

## PEMANFAATAN TEKA TEKI SILANG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PPKN

Sukmawati<sup>1</sup>, Jamaludin<sup>2</sup>, Kumbara<sup>3</sup>, Irna<sup>4</sup>, Cahya<sup>5</sup>, Madina<sup>6</sup>, Olha<sup>7</sup>, & Nanang<sup>8</sup>  
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan, Universitas Tadulako<sup>1,2,3,4,5,6,7,8</sup>

Email: [sukmawati@untad.ac.id](mailto:sukmawati@untad.ac.id)<sup>1</sup>, [jamaluntad@gmail.com](mailto:jamaluntad@gmail.com)<sup>2</sup>, [kumbara462@gmail.com](mailto:kumbara462@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[irnayantitomeys06@gmail.com](mailto:irnayantitomeys06@gmail.com)<sup>4</sup>, [trichahya365@gmail.com](mailto:trichahya365@gmail.com)<sup>5</sup>, [madinakamrin@gmail.com](mailto:madinakamrin@gmail.com)<sup>6</sup>,  
[olhatabunggimaso@gmail.com](mailto:olhatabunggimaso@gmail.com)<sup>7</sup>, & [setyawanishak@gmail.com](mailto:setyawanishak@gmail.com)<sup>8</sup>

### Abstrak

Setelah sempat tidak ada tatap muka selama beberapa waktu yang diakibatkan oleh pandemic Covid-19, kini pemerintah mengizinkan Pembelajaran Tatap Muka (PTM). Hal ini tentu saja merupakan kabar yang menyenangkan bagi peserta didik karena setelah sekian lama belajar secara daring kini akhirnya dapat belajar secara tatap muka dan dapat bertemu dengan teman-teman. Namun tentu ada saja masalah yang di hadapi oleh para guru di awal pertemuan tatap muka, karena siswa yang terlalu lama atau sudah terbiasa belajar daring tentu saja harus beradaptasi dengan pembelajaran tatap muka selain itu juga itu menambah minat belajar siswa juga harus dapat di lakukan oleh seorang guru bukan hanya memberikan materi semata. Karena pada saat pembelajaran daring tentu siswa setelah belajar akan sibuk dengan gadget mereka seperti bermain game, bersosial media dan lain-lain. Dan hal ini menyebabkan siswa betah belajar secara daring. Sekarang bagaimana cara guru agar siswa semangat dalam belajar tanpa harus bergantung pada gadget mereka. menyelingi permainan disaat jam pembelajaran dapat menjadi solusinya. media pembelajaran TTS dapat digunakan sebagai opsi untuk mengevaluasi belajar siswa apakah siswa sudah paham atau belum mengenai materi yang telah di berikan. selain dapat menambah minat belajar siswa TTS juga dapat meningkatkan Kerjasama antar siswa karena dalam menyelesaikan TTS ini dapat secara kelompok, dan dapat mempererat silaturahmi antara siswa karena lama tidak bertemu di karena kan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

**Kata kunci:** TTS, Media Pembelajaran, Teknologi Pendidikan

### Abstract

*After having had no face-to-face meetings for some time due to the Covid-19 pandemic, the government is now allowing Face-to-face Learning (PTM). This is, of course, good news for students because after so long online learning, they are now finally able to learn face-to-face and meet friends. But of course there are problems faced by teachers at the beginning of face-to-face meetings, because students who take too long or are used to studying online, of course, have to adapt to face-to-face learning. The teacher does not only provide material. Because at the time of online learning of course students after studying will be busy with their gadgets such as playing games, social media etc. And this causes students to feel at home learning online. Now how do teachers make students enthusiastic about learning without having to rely on their gadgets. Interspersing games during learning hours can be the solution. TTS learning media can be used as an option to evaluate student learning whether students already understand or not about the material that has been given. can increase interest in learning TTS students can also increase cooperation between students because in completing this TTS can be in groups, and can strengthen the relationship between students because they haven't seen each other for a long time because of Distance Learning (PJJ).*

