



Pengaruh Media Pembelajaran DUPAN (Dadu Pancasila) terhadap Kemandirian dan Motivasi Belajar Siswa di UPTD SDN Tunjung 4 Burneh Bangkalan

Shepty Wijaya

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
STKIP PGRI Bangkalan
sheptywijaya25@gmail.com

Yunita Hariyani

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
STKIP PGRI Bangkalan
yunitahariyani@stkippgri-bkl.ac.id

Zainal Arifin

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
STKIP PGRI Bangkalan
zainal@stkippgri-bkl.ac.id

Abstract

This study aims to determine the effect of Dadu Pancasila learning media (DUPAN) on learning independence and student motivation at UPTD SDN Tunjung 4 Burneh Bangkalan with this quantitative research using a pre-experimental design type one group pretest-posttest. The sample is class III students of SDN Tunjung 4 Burneh Bangkalan, as many as 36 students. The instrument used non-test is a questionnaire of independence and learning motivation. While the analysis tests are validity test, reliability test, normality test and paired sample t-test with the help of the IBM SPSS v21.0 application. This is evidenced in the use of Google site media in learning Islamic religious education to increase motivation and student learning outcomes obtained a significant value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, which is a difference in learning independence and learning motivation in the use of learning media (DUPAN) Pancasila dice to increase student independence and motivation.

Keywords: *Learning Media, Pancasila Dice, Learning Independence, Learning Motivation*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran (DUPAN) Dadu Pancasila terhadap kemandirian belajar dan motivasi belajar siswa di UPTD SDN Tunjung 4 Burneh Bangkalan dengan penelitian kuantitatif ini menggunakan pre-experimental design tipe one group pretest-posttest. Sampelnya siswa kelas III SDN Tunjung 4 Burneh Bangkalan, sebanyak 36 siswa. Instrumen yang digunakan non tes berupa angket kemandirian dan motivasi belajar. Sedangkan uji analisisnya yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas dan uji paired sample t-test dengan bantuan aplikasi IBM SPSS v21.0. Hal ini dibuktikan dalam penggunaan media google site pada pembelajaran pendidikan agama islam untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa



diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang merupakan terdapat perbedaan kemandirian belajar dan motivasi belajar pada penggunaan media pembelajaran (DUPAN) Dadu Pancasila untuk meningkatkan kemandirian dan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Dadu Pancasila, Kemandirian Belajar, Motivasi Belajar

I. Pendahuluan

Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 menyebutkan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat 10 mata pelajaran yaitu meliputi Pendidikan Agama, Bahasa, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Seni dan Budaya, Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Keterampilan/Kejuruan, Muatan Lokal dan Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) (Roberts, 2020). DEPDIKNAS Nomor 34 Tahun 2005 mengemukakan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah mata pelajaran yang secara umum bertujuan untuk mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia, sehingga memiliki wawasan, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggungjawab dalam berbagai kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang memenuhi tuntutan tujuan pendidikan dasar yaitu untuk mengembangkan kehidupan siswa sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara dan anggota umat manusia. Mata pelajaran ini berfungsi sebagai pendidikan nilai, yaitu mata pelajaran yang mensosialisasikan dan menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila/budaya bangsa seperti yang terdapat pada kurikulum PPKn SD. Sehingga PPKn menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat penting bagi siswa.

Peran guru sebagai pendidik bagi kelangsungan belajar siswa seperti mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai serta mengevaluasi siswa demi mendapatkan hasil sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas di masa depan, guru dapat diibaratkan sebagai pembimbing perjalanan, yang berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya hingga mampu bertanggungjawab atas kelancaran perjalanan itu. Pembelajaran bagi siswa sekolah dasar alangkah baiknya disampaikan secara konkret/nyata sehingga dapat berjalan sesuai dengan pemikiran mereka khususnya dalam tahap operasional konkret yang pada kenyataannya masih banyak yang belum dapat memahami hal ini dengan baik (Alifilah, 2020). Tujuan pendidikan nasional ialah untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara dan anggota umat manusia, serta mempersiapkan siswa untuk mengikuti pendidikan menengah (Hatija, 2020).

