 - Aspek yang Perlu Ditingkatkan:
Masih terdapat 5 siswa yang belum mencapai nilai sesuai KKTP. Efektivitas penggunaan media kokret pada siklus ini sudah teramati dan terlaksanakan dengan baik, namun masih perlu disempurnakan.

Siklus 2

- Perencanaan Tindakan
Perencanaan siklus 2 yaitu dengan melakukan evaluasi pada siklus 1 yang kemudian merancang kembali pembelajaran dengan variasi pada proses pembelajaran namun tidak keluar dari konsep model PBL dan tujuannya.
- Pelaksanaan Tindakan
Pelaksanaan dari penelitian ini yaitu dengan dilaksanakannya proses pembelajaran yang sudah diatur sedemikian rupa. Kemudian melaksanakan jalannya pembelajaran dengan fokus pada model PBL dan juga keefektifan hasil belajar siswa.
- Hasil Pengamatan
Hasil pengamatan siklus 2 menunjukkan pembelajaran yang dilakukan sudah memenuhi sintaks PBL. Jika dilihat dari siswa, 26 peserta didik di kelas 4 SD Negeri Pendrikan Lor 03 hanya terdapat 3 peserta didik yang belum mencapai nilai sesuai KKTP. Efektivitas penggunaan media digital pada siklus ini sudah teramati dan terlaksanakan dengan baik dan sudah sangat signifikan dari siklus sebelumnya.
- Refleksi
 - Terdapat peningkatan yang signifikan pada efektivitas hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa variasi dalam kegiatan pembelajaran pada siklus 2 berhasil merangsang kemampuan peserta didik.
 - Dengan hanya 3 siswa yang belum mencapai nilai sesuai KKTP, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada siklus 2 telah berjalan lebih efektif dibandingkan siklus sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan berdasarkan refleksi siklus 1 memberikan hasil yang positif.

SIMPULAN

Penggunaan Magic Card sebagai media konkret dan Wordwall sebagai media digital terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya. Magic Card memberikan pengalaman visual interaktif, sementara Wordwall memotivasi siswa dengan fitur digital yang menarik. Hasil belajar siswa meningkat signifikan dari siklus 1 ke siklus 2, dengan jumlah siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) berkurang dari 5 menjadi 3 siswa. Kombinasi media ini menciptakan pembelajaran yang holistik dan menyenangkan. Guru disarankan untuk terus mengembangkan keterampilan dalam menggunakan media ini, mencoba inovasi lain, dan melakukan refleksi serta evaluasi berkelanjutan untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Indy, S. (2019). *Inovasi Pembelajaran di Era Teknologi*. Jakarta: Gramedia.
- Iskandar, M., et al. (2022). "Peningkatan Sumber Daya Manusia Melalui Pendidikan". *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 15(1), 45-56.
- Harsiwi, T., & Arini, D. (2020). "Efektivitas Media Konkret dalam Pembelajaran Tematik". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(3), 132-140.
- Setyawan, H., et al. (2020). "Implementasi Problem Based Learning dalam Pembelajaran SD". *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 89-101.
- KPAI. (2019). Laporan Tahunan KPAI 2019. Jakarta: Komisi Perlindungan Anak Indonesia.
- Retno, M. (2019). *Kajian Penggunaan Media Digital oleh Anak Sekolah*. Jakarta: Komisi Perlindungan Anak Indonesia.
- Gay, G. (2018). *Culturally Responsive Teaching: Theory, Research, and Practice*. New York: Teachers College Press.
- Marmoah, S., Istiyati, S., Mahfud, H., Supianto, S., & Sukarno, S. (2022). *Integrasi Karakter dalam Pendidikan Berbasis Budaya*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wulandari, T., & Suyanto, T. (2023). "Efektivitas Media Magic Card dan Wordwall dalam Pembelajaran Interaktif". *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 15(2), 120-130.
- Astuti, D., & Nurhasanah, R. (2023). *The impact of Wordwall in interactive learning environments*. *Journal of Educational Media*.
- Hermansyah, F., et al. (2021). *Problem-based learning to enhance critical thinking skills in elementary school students*. *International Journal of Learning and Development*.
- Junaidi, A., et al. (2021). *The role of digital media in improving student engagement: A case study of Wordwall*. *Journal of Digital Education Research*.
- Putri, M. A., & Wahyuni, R. (2020). *Effectiveness of Magic Card as a teaching media for cultural diversity education*. *Journal of Primary Education*.
- Rahmawati, N., et al. (2022). *Enhancing student motivation through concrete media: A study in primary education*. *Educational Development Journal*.
- Widodo, R., et al. (2021). *The use of concrete media in elementary education: Impact on motivation and achievement*. *International Journal of Elementary Education Studies*.