**Keywords:** TTS, Instructional Media, Education Technology



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan bangsa suatu negara. Dalam

penyelenggaraan pendidikan di sekolah yang melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik, diwujudkan

dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran. Dimana dalam "proses belajar mengajar yang dilakukan harus sesuai dengan indikator yang diajarkan dan pencapaian tujuan melalui strategi pembelajaran adalah memilih dan menetapkan metode pengajaran serta menggunakan suatu pendekatan yang tepat sesuai dengan kondisi, situasi, tingkat kemampuan siswa, waktu, tanggung jawab siswa bahkan guru" (Dorkas Tambalo, Imran, dan Dwi Septiwiharti, 2014, hal. 44) (Nurgiansah, 2020) Maka dari itu Peran guru dalam pendidikan sangatlah penting, guru dituntut untuk bisa mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Sebagai pengajar, guru diharapkan menyediakan situasi dan kondisi belajar untuk peserta didik di dalam interaksi belajar mengajar. Maksudnya menyediakan segala sesuatu yang dibutuhkan siswa dalam mengajar, berupa pengetahuan, sikap, ketrampilan, sarana, maupun prasarana, serta fasilitas material. Salah satu usaha yang tidak pernah guru tinggalkan adalah, bagaimana memahami kedudukan media sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian bagi keberhasilan kegiatan belajar mengajar."Dengan media pembelajaran maka kualitas belajar menjadi meningkat karena tidak hanya guru yang aktif memberikan materi kepada siswa tetapi siswa juga dapat aktif di dalam kelas dan terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru." (Teni Nurrita, 2018 hal.178) (Nurgiansah & Sukmawati, 2020). dimana dalam "pemanfaatan suatu media yang berbasis teknologi dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru maupun dosen harus bisa membuka eksperimen yang dapat menarik daya partisipan serta bisa tersampaikan dengan baik kepada para siswa" (Sukmawati dan Jamaluddin, 2020 hal.195 ).

Kerangka berfikir yang demikian yang bukanlah suatu hal yang aneh, tapi nyata dan memang betul-betul dipikirkan oleh seorang guru. "dalam kegiatan belajar mengajar tentunya seorang guru harus meningkatkan kekreatifan dalam proses pembelajaran, dengan adanya media/metode yang ditetapkan seorang guru dalam mengajar tentunya dapat menambah keaktifan siswa dalam belajar". (Maksdonal Djaila, Jamaludin, dan Hasdin Hanis, 2016 hal.101) dan (Nurgiansah, 2021).

Media Teka-teki silang adalah sebuah permainan yang cara mainnya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata. Melihat karakteristik TTS yang santai dan lebih mengedepankan persamaan dan perbedaan kata, maka sangat sesuai digunakan sebagai sarana peserta didik untuk latihan di kelas yang diberikan oleh guru yang tidak monoton hanya berupa pertanyaan-pertanyaan baku saja. Alasan dipilihnya media teka-teki silang (TTS) adalah mengingat karakteristik permainan TTS yang mudah dan menyenangkan, diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran selain itu karakteristik peserta didik yang umumnya senang untuk diajak bermain, terutama pada mata pelajaran PPKn dimana "pembelajaran PPKN dapat membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan intelektual yang memadai serta pengalaman praktis agar memiliki kompetensi dan efektivitas dalam berpartisipasi.

Oleh karena itu ada dua hal yang perlu mendapat perhatian kita dalam mempersiapkan pembelajaran PKN di kelas yakni bekal pengetahuan materi pembelajaran dan metode atau pendekatan pembelajaran."(Rabiah, Imran, dan Dwi Septiwiharti, 2015 hal. 88) Melalui media ini diharapkan siswa aktif dalam menjawab pertanyaan yang ada di teka-teki silang.

## **METODE PENELITIAN**

Metode TTS merupakan sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan pada siswa untuk mengingat pelajaran yang berlangsung baik secara individu maupun dengan bekerjasama. Teka-teki silang atau TTS dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa meninggalkan intensi belajar yang sedang berlangsung. Adapun langkah-langkah metode TTS sebagai berikut pertama menyajikan beberapa gagasan istilah atau nama-nama kunci yang berkaitan dengan pelajaran yang telah disampaikan titik kedua menyusun pertanyaan sederhana yang mencakup item-item sebanyak yang didapat. Ketiga menghitamkan kotak-kotak yang tidak diperlukan. Keempat membuat contoh-contoh item-item, penggunaan definisi pendek, kategori dan lawan kata. Setelah itu membagikan teka-teki kepada peserta didik, baik secara individual maupun secara kelompok atau tim dan kemudian menentukan batasan waktu untuk menyelesaikan. Dan yang terakhir menyerahkan hadiah kepada pemenang baik itu individu atau tim yang menang dan berhasil mengisi seluruh TTS itu dengan baik.

