

**PENGUNAAN MEDIA POWER POINT INTERAKTIF DAN WORD WALL
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN NILAI-NILAI PANCASILA PADA
SISWA KELAS IV SDN 03 JATIPURWO**

¹Danun Reyhan Ardiansyah, ²Nugroho Adhi Saputro, ³Susilo Tri Widodo, S.Pd.,
M.H, ⁴Nanang Rohmat Hidayat, S.Pd
¹²³PGSD FIPP Universitas Negeri Semarang, ⁴SDN 03 Jatipurwo
¹reyhan2303@students.unnes.ac.id, ²adhisaputro268@gmail.com,
³susilotriwido@mail.unnes.ac.id, ⁴nananghidayat21@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

Interactive PowerPoint and word wall are examples of media that support learning in the classroom. The aim of this research is to increase the understanding of class IV students at SDN 03 Jatipurwo about Pancasila values in daily life in PPKn learning. This research uses a qualitative approach with descriptive methods and Applied Research methods. The research subjects were class teachers and class IV students at SDN 03 Jatipurwo. Data collection techniques are by means of observation and interviews. Data analysis techniques identify existing problems, design interventions, and measure the effectiveness of the intervention. Based on research carried out with the results, the application of interactive PowerPoint media in the Pancasila Education subject in class IV SDN 03 Jatipurwo can arouse students' interest and understanding of the Pancasila Education subject matter. The application of interactive powerpoint and word wall media on Pancasila Education material received a positive response from class IV students at SDN 03 Jatipurwo even though there were obstacles faced by teachers during the learning process.

Keywords : Learning Media, interactive Powerpoint, Wordwall, PPKn

ABSTRAK

Powerpoint interaktif dan wordwall merupakan contoh media pendukung pembelajaran dalam kelas. Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SDN 03 Jatipurwo tentang nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari pada pembelajaran PPKn. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif dan metode Applied Research. Subjek penelitian merupakan guru kelas dan siswa kelas IV SDN 03 Jatipurwo. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi dan wawancara. Teknik analisis data mengidentifikasi masalah yang ada, merancang intervensi, dan mengukur efektivitas intervensi. Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan dengan hasil bahwa adanya penerapan media powerpoint interaktif dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 03 Jatipurwo yang dapat membangkitkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran Pendidikan Pancasila. Penerapan media powerpoint interaktif dan wordwall pada materi Pendidikan Pancasila memperoleh respon positif dari siswa kelas IV SDN 03 Jatipurwo meskipun terdapat kendala yang dihadapi guru saat pembelajaran berlangsung.

Keywords : Media Pembelajaran, Powerpoint interaktif, Wordwall, PPKn

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu bagian pada aktivitas pembelajaran berdampak pada meningkatkan kemampuan individu. Sesuai pada pemikiran (Ambarwati, 2022) bahwa pendidikan yaitu pondasi hidup seseorang yang dapat mempengaruhi perilaku seseorang. Pendidikan bisa diperoleh dari lingkup keluarga, masyarakat sekitar, serta sekolah. Ilmu yang diberikan di sekolah sesuai dari tugas guru. Guru memiliki peran penting pada menyampaikan materi pembelajaran kepada para siswa (Sari, 2021). Pembelajaran adalah pemerolehan kemahiran pada suatu pelajaran (Thobroni, 2017).

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah salah satu dari banyak materi yang disampaikan oleh guru selama kegiatan pembelajaran. Pembelajaran PPKn adalah aktivitas pembelajaran yang diajarkan dari aturan, nilai-nilai, serta moral. Tujuan pembelajaran PPKn adalah agar siswa dengan sadar memiliki pembatasan kebebasan oleh hak serta kewajibannya. Untuk mencapai tujuan ini, guru memerlukan media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi.

