



Pelatihan Model Pembelajaran *Project Citizen* Bagi Guru-Guru di Sekolah Indonesia Johor Bahru, Malaysia Untuk Meningkatkan *Civic Literacy*

Srie Mulyani¹, Tiara Yogiarni², Jennynta Caturiasari³, D. Wahyudin⁴, Eko Wahyunanto Prihono⁵

^{1,2,3,4} Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

⁵ Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ambon

* E-mail: tiarayogiarni@upi.edu (Penulis Korespondensi)

Abstract

Technology has become a new tool that can help in all aspects of life; today, technology helps develop educational facilities to be more effective and efficient. The progress of civilization in technology means that the world of education must be more prepared and skilled in facing global challenges. Skills that are important to develop, based on the National Education Association (NEA) recommends the importance of developing the Four Cs, namely (1) Critical thinking and problem solving, (2) Communication, (3) Collaboration, and (4) Creativity and Innovation. Problem-solving is the main reference in the educational process, especially in Pancasila and Citizenship Education (PPKn). This can be seen from PPKn learning, which is still dominated by conventional systems, so the application of PPKn learning, which is oriented to contextual multiple intelligences, is still far from expectations. An adaptive model that can improve PPKn skills and learning outcomes is by using Citizenship Learning Practices (project citizenship). Therefore, elementary school teachers need to have the skills to develop and implement learning with project citizenship. Project citizenship was developed from a critical or reflective thinking approach model. The learning approach recommended to be developed is oriented towards critical thinking and problem-solving. Through project citizen training, which is applied in the teaching and learning process, it is hoped that students will be able to familiarize themselves with carrying out the inquiry process, which is believed to make learning more meaningful.

Keywords: Project citizen, Civic literacy, citizenship

Abstrak

Teknologi telah menjadi suatu sarana baru yang dapat membantu dalam segala aspek kehidupan, dalam kehidupan saat ini teknologi membantu mengembangkan sarana pendidikan menjadi lebih efektif dan efisien. Kemajuan peradaban pada bidang teknologi, menjadikan dunia pendidikan harus lebih siap dan terampil dalam menghadapi tantangan global. Keterampilan yang penting untuk dikembangkan, berdasarkan *National Education Association (NEA)* merekomendasikan tentang pentingnya pengembangan *Four Cs* yakni (1) *Critical thinking and problem solving*, (2) *Communication*, (3) *Collaboration*, (4) *Creativity and Innovation*. Pemecahan masalah yang dijadikan acuan utama dalam proses pendidikan, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Hal

tersebut dapat terlihat dari pembelajaran PPKn yang masih didominasi sistem *konvensional* sehingga penerapan pembelajaran PPKn yang berorientasi pada konsep *contextual multiple intelligences* masih jauh dari harapan. Model adaptif yang mampu meningkatkan keterampilan dan hasil belajar PPKn yakni dengan menggunakan Praktik Belajar Kewarganegaraan (*project citizen*). Oleh karena itu penting bagi guru sekolah dasar untuk memiliki keterampilan dalam mengembangkan dan mengimplementasikan pembelajaran dengan *project citizen*. *Project citizen* pada dasarnya dikembangkan dari model pendekatan berpikir kritis atau reflektif. Pendekatan pembelajaran yang disarankan untuk dikembangkan yakni yang berorientasi pada proses berpikir kritis dan pemecahan masalah. Melalui pelatihan *project citizen* yang diterapkan dalam proses belajar mengajar yang pada akhirnya juga diharapkan dapat membiasakan peserta didik untuk melakukan proses inquiry yang diyakini dapat membuat pembelajaran semakin bermakna.