Penggunaan media pembelajaran yang kami gunakan ini, cocok digunakan untuk SMP sampai SMA. Tetapi disini kami menggunakan media pembelajaran yang berfokus pada kelas 8 SMP pada mata pelajaran PPKn. Media pembelajaran dalam bentuk TTS tersebut kami buat untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dalam memahami materi yang telah diberikan kepada mereka, media yang kami gunakan ini juga bisa melatih keterampilan siswa dan menambah pengetahuan dan wawasan siswa dalam bentuk TTS tersebut yang di mana siswa tersebut diharapkan bisa menjawab pertanyaan dari soalnya yang diberikan kepada setiap tim atau individu.

Langkah-langkah metode pembelajaran yang digunakan secara online yaitu Menyusun TTS sederhana yang terdiri dari kolom mendatar dan menurun Lalu di foto dan membagi TTS tersebut ke grup wa pada masing-masing kelas, Isi TTS secara mendatar dan menurun dan jawaban di foto lalu di kirim ke wa guru.

Metode yang digunakan ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pkn pada siswa SMP sampai SMA, menerapkan metode bermain TTS ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa metode ini dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Karena seperti yang kita ketahui cenderung ada beberapa hal yang membuat siswa jenuh saat pembelajaran PPKn seperti "banyaknya materi pelajaran yang membutuhkan hafalan, cara guru menyampaikan pelajaran sulit diterima, kurangnya keterlibatan mental peserta didik dalam pembelajaran karena guru mengajar hanya menggunakan metode ceramah, selain itu juga didukung oleh rendahnya hasil ulangan harian pelajaran Pkn yang telah dilakukan". (Kisman nurfadilah, bonifasius saneba, & Hasdin Hanis, 2014 hal. 126).

Dalam proses pembelajaran online tenaga pendidik dan peserta didik dapat memanfaatkan media sosial yang ada, terutama pada mata pelajaran PPKn dimana di harapkan " guru dapat meningkatkan kerjasama siswa pada pembelajaran Pkn didalam kelas yang dimana siswa tersebut diharapkan lebih aktif dalam memahami konsep yang dipelajari serta guru hendaknya lebih aktif memberi dan menemukan ide-ide baru dalam menerapkan strategi pembelajaran, sehingga siswa mudah memahami materi yang diajarkan" (Selpiyanti Nasia, Bonifasius Saneba, Hasdin Hasdin, 2014 hal.63 ).



Gambar 1. Dokumentasi saat menerapkan media TTS

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Pada proses belajar mengajar pada dasarnya dilakukan secara langsung atau tatap muka akan tetapi hal tersebut diberhentikan karena virus covid-19 yang melanda negara kita tercinta yaitu indonesia, dengan demikian proses belajar mengajar dilakukan dengan dua cara yaitu secara online atau offline, yang dimana saat pembelajaran online guru maupun siswa akan mengajar atau belajar dirumah dengan memanfaatkan teknologi dengan menggunakan aplikasi seperti zoom, calssroom dll.

Di era covid-19 saat ini, seorang guru atau pendidik pastinya ingin siswanya aktif dalam pembelajaran. Dalam perkembangannya teknologi, pastinya ada terobosan baru agar siswa bisa belajar dirumah/daring. Seharusnya "dalam proses pembelajaran yang dilakukan baik guru maupun dosen agar kiranya bisa mengintegrasikan nilai toleransi pada pembelajaran PKN, Tentunya dalam pandemic seperti ini pola pikir seorang guru sudah mulai berkembang dan sudah bisa menggunakan teknologi maupun media yang bisa diperagakan kepada siswa.

Dalam hal tersebut media maupun metode yang diterapkan bisa tersampaikan dengan jelas serta dapat membangun kembali keaktifan siswa

didalam kelas" (Asep Mahpudz, Anthonius Palimbong Alri Lande, 2021 hal.69). dengan adanya penggunaan TTS online yang lebih menantang penggunaanya untuk menjadikan kegiatan pembelajaran terasa menyenangkan. seperti yang kita ketahui bersama siswa tidak terlepas dari penggunaan gadget. Pemanfaatan TTS online ini memancing respon aktif siswa apa lagi era e-learning atau pembelajaran daring seperti saat ini. untuk pembelajaran offline mewajibkan mematuhi protokol kesehatan dengan memakai masker, jaga jarak, cuci tangan serta pembatasan siswa/siswi.