Media pembelajaran yang akan digunakan haruslah benar-benar terarah serta dapat dipahami oleh siswa agar dapat memperoleh hasil yang terbaik. Siswa akan mendapatkan pemahaman yang baik mengenai materi pelajaran apabila media pembelajarannya dirancang secara kreatif dan inovatif. Manfaat media pembelajaran diantaranya adalah: 1) dapat memperjelas pesan supaya tidak terlalu verbalistik, 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, juga daya indera, 3) menumbuhkan kecintaan belajar dengan membiarkan anak berinteraksi langsung dengan sumber belajar, 4) memungkinkan anak belajar secara mandiri berdasarkan bakat dan kemampuan visual,



auditori dan kinestetiknya, 5) menggunakan rangsangan yang sama, memunculkan respon yang sama (Baharun, 2016). Permainan merupakan sesuatu yang menarik bagi anak, bermain termasuk aktivitas yang tidak dapat dipisahkan dari anak-anak akan tetapi kita tidak mungkin membiarkan anak-anak tenggelam dalam permainan sepanjang waktu tanpa adanya unsur pendidikan didalamnya kita harus memikirkan cara agar anak dapat terus bermain tapi mereka juga mendapat pelajaran dari permainan tersebut. Jenis permainan yang banyak diminati anak adalah permainan dalam bentuk papan. Jenis permainan dalam bentuk papan yang memungkinkan untuk dijadikan sebagai media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu DUPAN (Dadu Papan Pancasila). Media ini dapat dibuat sendiri oleh guru dengan menyusun tujuan dan materi pembelajaran berdasarkan kurikulum yang berlaku. Selain itu, untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, guru membuat kartu pertanyaan yang memuat pertanyaan (Hatija, 2020).

Setiap permainan harus mempunyai komponen utama yaitu: Adanya pemain-pemain, adanya lingkungan untuk berinteraksi, adanya aturan main, adanya tujuan-tujuan tertentu DUPAN (Dadu Pancasila) termasuk media permainan yang tidak lepas dari adanya gambar atau foto yang ada di papan DUPAN (Dadu Pancasila), Gambar berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan sehingga dapat menarik perhatian, mengilustrasikan fakta 18 atau informasi (Wiyogo, 2020). Sehubungan dengan hal tersebut gambar termasuk media berbasis visual representasi seperti gambar lukisan yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda.

Kemandirian belajar merupakan suatu kemampuan yang berasal dari diri siswa berupa tindakan inisiatif yang berpotensi untuk mengatur dirinya dalam belajar (Yanti et al., 2019). Kemandirian belajar menghasilkan suatu pikiran atau tindakan tanpa bergantung pada orang lain. Siswa yang memiliki kemandirian belajar merasa memiliki tanggungjawab terhadap proses belajar yang dikerjakan sehingga dapat merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi usahanya untuk menuju keberhasilan belajar. Kemudian kemandirian belajar bagi siswa atau kalangan remaja sangat berkurang yang dapat dilihat dari hubungan antara kebiasaan belajar yang kurang baik yaitu tidak tahan lama dan baru belajar setelah menjelang ujian, membolos, mencontek, dan mencari bocoran soal ujian maupun jawabannya (Supanti & Hartutik, 2018). Kemandirian belajar sendiri yaitu sikap percaya diri yang dimiliki oleh siswa ketika melakukan kegiatan belajar di dalam kelas maupun di luar kelas sehingga terciptanya inisiatif dari diri sendiri untuk mengatasi suatu masalah dan bertanggungjawab khususnya pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan tersendiri.

Jika siswa memiliki rasa percaya diri yang rendah, maka akan berpengaruh pada hasil belajar kognitif siswa yang menimbulkan motivasi belajar menurun. Motivasi belajar merupakan suatu dorongan bagi kegiatan belajar, oleh karena itu motivasi dapat digambarkan sebagai daya penggerak umum di kalangan siswa yang menciptakan, melindungi, dan membimbing kegiatan belajar agar tujuan dapat tercapai. Dapat juga dikatakan bahwa motivasi adalah serangkaian usaha untuk menciptakan kondisi tertentu agar seseorang mau dan mau melakukan sesuatu, dan bila tidak menyukainya maka akan berusaha menghindari perasaan tersebut (Sardiman, 2019). Dapat juga dikatakan bahwa motivasi adalah serangkaian usaha untuk menciptakan kondisi yang diinginkan. Prinsip-prinsip motivasi belajar antara lain: Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar; Motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar; Motivasi berupa pujian lebih baik daripada hukuman; Motivasi berhubungan erat



dengan kebutuhan dalam belajar; Motivasi dapat memupuk optimism dalam belajar; Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar.