Kata Kunci: *Project citizen*, *Civic literacy*, Pendidikan Kewarganegaraan

1. PENDAHULUAN

Indonesia menjadi salah satu negara asal pekerja migran terbesar kedua di wilayah Asia Tenggara. Dalam dekade terakhir isu mengenai pekerja migran, terutama mereka yang bekerja di luar negeri mendapatkan perhatian khusus dari pemerintah Indonesia. Isu pekerja migran sangat strategis selain terkait dengan besarnya jumlah pekerja, juga terdapat kompleksitas permasalahan pekerja migran. Salah satunya adalah permasalahan terhadap akses pendidikan bagi anak-anak pekerja migran di luar negeri, khususnya yang berada di Malaysia. (Wuryandari, 2016) Malaysia menjadi negara primadona tujuan pekerja migran di luar negeri. Faktor pendorong utama pekerja migran untuk bermigrasi ke luar negeri. Mengingat masih terbatasnya peluang kerja di negeri sendiri, serta masih adanya pengangguran dan kemiskinan. Bermigrasi menjadi sebuah instrumen utama para pekerja migran untuk memenuhi kebutuhan hidup dan meningkatkan kesejahteraan. (Tjiptoherijanto, 1999) Dengan banyaknya tenaga kerja Indonesia di Malaysia, ternyata hal itu diiringi dengan bertambahnya jumlah anak pekerja migran di Malaysia yang tidak berdokumen kesulitan dalam mendapatkan hak pendidikannya. Hak dasar tersebut menjadi sulit dipenuhi oleh negara karena kerajaan Malaysia masih melarang adanya CLC (Community Learning Center) khususnya di Semenanjung Malaysia.

SIJB merupakan sebuah sekolah rintisan yang berdiri tepat di lingkungan Konsulat jenderal Republik Indonesia (KJRI) Johor Bahru, yang letaknya berada di No 46, Jalan Taat, 80100, Johor bahru, Johor. Sekolah Indonesia Johor Bahru atau dapat di singkat dengan SIJB. Sekolah ini terdiri dari dua tingkat pendidikan, yaitu Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP). SIJB, berdiri pada tanggal 5 Januari 2014 dengan status sekolah swasta dan diperuntukan untuk anak pekerja migran di Malaysia, khususnya di Johor Bahru yang tidak berdokumen untuk memperoleh hak pendidikannya. Dalam perkembangannya sekolah ini mampu bertumbuh dengan baik, fasilitas ruang-ruang kelas cukup bagus, daya tampung peserta didik serta tenaga pengajar terus ditambah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Teknologi telah menjadi suatu sarana baru yang dapat membantu dalam segala aspek kehidupan, dalam kehidupan saat ini teknologi membantu mengembangkan sarana pendidikan menjadi lebih efektif dan efisien. Kemajuan peradaban pada bidang teknologi, menjadikan dunia pendidikan harus lebih siap dan terampil dalam menghadapi tantangan global. Pemecahan masalah yang dijadikan acuan utama dalam proses pendidikan, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Hal tersebut dapat terlihat dari pembelajaran PPKn yang masih didominasi sistem *konvensional* sehingga penerapan pembelajaran PPKn yang berorientasi

pada konsep contextual multiple intelegences masih jauh dari harapan. Model adaptif yang mampu meningkatkan keterampilan dan hasil belajar PPKn yakni dengan menggunakan Praktik Belajar Kewarganegaraan (*project citizen*).

Guru dituntut untuk profesional melalui berbagai kegiatan profesi antara lain menyusun buku bahan ajar, membuat alat peraga pembelajaran, melakukan penelitian dalam proses pembelajaran atau penelitian tindakan kelas (Mulyono, 2016). Seorang guru khususnya guru Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan memiliki pengetahuan yang luas dan mampu merancang pembelajaran serta mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa (Rohani, 2017). Citizenship education is one of the subjects in the most appropriate schools to build awareness of students (Nurgiansah & Al Muchtar, 2018) yang artinya Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang dapat menumbuhkan kesadaran belajar siswa model pembelajaran yang dapat membantu peningkatan berpikir kritis anak adalah model *project citizen*. Menurut (Budimansyah, D.2009) *project citizen* merupakan salah satu instructional treatment yang berbasis masalah untuk mengembangkan pengetahuan, kecakapan, watak kewarganegaraan demokratis yang memungkinkan dan mendorong keikutsertaan dalam pemerintahan dan masyarakat sipil (*civil society*). Prinsip pembelajaran menggunakan model *Project Citizen*