### Pembahasan

Seiring dengan bertambahnya (Covid 19) dan disusul dengan virus varian baru yang disebut sebagai virus ommikro yang sudah bertransformasi dan merajalalela dilingkungan masyarakat yang memaksa manusia untuk membatasi ruang gerak serta interaksi antar sesama manusia. Namun saat ini yang menjadi suatu kendala maupun catatan penting bagi pendidikan untuk melakukan suatu tindakan dalam mengatasi hal tersebut. Dengan demikian kita sebagai seorang pengajar sekaligus pendidikan, bagaimana cara kita untuk memaksimalkan proses pembelajaran di era covid 19 seperti ini. "dalam proses pembelajaran yang berbasis R-Learning disituasi pandemik seperti ini tentunya teknologi maupun metode/media yang digunakan harus bisa berkembang seiring dengan perkembangan teknologi" (Sukmawati, Nasran, 2021 hal.7189).

Seiring berkembangnya teknologi dari masa ke masa tentunya pola pikir seorang pendidik sudah mulai menentukan bagaimana caranya agar siswanya tidak merasa jenuh dan bosan saat melakukan proses belajar mengajar. dengan adanya pandemi seperti ini, tidak menjadi hambatan untuk siswa belajar. "Media adalah alat atau sarana yang dapat

digunakan untuk mempermudah Siswa menerima proses pembelajaran dengan mentransfer pengetahuan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga terjadi proses dalam diri siswa tersebut." (Sulastri, Jamaludin, dan Hasdin, 2016, hal.77).

Saat ini terdapat banyak media pembelajaran untuk dapat mengevaluasi hasil belajar siswa salah satunya dalam bentuk media teka teki silang (TTS) yang dimana dapat menambah semangat baru siswa dalam melakukan pembelajaran. dengan adanya media pembelajaran berupa TTS ini kita dapat menunjukkan ke pada siswa agar kiranya dalam proses belajar mengajar siswa tersebut tidak merasa jenuh ataupun bosan saat proses pembelajaran.

Media pembelajaran TTS ini diharapkan siswa lebih bersemangat lagi dalam menuntut ilmu dan lebih tertarik dengan materi-materi yang diberikan kepada guru pada saat proses pembelajaran yang dilakukan yang sudah tersaji layaknya sebuah game yang bisa menambah antusias dalam belajar siswa. TTS sendiri merupakan suatu sistem pembelajaran yang memberikan suatu kesempatan kepada siswa untuk mengingat kembali pelajaran yang sudah diberikan kepada mereka baik yang berlangsung secara individu maupun berkelompok (bekerja sama) dimana saat menyelesaikan TTS secara berkelompok para siswa harus berdiskusi bersama-sama terlebih dahulu sebelum menjawab pertanyaan atau mengisi kotak-kota pada media TTS, dimana "dalam proses belajar menggunakan metode diskusi dapat meningkatkan minat belajar siswa serta peningkatan aktifitas dan kreatifitas siswa di dalam kelas" (Jufri Lanasir, Anthonius Palimbong, dan Hasdin, 2014 hal.154). Teka Teki Silang tersebut dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik

serta menyenangkan tanpa meninggalkan esensi belajar yang sedang berlangsung.

Dalam media pembelajaran TTS ini tentunya mempunyai beberapa langkah dalam penggunaannya yang pertama yaitu menyajikan beberapa gagasan istilah atau nama-nama kunci yang berkaitan dengan pelajaran yang telah disampaikan, kedua menyusun pertanyaan sederhana yang mudah dimengerti serta mencangkup item-item sebanyak yang didapatkan, ketiga menghitamkan kotak-kotak yang tidak diperlukan, keempat membuat contoh ataupun item, penggunaan definisi pendek, kategori serta lawan kata dari penggunaan TTS tersebut.

Dari beberapa langkah tersebut setelah itu kita membagikan teka teki kepada peserta didik, baik secara individu maupun secara berkelompok setelah itu menentukan batas waktu untuk menyelesaikan pertanyaan dari jawaban yang diajukan kepada guru terhadap murid atau terhadap setiap tim. Dan yang terakhir mengumumkan hasil jawaban terbanyak dan benar dari setiap tim setelah itu menyerahkan hadiah kepada tim pemenang baik secara individu ataupun berkelompok (tim) yang menang dan berhasil mengisi seluruh isi kolom dari media pembelajaran TTS tersebut dengan baik.