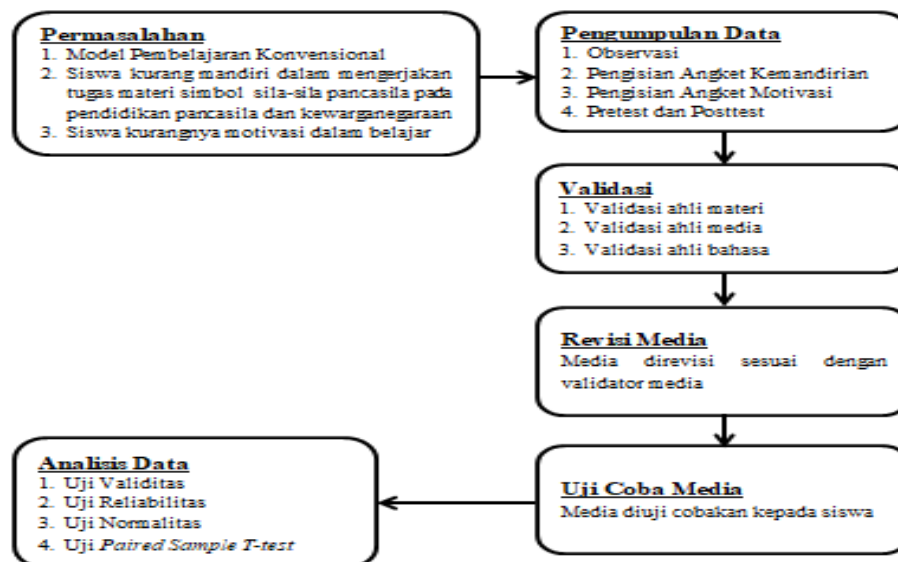
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa proses kegiatan belajar mengajar di UPTD SD Negeri Tunjung 4 Burneh Bangkalan, khususnya pada pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan dengan materi simbol dan bunyi pancasila dalam proses pembelajaran kemandirian belajar siswa masih tergolong sangat rendah bahkan belum tertanam sebelumnya, karena dapat dilihat dari cara siswa menjawab pertanyaan dari guru khususnya dalam materi simbol pancasila. Selama proses pembelajaran di dalam kelas, guru hanya menunjukkan gambar simbol pancasila yang menyebabkan siswa belum mampu untuk mengingat simbol pancasila. Kemudian dalam proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yaitu kurangnya rasa keberanian siswa dan perasaan takut salah untuk maju ke depan kelas menunjukkan simbol dan bunyi pancasila di hadapan teman-temannya, sehingga rasa keberanian yang seharusnya ada pada siswa dirasa masih sangat kurang dan bahkan belum terlihat. Tidak semua siswa mempunyai keberanian untuk menyebutkan simbol pancasila yang sesuai dengan media pembelajaran dimana terlihat dari siswa yang aktif rata-rata persentase yang diperoleh sekitar 25%-45% dan nilai rata-rata siswa masih dibawah standar nilai yang ingin dicapai.

Hal ini diketahui pada saat siswa menjawab soal tentang simbol dan bunyi pancasila. Sehingga, daya tarik siswa untuk belajar mengenal simbol pancasila sangat kurang dan tidak menarik yang menyebabkan motivasi belajar siswa menurun. Sehingga cara menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi oleh siswa tersebut, diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemandirian belajar dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan ketika kegiatan belajar mengajar. Hal ini bahwa seorang guru memiliki tugas untuk mengarahkan siswa agar berperan dalam memilih dan menentukan apa yang akan dipelajari dengan cara strategi apa yang akan ditempuhnya ketika kegiatan belajar mengajar, salah satunya bisa menggunakan media pembelajaran seperti media pembelajaran dadu pancasila (Fadila et al., 2021). Permasalahan tersebut, dapat dirumuskan antara lain: Bagaimana pengaruh media pembelajaran *DUPAN* (Dadu Pancasila) terhadap kemandirian belajar siswa, terhadap motivasi belajar siswa dan bagaimana perbedaan media pembelajaran *DUPAN* (Dadu Pancasila) terhadap kemandirian dan motivasi belajar siswa kelas III di UPTD Sekolah Dasar Negeri Tunjung 4 Burneh Bangkalan?.

Menurut penelitian sebelumnya bahwa pengaruh penggunaan media *DUPAN* (Dadu Papan Pancasila) terhadap hasil belajar PKn siswa kelas III SD Negeri 77 Kanaeng Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar bahwa hasil belajar PKn siswa sebelum menggunakan media *DUPAN* (Dadu Papan Pancasila) memperoleh nilai rata-rata sebesar 68,5 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 35 pada pretest, terdapat 4 siswa atau 20% berada pada kategori tinggi, 9 siswa atau 45% berada pada kategori sedang dan 5 siswa atau 25% berada pada kategori rendah, terdapat 2 siswa atau 10% berada pada kategori sangat rendah. Hasil belajar PKn siswa setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media *DUPAN* (Dadu Papan Pancasila) sebanyak 3 kali pertemuan, nilai rata-rata sebesar 82,5 sebanyak 6 siswa atau 30% siswa berada pada kategori sangat tinggi yang sebelumnya tidak ada siswa yang masuk kategori sangat tinggi, 8 siswa atau 40% siswa berada pada kategori tinggi, 4 siswa atau 20% berada pada kategori sedang, 2 siswa atau 10% berada pada kategori rendah dan tidak ada siswa berada pada kategori sangat rendah (Hatija, 2020).