Oleh karena itu penting bagi guru sekolah dasar untuk memiliki keterampilan dalam mengembangkan dan mengimplementasikan pembelajaran dengan *project citizen*. *Project citizen* pada dasarnya dikembangkan dari model pendekatan berpikir kritis atau reflektif. Pendekatan pembelajaran yang disarankan untuk dikembangkan yakni yang berorientasi pada proses berpikir kritis dan pemecahan masalah. Melalui pelatihan *project citizen* yang diterapkan dalam proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat membiasakan peserta didik untuk melakukan proses inquiry yang diyakini dapat membuat pembelajaran semakin bermakna. Selain itu juga Melalui diharapkan peserta dapat benar-benar mengetahui terkait model Pembelajaran *Project Citizen*, dapat menerapkan langkah-langkah dalam model Pembelajaran *Project Citizen* di kelas, dan dapat memberikan respon yang baik terhadap pelatihan yang dilaksanakan.

2. METODE

Pengabdian yang dilakukan menggunakan pendekatan secara empiris, dengan mengutamakan praktik dalam pelaksanaan . Peserta pelatihan *project citizen* disiapkan untuk membuat alur dalam pemecahan masalah yang akan dipilih dapat berupa gambar pada *pop up book* yang akan disusun, ataupun dengan modul pembelajaran yang tersedia. Peserta mengolah informasi yang diperoleh berdasarkan contoh kasus yang telah disediakan, lalu diberikan waktu untuk mengajukan pemikirannya dalam setiap tim diskusi untuk memapakan pada penampilan kelompok tersebut.

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini, metode yang digunakan yaitu pemberian pelatihan, serta pelaksanaan pendampingan. Kegiatan di dalamnya meliputi sosialisasi tentang *project citizen*, pelatihan pembuatan model pembelajaran *project citizen* dalam hal ini pembuatan *pop up book*, serta pendampingan dalam proses pembelajaran di kelas. Pengabdian di SIJB, Malaysia dilaksanakan pada bulan Agustus 2023. Kegiatan dalam pengabdian ini dilaksanakan secara urut dan bertahap sebagai bagian dari penerapan metode yang disepakai, dimulai dari identifikasi masalah, persiapan pelatihan, pelaksanaan pelatihan, pelaporan, penyusunan luaran. Setelah seluruh tahapan pelaksanaan kegiatan dilalui, kemudian dilaksanakan evaluasi. Sasaran dari kegiatan yang dilaksanakan adalah membuat mitra memahami konsep *project citizen* dan mampu menerapkannya dalam pembelajaran yang dijalankan. Mitra diharapkan mampu memanfaatkan *project citizen* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan *civic literasi* bagi para siswa sekolah dasar yang diampu.

Persiapan pelaksanaan PkM adalah mempersiapkan konsep pelatihan dan pembelajaran yang akan dilaksanakan di Sekolah Indonesia Johor Bahru (SIJB). Persiapan materi dan persiapan project yang akan dilaksanakan. Pada tahap ini juga termasuk melaksanakan koordinasi bersama antara dosen dan juga mahasiswa. Selain itu juga berkoordinasi dengan pihak SIJB terkait sinkronisasi materi yang akan disampaikan, penggalian permasalahan dalam pembelajaran di SIJB, Malaysia serta penentuan kelas yang akan digunakan untuk pelaksanaan pengabdian. Persiapan Pelatihan berupa perancangan *Pop Up Book* sebagaimana yang ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Perancangan *Pop Up Book* (Dok. Pribadi, 28/07/2023).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan adalah pembuatan media pembelajaran *project citizen*, yakni membuat *pop up book* dengan tema Bhineka Tunggal Ika (Indahnya keberagaman). Selama ini guru melaksanakan pembelajaran di Sekolah Indonesia Johor Bahru berpatokan pada buku ajar, sangat jarang guru menggunakan media dalam proses pembelajaran di kelas. Minimnya media yang digunakan dalam pembelajaran khususnya tema Bhineka Tunggal Ika (Indahnya Keberagaman) menyebabkan siswa kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga diperlukan solusi untuk permasalahan tersebut.