Seraya berkembangnya teknologi yang sangat pesat, ada kemungkinan bahwa media pembelajaran baru akan diciptakan melalui penggunaan teknologi. Salah satu contoh media pembelajaran yang menggunakan teknologi adalah PowerPoint interaktif dan *wordwall*. Mereka memiliki gambar dan suara yang menarik siswa saat menyampaikan materi pelajaran, dan penggunaan media ini dapat membantu guru menyampaikan materi pelajaran. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah salah satu materi pembelajaran yang dapat dipelajari dengan menggunakan PowerPoint interaktif dan *wordwall*. PPKn berisi prinsip-prinsip luhur, kukuh, akhlak, perhatian, dan bertanggung jawab. Permasalahan yang dijumpai selama kegiatan proses pembelajaran PPKn yaitu mayoritas materi yang sangat banyak serta membuat siswa kurang aktif (Aisah, 2022).

Berdasarkan observasi dan wawancara bersama guru kelas IV SDN 03 Jatipurwo ditemukan bahwa beberapa siswa tidak terlalu aktif mengikuti pembelajaran tentang materi PPKn. Dimana materi yang siswa tidak terlalu aktif pada pemahaman nilai - nilai Pancasila.

Karena dalam materi ini siswa perlu mengingat, menghafal dan menerapkannya pada kehidupan sehari-hari. Kemampuan mengingat merupakan kecakapan untuk memasukkan informasi, menyimpan, dan mengeluarkannya kembali. Peristiwa lupa bisa saja terjadi pada orang lain karena kurangnya konsentrasi. Tidak memandang itu anak-anak, remaja, atau siapapun. Namun rasa lupa bisa dikurangi, dengan usaha untuk meningkatkan kemampuan mengingat siswa dalam belajar dan memberi penjelasan materi pelajaran yang bisa digunakan dalam kehidupan sehari - hari (Soleha, 2018)

Dengan adanya masalah tersebut peneliti berharap dalam membantu guru kelas IV SDN 03 Jatipurwo maupun semua guru yang mempunyai kendala dalam pembelajaran PPKn terutama materi Pemahaman nilai-nilai Pancasila dengan penelitian ini. Dalam penelitian ini, peneliti akan menerapkan powerpoint interaktif dan wordwall dalam pembelajaran PPKn ini. Dengan tujuan siswa dapat tertarik lagi dalam pembelajaran PPKn karena dalam media pembelajaran tersebut memiliki daya tarik berupa animasi yang lucu dan juga permainan yang

menarik untuk dimainkan bersama siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif yang dilakukan di SDN 03 Jatipurwo dan metode *applied research* untuk memecahkan masalah yang terjadi saat pembelajaran. Pelaksanaan pertemuan ini dilaksanakan pada 10 November 2023.

Penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang bersifat deskriptif dalam menyampaikan hasil penelitian yang telah dilakukan. Menurut Rukajat (2018) Penelitian kualitatif adalah mengungkap makna atau hal esensial yang menggunakan latar alami sebagai sumber data langsung dimana peneliti sendiri menjadi instrumen utama dalam penelitian. Penelitian kualitatif juga diartikan sebagai pencarian pemahaman yang mendalam tentang suatu gejala, fakta atau realita (Yusanto, 2019). Menurut Bado (2022), dalam buku model pendekatan kualitatif menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian alamiah yang bersifat deskriptif dan tidak menggunakan perhitungan atau angka. Maka dari itu,

dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan pendekatan kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif dengan pembahasan yang mendalam terhadap suatu gejala, fakta, ataupun realita yang diteliti oleh peneliti.

Di sisi lain, metode deskriptif dalam pendekatan penelitian kualitatif merupakan suatu metode penelitian kualitatif sederhana dengan alur induktif yang diawali dengan peristiwa atau fenomena penjelas dan di bagian akhir dapat ditarik suatu generalisasi berupa kesimpulan dari peristiwa atau fenomena tersebut (Yuliani, 2018). Oleh karena itu, penelitian kualitatif dengan metode deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk memberikan penjelasan dan deskripsi mengenai fenomena atau peristiwa yang sedang diteliti

Penelitian terapan berkaitan dengan penerapan praktis, kemajuan, dan kemajuan ilmu pengetahuan yang diciptakan oleh penelitian mendasar dalam kehidupan nyata. Tujuan penelitian terapan adalah untuk memecahkan tantangan tertentu. Tujuan utama penelitian terapan adalah pemecahan masalah, sehingga hasil penelitian dapat digunakan untuk kepentingan individu, baik secara individu maupun

kelompok, bukan untuk tujuan ekonomi atau politik, atau untuk wawasan ilmiah semata.

Subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SDN 03 Jatipurwo dengan jumlah siswa 8 orang dan guru kelas IV SDN 03 Jatipurwo. Teknik pengumpulan data dari penelitian yang diterapkan melalui wawancara dan observasi. Wawancara dilaksanakan agar didapatkan informasi dan bahan tentang permasalahan yang dihadapi oleh guru di kelas dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung. Teknik analisis data mengidentifikasi masalah yang ada, merancang intervensi, dan mengukur efektivitas intervensi.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian yang dilakukan di kelas IV SDN 03 Jatipurwo pada pelajaran Pendidikan Pancasila pada topik Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan pada lingkungan sekolah menggunakan metode PBL. Tahapan penelitian dimulai dengan observasi, perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan kelas dilakukan selama dua pertemuan, pada pertemuan I dan pertemuan II tindakan kelas menggunakan model pembelajaran Problem Based

Learning (PBL). Prosedur penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut

Observasi

Tahap observasi pada penelitian ini terdapat dua kegiatan yang pertama yaitu wawancara dan yang kedua yaitu merumuskan solusi. Dalam tahap observasi yang paling awal dilakukan peneliti yaitu wawancara kepada guru kelas IV SDN 03 Jatipurwo yakni Bapak Nanang Rohmat Hidayat S.Pd., untuk menggali informasi tentang kendala yang dihadapi guru pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil wawancara yang terdapat tiga pertanyaan utama pada penelitian ini yaitu

1. Sudah berapa lama mengajar menggunakan kurikulum merdeka di kelas IV? guru kelas IV SDN 03 Jatipurwo menyatakan bahwa berjalan 2 tahun mengajar menggunakan kurikulum merdeka di kelas 4, yaitu dimulai dari tahun 2022 dan tahun 2023 ini.
2. Apakah yang menjadi kendala saat mengajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV? Persoalan kedua dijawab oleh guru kelas IV SDN 03 Jatipurwo yang mencatat banyak kendala,

namun kesulitan yang muncul kembali pada tahun pelajaran 2023/2024 adalah buruknya daya ingat siswa terhadap topik Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan, karena banyak isinya membutuhkan kemampuan menghafal. Siswa kesulitan menghafal materi pada topik Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan pada tahun ajaran sebelumnya yaitu 2022/2023, mengenai pemahaman nilai-nilai Pancasila. Guru kembali menghadapi tantangan ini pada tahun ajaran 2023/2024.

3. Upaya apa saja yang sudah dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut? Pertanyaan ketiga, guru kelas IV SDN Pedurungan Tengah 02 menyatakan bahwa sudah melakukan beberapa upaya untuk mengatasi kendala tersebut dengan memadukan beberapa metode pembelajaran, guru sudah melakukan metode ceramah, presentasi, diskusi, pemaksaan, dan lainnya, namun upaya yang sudah dilakukan belum bisa diatasi sepenuhnya.

Berdasarkan sajian data wawancara di atas peneliti menarik

kesepakatan dengan guru kelas IV SDN 03 Jatipurwo bahwa kendala membutuhkan solusi yang tepat saat ini yaitu lemahnya kemampuan mengingat dan menghafal siswa. Sehingga membuat siswa susah untuk menerapkan materi pembelajaran yang sudah diajarkan dalam kehidupan.

Tahap kedua dalam observasi yaitu penentuan solusi dari kendala yang disepakati untuk ditindak lanjuti. Guru kelas menentukan materi dengan topik Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan yang akan digunakan untuk PTK. Setelah mengkaji materi pada topik tersebut peneliti mengusulkan solusi penggunaan metode PBL berbasis media powerpoint interaktif dan bermain game di aplikasi web yaitu wordwall pada topik Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan, dengan alasan anak usia Sekolah Dasar masih masa bermain, maka belajar sambil bermain dapat menjadi cara yang tepat untuk diterapkan pada materi pada topik Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan karena anak akan senang diajak bermain dan secara tidak langsung mereka akan menghafalkannya. Solusi yang dihasilkan disepakati oleh peneliti kepada guru kelas IV SDN 03

Jatipurwo untuk diproses ke prosedur selanjutnya.