II. Metode Penelitian

Metode penelitian dalam rancangannya menggunakan *pre-experimental design* tipe *onegroup pretest-posttest* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kemandirian belajar dan motivasi belajar terhadap masing-masing siswa kelas III di UPTD Sekolah Dasar Negeri Tunjung 4 Burneh Bangkalan. Hal ini peneliti mengambil kelas III yang terdiri dari 36 siswa dengan rincian 21 laki-laki dan 15 perempuan. Langkah-langkah melakukan penelitian antara lain:



Diberikan angket untuk mengetahui tingkat kemandirian belajar dan motivasi belajar terhadap masing-masing siswa (Sugiyono, 2018). Sehingga diperlukan teknik analisis data, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas dan uji *paired sample t-test* menggunakan bantuan aplikasi *IBM SPSS v21.0 for windows*.

Uji validitas butir dilakukan untuk menguji ketepatan instrumen dalam mengukur suatu variabel penelitian. Hal yang sangat perlu diingat pada uji validitas adalah yang diuji validitas adalah masing-masing butir instrumen, dasar pengambilan keputusan sebagai berikut: 1) Jika $r_{pbi} > 0,05$ maka butir dinyatakan valid. 2) Sebaliknya jika $r_{pbi} < 0,05$ maka butir dinyatakan tidak valid. Untuk mengetahui tingkat validitasnya maka peneliti dapat menggunakan bantuan *SPSS 2.1 For windows*. Uji reliabilitas merupakan pengujian yang hanya dilakukan terhadap butir-butir soal valid yang diperoleh dari uji validitas. Selanjutnya untuk melihat tingkat reliabilitas data, peneliti dapat menggunakan *SPSS 2.1 For windows* untuk memberikan fasilitas dalam mengukur reliabilitas, jika *Crombach Alpha (G) > 0,05* maka reliabilitas pertanyaan bisa diterima dan sebaliknya jika *Crombach Alpha (G) < 0,05* maka reliabilitas pertanyaan tidak bisa diterima.

Analisis data awal yang digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel berdistribusi normal atau tidak pengujian ini dilakukan dengan mengamati histogram atas nilai residual dan grafik normal probality plot. Deteksi dengan melihat penyerahan data (titik) pada sumbu diagonal atau grafik dengan bantuan menggunakan aplikasi *SPSS 2.1 for windows*. Dasar pengambilan keputusan: 1) Jika $r_{pbi} > 0,05$ maka butir dinyatakan data berdistribusi normal. 2) Sebaliknya jika $r_{pbi} < 0,05$ maka butir

dinyatakan data berdistribusi tidak normal. Uji *Paired Sample t-test* yang sering digunakan untuk melihat uji beda dua sampel berpasangan. Sampel berpasangan merupakan subjek yang sama, tetapi mengalami perlakuan yang berbeda dengan bantuan aplikasi SPSS 2.1 *for windows*. Dengan hipotesisnya yakni: 1) H_0 = kedua rata-rata populasi merupakan identik (rata-rata nilai pretest dan posttest tidak berbeda secara nyata). 2) H_a = kedua rata-rata populasi merupakan tidak identik (rata-rata nilai pretest dan posttest berbeda secara nyata). Dasar pengambilan keputusan: 1) Jika probabilitas/tingkat signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima. 2) Sebaliknya jika probabilitas/tingkat sig. $< 0,05$ maka H_0 ditolak (Putu, 2018).