3.1 Persiapan

Adapun yang pertama dilaksanakan adalah persiapan kelas, hal ini dilaksanakan untuk membagi peserta didik menjadi 5 kelompok. Selanjutnya dalam pembuatan media *pop-up book* diawali dengan membuat desain menggunakan *software power point* dan *canva*, setelah itu media dicetak dan disusun berbentuk buku. Media yang dikembangkan memiliki ukuran 21cm × 25cm dengan jumlah halaman sebanyak 10 halaman. Dalam proses perancangan digunakan beberapa alat dan bahan, diantaranya penggaris, gunting, cutter, double tape, lem, dan kertas *art paper*. Persiapan kelas disajikan pada gambar 2 sebagai berikut.



Gambar 2. Persiapan Kelas dibagi menjadi 5 kelompok (Dok. Pribadi, 3/08/2023).



Gambar 1. Penyampaian Materi (Dok. Pribadi, 15/06/2022)

3.2 Pelaksanaan Program

Tahap pembuatan media berdasarkan rancangan media yang telah dibuat meliputi cover, petunjuk penggunaan media, tujuan pembelajaran, isi media, dan latihan soal. *Cover* media *pop-up book* terdiri atas dua *cover* yakni *cover* depan dan *cover* belakang. *Cover* depan terdiri atas judul *pop up book*, gambar pendukung, serta identitas kelompok sedangkan untuk *cover* belakang memuat rangkuman. Bagian isi memuat materi yang terkait dengan tema Bhineka tunggal Ika (Indahnya Keragaman). Selain pemilihan gambar yang menarik setiap buku disesuaikan dengan tema. Masing-masing *pop up book* memiliki judul yang berbeda-beda di bagi menjadi 5 judul mengusung 5 provinsi yang ada di Indonesia. Sehingga dalam satu kelas, dibagi menjadi 5 kelompok. Pembuatan media *pop-up book* disajikan pada gambar 3. a dan b.



(a)



(b)

Gambar 3. (a) Proses Pembuatan *Pop Up Book*; (b) Guru Mendampingi siswa dalam Pembuatan *Pop Up Book* di Kelas ((Dok. Pribadi, 3/08/2023).

3.3 Hasil Evaluasi Program

Media *Pop Up Book* yang dibuat kemudian digunakan dalam proses pembelajaran. Selain membuat *Pop Up Book*, siswa juga diminta untuk mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan tema sebagai bentuk penguatan atas materi yang sudah disampaikan dan juga hasil dari project yang sudah dijalankan. Berdasarkan hasil respon siswa, mereka sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Mereka mau untuk membaca setiap materi yang ada dalam *Pop Up Book* dan mau mengamati setiap gambar yang ada.

Pada tahap penguatan/evaluasi, pelaksana memberikan secarik kertas lembar evaluasi untuk mengetahui tanggapan dari peserta terkait kegiatan transfer knowledge. Jawaban yang disediakan yaitu hanya dua, "Ya" dan "Tidak". Tabel 1 merupakan sepuluh buah pertanyaan singkat yang akan dituangkan pada angket.