Dimana jika penyelesaian media TTS secara kelompok maka setiap kelompok di haruskan untuk berdiskusi terlebih dahulu, karena selain menambah kerjasam siswa metode diskusi juga dapat meningkatkan kemampuan mengemukakan pendapat para siswa seperti yang kita ketahui "Metode pembelajaran dengan menggunakan metode diskusi memberikan kesempatan kepada mahasiswa terkhusus pada pembelajaran PPKn untuk lebih aktif mengemukakan pendapatnya dan memungkinkan adanya umpan balik yang bersifat langsung.

Di samping itu juga melatih kemampuan siswa dalam berpikir dan berbicara di dalam sebuah forum. Metode diskusi bukan hal yang asing lagi karena hampir secara keseluruhan pembahasan dalam proses pembelajaran dilakukan dengan metode diskusi. Selain mengamati dan mengevaluasi guru juga sebagai fasilitator yang sangat berperan dalam memberikan penguatan topik pembahasan pada akhir kegiatan pembelajaran." (Nurhaliza & H. Kaharuddin Nawing, thn.2021 hal. 93,).

### **KESIMPULAN**

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran TTS yang kami buat tentu untuk mengevaluasi atau mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan siswa mengenai pembelajaran yang pernah diajarkan kepada mereka. Media Pembelajaran TTS ini tentunya menambah semangat baru dan membangun kembali ketertarikan siswa untuk lebih semangat dalam belajar dengan permainan TTS. Disamping itu selain mengukur sejauh mana tingkat pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan atau diberikan kepada mereka juga dapat melatih kerja sama antar siswa maupun antar tim. Kemudian materi yang disajikan oleh guru dalam Media Pembelajaran TTS ini tentunya berfokus pada siswa-siswa dibangku kelas 8 SMP. Hal tersebut diharapkan dengan adanya media pembelajaran TTS tersebut dapat menambah semangat belajar siswa agar tidak merasa jenuh dengan situasi maupun suasana belajar yang begitu-gitu saja.

Tetapi dalam pengimplementasiannya TTS juga memiliki kelebihan dan kekurangannya. Kelebihan penggunaan TTS ini sebagai media pembelajaran adalah pertama dapat melatih kerjasama antar kelompok maupun antar siswa, Kedua dapat menambah wawasan atau pengetahuan

siswa, Ketiga dapat membuat siswa tidak merasa jenuh ataupun merasa bosan, keempat membuka semangat baru untuk siswa dalam menghadapi pembelajaran dan kelima mengevaluasi sejauh mana pemahaman atau pengamatan siswa terkait materi yang telah diberikan seputar mata pelajaran PPKN.

Kemudian kekurangan dari penggunaan TTS ini juga adalah pertama pasti ada saja nantinya beberapa siswa yang pasif atau kurang aktif di saat penerapan permainan TTS ini. Hal ini berlaku jika permainan TTS ini di terapkan secara offline karena cenderung jika dibagi kelompok besar untuk menyelesaikan masalah pasti ada saja siswa yang tidak ikut serta. Hal ini dapat diatasi untuk membagi kelas menjadi kelompok kecil minimal 3 orang masing-masing kelompok. Dengan begini maka setiap siswa mendapatkan kesempatan untuk berpartisipasi atau menjawab. Selain itu juga ketelitian dari pendidik juga dibutuhkan disaat penyusunan materi TTS agar nantinya di saat praktek di kelas kendala-kendala yang tidak diinginkan dapat teratasi, seperti kurangnya kolom jawaban, pertanyaan yang kurang sesuai dan sebagainya.

Di era covid 19 ini Media Pembelajaran TTS sangat membantu untuk meningkatkan belajar siswa baik di sekolah maupun dirumah tentunya menambah semangat baru dan membangun kembali ketertarikan siswa untuk lebih giat dalam belajar dengan permainan TTS. Disamping itu selain mengukur sejauh mana tingkat pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan atau diberikan kepada mereka juga dapat melatih kerja sama antar siswa maupun antar tim. kemudian materi yang disajikan oleh guru dalam Media Pembelajaran TTS ini tentunya berfokus pada siswa-siswa dibangku kelas 8 SMP. Hal tersebut diharapkan dengan adanya media pembelajaran TTS tersebut dapat

menambah semangat belajar siswa agar tidak merasa jenuh di saat jam pelajaran dan dapat menambah Susana belajar yang