III. Hasil Dan Pembahasan

Tabel 1 Uji *Paired Sample t-test* Angket Kemandirian Belajar

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kemandirian	Pretes	60.28	36	9.632	1.605
	Posttes	88.33	36	6.655	1.109

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Kemandirian	Pretes - Posttes	-28.056	10.301	1.717	-31.541	-24.570	-16.341	35	.000

Sumber: data diolah SPSS v21.0

Berdasarkan hasil output diatas dapat diperoleh nilai rata-rata pretest 60,28 dan posttest 88,33 dengan nilai signifikan (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga disimpulkan bahwa kemandirian belajar pada siswa materi simbol sila-sila pancasila menunjukkan adanya perbedaan rata-rata dengan menggunakan media pembelajaran DUPAN (Dadu Pancasila). Sependapat dengan (Fajriyah et al., 2019) bahwa terdapat pengaruh signifikan kemandirian belajar terhadap kemampuan penalaran matematis siswa sehingga kemandirian belajar berpengaruh positif terhadap kemampuan penalaran matematis siswa sebesar 46,6% dan 53,4% dipengaruhi oleh faktor lain diluar kemandirian belajar. Oleh karena itu melihat kesimpulan yang didapatkan perlu meningkatkan kemandirian belajar siswa, agar siswa dapat lebih bertanggung jawab terhadap keberhasilan belajarnya.

Tabel 2 Uji *Paired Sample t-test* Angket Motivasi Belajar

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motivasi	Pretest	63.19	36	8.796	1.466
	Posttest	83.33	36	6.211	1.035

Paired Samples Test							
	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			

				Lower	Upper			
Motivasi	Pretest - Posttest	-20.139	8.149	1.358	-22.896	-17.382	-14.828	35
								.000

Sumber: data diolah SPSS v21.0

Berdasarkan hasil output diatas dapat diperoleh nilai rata-rata pretest 63,19 dan posttest 83,33 dengan nilai signifikan (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga disimpulkan bahwa motivasi belajar pada siswa materi simbol sila-sila pancasila menunjukkan adanya perbedaan rata-rata dengan menggunakan media pembelajaran DUPAN (Dadu Pancasila). Sependapat dengan (Andriani & Rasto, 2019) bahwa motivasi belajar yang tercermin dari indikator durasi kegiatan, frekuensi kegiatan, presistensi, devosi dan pengorbanan, ketabahan dan kemampuan, tingkat inspirasi, tingkatan kualifikasi hasil, serta arah sikap terhadap sasaran kegiatan memiliki peran penting terhadap hasil belajar. Guru memiliki peran strategis dalam memotivasi siswa, oleh karena itu kemampuan guru dalam memotivasi siswa turut menentukan hasil belajar siswa.

IV. Kesimpulan

1. Media pembelajaran DUPAN (Dadu Pancasila) dapat berpengaruh kemandirian belajar siswa dengan nilai rata-rata pretest 60,28 dan posttest 88,33.
2. Media pembelajaran DUPAN (Dadu Pancasila) dapat berpengaruh motivasi belajar siswa dengan nilai rata-rata pretest 63,19 dan posttest 83,33.
3. Media pembelajaran DUPAN (Dadu Pancasila) terdapat perbedaan antar kemandirian belajar dan motivasi belajar siswa dengan nilai signifikan (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$.

Daftar Pustaka

- Alifiliah, A. (2020). *E-Learning Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V Mi Al-Ihsan Pamulang*.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Baharun, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE. *Cendekia: Journal of Education and Society*, 14(2), 231. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v14i2.610>
- Fadila, R. N., Nadiroh, T. A., Juliana, R., Zulfa, P. Z. H., & Ibrahim, I. (2021). Kemandirian Belajar Secara Daring Sebagai Prediktor Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika UIN Sunan Kalijaga. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 880–891. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.457>
- Fajriyah, L., Nugraha, Y., Akbar, P., & Bernard, M. (2019). Pengaruh Kemandirian Belajar Siswa Smp Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis. *Journal On Education*, 01(02), 288–296.
- Hatija, N. (2020). *Pengaruh penggunaan media dupan (dadu papan pancasila) terhadap hasil belajar pkn murid kelas iii sd negeri 77 kanaeng kecamatan galesong selatan kabupaten takalar*. xii + 31.
- Putu. (2018). Metode Analisis Penelitian. 5–8. Bandung. CV Alfabeta.
- Roberts, A. (2020). *Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Sardiman. (2019). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Cetakan ke). Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D* (Cet. ke-0). CV. Alfabeta.



- Supanti, S., & Hartutik, I. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Dan Kemandirian Siswa Pada Materi Sistem Koloid Dengan Metode Inkuiri. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 12(1), 2031–2038.
- Wiyogo, A. (2020). *DAMPAK KURIKULUM 2013 TERHADAP GURU DAN SISWA SD*. 21(1), 407–411.
- Yanti, R., Nuryani, P., & Rakhmat Riyadi, A. (2019). Pengaruh Pembelajaran Tematik Menggunakan Strategi Self-Regulatory Processes Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnall Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 221–235. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>.