Tabel 1. Pertanyaan Evaluasi Kegiatan

No	Pertanyaan	Opsi Jawaban
Q1	Apakah kamu senang membuat project ini?	Ya/Tidak
Q2	Apakah pembuatan project citizen sangat mudah?	Ya/Tidak
Q3	Apakah kegiatan ini menyenangkan?	Ya/Tidak
Q4	Apakah kamu bersedia membuat project ini kembali?	Ya/Tidak
Q5	Apakah kamu pernah melihat <i>pop up book</i> sebelumnya?	Ya/Tidak
Q6	Apakah kamu tau mengenai project citizen?	Ya/Tidak
Q7	Apakah ingin diadakan pembuatan project citizen keembali?	Ya/Tidak
Q8	Apakah kamu memahami materi dengan mudah?	Ya/Tidak
Q9	Apakah sebelumnya sudah pernah ada pembuatan <i>pop up book</i> ?	Ya/Tidak
Q10	Apakah kegiatan ini sangat menarik?	Ya/Tidak

Seperti yang telah dijelaskan, langkah pertama, pelaksana merancang *pop up book* dan kemudian dibuatlah modul ajar yang berisi langkah-langkah dalam pembuatan *pop up book*, karena *pop up book* merupakan media pembelajaran *project citizen* yang akan dikerjakan saat pelaksanaan pelatihan di SIJB, Malaysia. Modul ajar dicetak dengan ukuran A4 kemudian dibagikan ke masing-masing peserta yang mengikuti pembelajaran. Sementara untuk *pop up book* yang akan menjadi *project citizen* dibuat dengan ukuran 21cm × 25 cm dengan menggunakan warna hitam sebagai warna covernya serta berbagai gambar untuk mendukung pembuatan *pop up book* yang menarik untuk para peserta. Adapun langkah-langkah dalam membuat *pop up book* sebagai berikut: 1. Siapkan alat dan bahan, 2. Potong kardus sesuai ukuran, 3. Tempel double tape pada setiap sisi, rapatkan kardus dan karton menggunakan double tip, 4. Lipat kertas karton ke bagian kardus lalu rekatkan dengan double tip, 5. Pilih gambar sesuai dengan tema, 6. Potong gambar-gambar tersebut, 7. Buatlah halaman-halaman buku menggunakan kertas buffalo sesuai ukuran, 8. Guntinglah bagian yang telah diberi tanda garis, 9. Lipat bagian yang telah dipotong ke bagian dalam, 10. Setelah semua terlipat tempel double tip pada setiap sisi satukan dengan halaman yang lain, 11. Tempelkan sampul buku dan halaman buku menggunakan double tip, 12. Tempel gambar rumah adat, baju adat dan alat music tradisional dari satu daerah yg sudah dipilih disetiap halaman, 13. *Pop up book* sudah jadi, berikan judul asal daerah keragaman budaya sesuai dengan tema yang sudah ditentukan.

3.4 Analisis Faktor Pendukung Program

Program pelatihan ini terlaksana dengan baik karena adanya dukungan dari beberapa pihak yang terlibat, yaitu pelaksana telah berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik pada mitra melalui telepon dan WhatsApp, sehingga program dapat berjalan dengan lancar. Disisi lain, para guru dan siswa telah terbiasa dalam menerima orang baru / kelompok baru baik dari instansi maupun universitas sehingga mereka tidak canggung

dalam pelaksana. Selain itu, pihak sekolah dari mulai kepala sekolah, guru maupun staff menerima program ini dengan baik serta mendorong pelatihan *project citizen* ini dapat terlaksana dengan lancar di SIJB, Malaysia.

3.5 Analisis Keberhasilan Program

Media *Pop Up book* yang dibuat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun factor-faktornya sebagai berikut: 1. Media *Pop Up Book* tersebut dapat memudahkan siswa dalam belajar, Media *pop up book* dapat mengaplikasikan teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme mampu membentuk pemahaman siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran (Munir, 2018; Nurhidayati, 2017; Suparlan, 2019). Teori *konstruktivisme* lebih menekankan proses pembelajaran daripada materi pembelajaran. Hal ini karena dalam pembuatan media tersebut, siswa terlibat langsung dalam kegiatan contohnya, menempel gambar, mewarnai, menulis, melipat dll.