baru bagi siswa sehingga tertarik dan bersemangat dalam belajar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anita Maliada, Jamaludin Jamaludin, Hasdin Hasdin. Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Metode Diskusi Di Kelas III SDN 1 Okumel. *Jurnal Kreatif Online*, 6(4), 92-102.
- Baswan Baswan. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Pada Materi Susunan Pemerintahan Daerah Melalui Metode Bermain Peran Di Kelas IV SD DDI Sibolang. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(4), 258-275.
- Djaila Maksdonal, Jamaludin Jamaludin, & Hasdin Hanis. Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Pokok Bahasan Kegiatan Jual Beli di Kelas III SDN Simdo. *Jurnal Kreatif Online*, 5(1), 101-116.
- Kisman Nurfadilah, Bonifasius Saneba, & Hasdin Hasdin. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn Melalui Metode Simulasi di Kelas V SDN Pembina Tataba. *Jurnal Kreatif Online*, 2(3), 126-133.
- Lanasir Jufri, Anthonius Palimbong, & Hasdin. Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn Melalui Metode Diskusi di Kelas III SDN Pembina Salakan Kecamatan Tinangkung Kabupaten Banggai Kepulauan. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 2(3), 154-163.
- Mahpudz Asep, Anthonius Palimbong, & Alri Lande. Integrasi Nilai Toleransi pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi di Masa Pandemi COVID 19. *Untirta Civic Education Journal*, 6(1), 58-76.
- Mohammad Andi Wasgito, Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-teki Silang (TTS) Dalam Proses Pembelajaran Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Kalianget. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 2(3), 37-43.
- Nasia Selpiyanti, Bonifasius Saneba, & Hasdin Hasdin. Meningkatkan Kerjasama Siswa Pada Pembelajaran PKn Melalui Value Clarification Technique (VCT) di Kelas IV GKL B Sabang. *Jurnal Kreatif Online*, 2(3), 63-77.
- Nurgiansah, T. H. (2020). Filsafat Pendidikan. In *Banyumas: CV Pena Persada*.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila. In *Solok: CV Mitra Cendekia Media*.
- Nurgiansah, T. H., & Sukmawati. (2020). Tantangan Guru Pendidikan Kewarganegaraan Di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru. *Jurpis: Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 17(2), 139-149.
- Nurhafizah & H. Kaharuddin Nawing. Students Ability to Speak an Opinion in the Application of the Discussion Method in Students of PPKn FKIP Tadulako University. *Jurnal Edu Civic*, 9(2), 92-105.
- Patampang Sanda Samuel. Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Pendidikan Lingkungan Hidup di Program Studi Pendidikan Geografi Universitas Tadulako. *Jurpis: Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 17(2) 2020.
- Rabiah, Imran, & Dwi Septiwiharti. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Melalui Penerapan Metode Kolaborasi Kelas V SDN 3 Parigi. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(4), 82-90.
- Rusdiana H.A, M.M, Yeti Heryati. 2015, Pendidikan Profesi Keguruan (Menjadi Guru Inspiratif dan Inovatif), Bandung: CV PUSTAKA SETIA.
- Sadiman S. Arief, R. Rahardjo, dkk. 2014, Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya, Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT RajaGrafindo Persada.

- Sukmawati Sukmawati, & Nasran Nasran, Studi Pustaka Penggunaan Metode Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis E-Learning pada Mahasiswa PPKn Masa New Normal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7188-719.
- Sukmawati, & Jamaluddin. Implementasi Pemanfaatan Aplikasi QR Code dalam Proses Pembelajaran PPKn. *Jurnal Kreatif Online*, 8(3), 195-201.
- Sulastri, Sulastri, Jamaludin Jamaludin, & Hasdin Hasdin. Pemanfaatan Media Alat Peraga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PKn Di Kelas IV SDN 1 Toili." *Jurnal Kreatif Tadulako* 4.11: 114451.
- Sulastri, Imran, & Arif Firmansyah. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(1), 90-103.
- Tambalo Dorkas, Imran, & Dwi Septiwiharti. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Kasimbar Melalui Metode Tanya Jawab pada Mata Pelajaran PKn. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 2(4), 44-63.
- Teni Nurrita. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 03(1), 171-187.
- Trianti Ian, Widayati Pujiastuti, Rizal Rizal. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN di Kelas IV SDN 1 BALE Dengan Menggunakan Metode Tanya Jawab. *Jurnal Dikdas*, 2(1) 2014.