Faktor Kedua karena dapat meningkatkan keaktifan siswa. Penggunaan media belajar *pop-up book* melibatkan siswa secara langsung sehingga memberikan kesempatan pada siswa dalam berperan aktif ketika mengikuti kegiatan pembelajaran contohnya dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan. Media pembelajaran yang baik dapat membantu siswa untuk terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran (Amali et al., 2020); (Lin & Li, 2018); (Satyawan, 2018)

Faktor yang Ketiga Media pembelajaran *pop-up book* layak digunakan karena dapat meningkatkan motivasi belajar. Media *pop-up book* memiliki kelebihan seperti tampilan gambar yang timbul sehingga memantik siswa untuk semangat dalam membaca dan juga belajar. Temuan penelitian sebelumnya juga menemukan bahwa tampilan media yang menarik perhatian siswa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Jabar & Ahmad, 2018; Khamparia & Pandey, 2017; Riyanto & Gunarhadi, 2017). Penggunaan media ini dapat memberikan pengalaman belajar melalui keterlibatan siswa secara langsung tentu akan meningkatkan motivasi belajar siswa.

4. KESIMPULAN

Pengabdian kepada Masyarakat yakni berupa pelatihan model pembelajaran *project citizen* untuk meningkatkan *civic literacy* terlaksana dengan baik dan *projrct citizen* dengan pembuatan *pop up book*, disimpulkan cukup efektif serta dapat digunakan oleh para guru di SIJB, Malaysia dalam proses pembelajaran di kelas. Media *Pop up book* yang telah dibuat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran hal ini terlihat dari tingkat keberhasilan peserta yang awalnya belum memahami betul perihal *project citizen* setelah dilaksanakannya pelatihan mereka menjadi lebih paham dan langsung dapat diterapkan secara langsung dengan adanya pendampingan. Dengan adanya pelatihan pembelajaran tersebut dapat memberikan pengetahuan bagi guru tentang *project citizen* serta dapat melatih siswa untuk fokus dalam proses pembelajaran dan melatih siswa untuk aktif bekerjasama antar teman guna meningkatkan *civic literasi* tanpa merasa jenuh. Pembelajaran *project citizen* ini ditunjang dengan gambar yang menarik serta tampilan 3 dimensi yakni *Pop Up Book* sehingga menumbuhkan motivasi siswa untuk gemar membaca. Setelah pelaksanaan pelatihan *project citizen*, peserta telah mengetahui dan memahami *project citizen*, peserta juga sudah bisa membuat *project citizen* untuk dijadikan model pembelajaran di kelas serta mereka memberikan tanggapan yang positif terhadap pelaksanaan pelatihan yang diadakan di SIJB, Malaysia. Disarankan bagi guru-guru di SIJB agar lebih memanfaatkan teknologi dalam menunjang pembelajaran *project citizen*. Serta dapat terus mengaplikasikan *project citizen* dalam pembelajaran di kelas terutama erat kaitannya dengan pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. Hal ini dilakukan untuk memudahkan siswa dalam belajar dan meningkatkan *civic literasi* mereka.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Pengabdian ini merupakan Hibah dari RKAT Tahun 2023, dengan berdasar Surat Keputusan Rektor Nomor 902/UN40/PT.01/2023 dan perjanjian/kontrak nomor 0971/UN40.K4/PT.01.03/2023. Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang membantu dalam pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat, yaitu: (1) Konsulat Jenderal Republik Indonesia Johor Bahru, Kepala Sekolah Indonesia Johor Bahu (SIJB).

6. REFERENSI

- Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. (2020). *Motion Graphic Animation Video As Alternative Learning Media*. *Jambura Journal of Informatics*, 2(1). <https://doi.org/10.37905/jji.v2i1.4640>.
- Budimansyah, D. 2009. *Inovasi Pembelajaran Project Citizen*. Bandung: Program Studi PKn SPS UPI.
- Budimansyah, D. dan Komalasari.(2008). *Pengaruh Pembelajaran Kontekstual dalam Pendidikan Kewarganegaraan Terhadap Kompetensi Kewarganegaraan*. Bandung: UPI Press.
- Fuada, S. & Tiara Derawati (2021). *Strengthening online learning of geometry material at SDN Bojong 01 using Geoboard and GeoGebra media*, Vol.7 No.2(2021) pp.196-209. <https://doi.org/10.31603/ce.5962>
- Jabar, S. A., & Ahmad, A. (2018). *The design of multimedia interactive courseware for teaching reading to hearing impaired students*. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 7(4). <https://doi.org/10.6007/IJARPED/v7-i4/4849>.
- Khamparia, A., & Pandey, B. (2017). *Impact of interactive multimedia in E-learning technologies: Role of multimedia in E-learning*. *Enhancing Academic Research With Knowledge Management Principles*, April, 199–227. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-2489-2.ch007>.
- Lestari Putri Ayunia dkk. (2022). *Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta*, Vol 2 No. 1 *Jurnal IJOCSEE*. <https://doi.org/10.17509/ijocsee.v2i1.45696>
- Lin, L., & Li, M. (2018). *Optimizing learning from animation: Examining the impact of biofeedback*. *Learning and Instruction*, 55. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2018.02.005>.
- Maranatha, J. R. & Muqodas, I.. (2022). *Pelatihan Pembuatan dan Penggunaan Media Big Book untuk Guru PAUD Non-linier di Purwakarta*, Vol 2 No. 1 *Jurnal IJOCSEE*. <https://doi.org/10.17509/ijocsee.v2i1.39445>
- Munir, N. P. (2018). *Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme dengan Media ELearning pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo*. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 6(2), 167–178. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v6i2.454>
- Mulyono, T. (2016). *Tantangan, Hambatan, Dan Solusi Pengembangan Profesi Guru Melalui Penelitian Tindakan Kelas Di SMA Negeri 2 Yogyakarta*. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE,"* 10(1), 1– 7.
- Nurgiansah, T. H., & Al Muchtar, S. (2018). *Development of Student Awareness through Student Learning Model Jurisprudential in Citizenship Education*. *ATLANTIS PRESS*, 251(Acec), 670– 674. <https://doi.org/10.2991/acec-18.2018.150>
- Nurhidayati, E. (2017). *Pedagogi Konstruktivisme dalam Praksis Pendidikan Indonesia*. *Indonesian Journal Of Educational Counseling*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.30653/001.201711.2>.
- Riyanto, W. D., & Gunarhadi, G. (2017). *The Effectiveness of Interactive Multimedia in Mathematic Learning: Utilizing Power Points for Students with Learning Disability*. *IJPTE* :

- International Journal of Pedagogy and Teacher Education*, 1(1), 55–63.
<https://doi.org/10.20961/ijpte.v1i1.8400>
- Rohani, S. (2017). *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Civic Knowledge Siswa melalui Model Pembelajaran Controversial Issues pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Mujahidin Pontianak*. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(1), 49–59.
<https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/pkn/article/view/3548>
- Satyawan, V. (2018). *The Use Of Animation Video To Teach English At Junior High School Students*. *Jellt (Journal of English Language and Language Teaching)*, 2(2), 89–96.
<https://doi.org/10.36597/jellt.v2i2.3277>
- Sulastri, R., & Fuada, S. (2021). *Bantuan Penyiapan Video Pembelajaran Youtube Sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Guru TK IT Bina Insan Qur'ani Garut*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat IPTEKS*, 7(2), 192–200.
<https://doi.org/10.32528/jpmi.v7i2.4840>
- Tjiptoherijanto, P. (1999). *Migrasi Internasional: Proses, Sistem, dan Masalah Kebijakan*. In P. M. Arif Nasution, *Globalisasi dan Migrasi Antar Negara* (pp. 107-134). Bandung: Penerbit Alumni
- Wuryandari, G. (2016). *Diplomasi Bilateral Indonesia dalam Isu Pekerja Migran*. In N. Sriyanto, R. E. Yustiningrum, G. Wuryandari, & A. N. Alami, *Politik Luar Negeri Indonesia dan Isu Migrasi Internasional* (pp. 50-51). Yogyakarta: Graha Ilmu.