Perencanaan

Perencanaan merupakan langkah merancang kerangka produk agar produk yang dikembangkan sesuai dengan indikator tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil dari tahap analisis akan dirancang pada tahap desain, dan ditentukan elemen-elemen yang diperlukan untuk pembuatan produk (McGriff dalam Zakiyatul, 2023). Pembahasan mengenai tahapan perencanaan ini akan dibagi ke dalam dua bagian, yaitu pertemuan I dan pertemuan II sebagai berikut.

Pada pertemuan I dan pertemuan II, diterapkan model Problem Based Learning (PBL). Pada tahap ini peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran berupa Modul Ajar yang dikonfirmasi kepada guru kelas IV 03 Jatipurwo dan mendapatkan beberapa perbaikan pada Modul Ajar, yaitu kegiatan atau langkah-langkah pembelajaran yang belum terdapat aspek diferensiasi

Selain menyusun perangkat pembelajaran, peneliti membuat alat penilaian tes berupa lima soal pilihan ganda dan tiga soal essay tentang materi makna sila-sila Pancasila.

Tujuan dari pembuatan alat evaluasi tes ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa SDN 03 Jatipurwo.

Selanjutnya pada saat proses pembelajaran peneliti menyusun dan mengembangkan alat berupa lembar observasi aktivitas instruktur dan lembar observasi aktivitas siswa.

Selain itu, peneliti juga membuat materi pembelajaran interaktif berbasis ppt untuk digunakan selama proses pembelajaran, serta website wordwall untuk bermain game, agar lebih menanamkan pemahaman siswa. Hal ini digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran selama proses pembelajaran, memastikan pembelajaran terjadi sesuai dengan strategi pembelajaran dan tujuan yang dimaksudkan.

Yang membedakan pada pertemuan I dan pertemuan II yaitu peneliti membuat instrumen penilaian tes berupa soal essay yang berjumlah 5 soal tentang materi penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kegiatan hidup sehari-hari, khususnya sikap positif dalam kehidupan di lingkungan sekitar.

Pelaksanaan

Penelitian pelaksanaan tindakan kelas (PTK) dilaksanakan dalam dua

pertemuan pada hari jumat, 10 November 2023. Dengan pertemuan 1 dilaksanakan pukul 08.00-09.10 WIB dan pertemuan 2 dilaksanakan pada pukul 10.00-11.10 WIB. Sesuai dengan alokasi waktu pada modul ajar yakni 2 x 35 menit. Pada pelaksanaan tindakan kelas ini peneliti didampingi oleh guru kelas IV SDN 03 Jatipurwo sebagai observer, sehingga dari awal hingga akhir pembelajaran peneliti melakukan pendekatan langsung oleh guru kelas IV SDN 03 Jatipurwo. Pada pertemuan I dan 2 penelitian tindakan kelas, peneliti menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan metode Game Based Learning.

Sebelum melaksanakan pembelajaran peneliti dan guru kelas IV SDN 03 Jatipurwo menyiapkan keperluan seperti laptop, LCD, proyektor, LKPD, dan lainnya yang akan digunakan saat pembelajaran. Tahapan pembelajaran dimulai dari tahap pendahuluan, inti dan penutup.

1. Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan yang dilakukan pada pertemuan I dan II sama dengan yang dilakukan oleh guru semuanya. Dimana siswa dikondisikan untuk

duduk dengan rapi, kemudian peneliti dengan siswa berdoa bersama menurut agama dan kepercayaan masing-masing. Dilanjut peneliti melakukan presensi kehadiran siswa dan menanyakan kabar siswa. Setelah melakukan presensi, peneliti mengajak murid untuk menyanyikan lagu nasional. Sebelum masuk ke dalam pembelajaran peneliti memberi pertanyaan pemantik untuk memfokuskan siswa pada materi yang akan dibahas. Dengan mengajukan pertanyaan pemantik dan tanya jawab dengan siswa, peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta memberi motivasi kepada siswa

2. Kegiatan Inti

Pertemuan I

Pada kegiatan inti yang memuat Problem Based Learning (PBL), dimulai dengan peneliti memberikan permasalahan pada gambar lambang negara yang disajikan melalui power point interaktif. Pada gambar lambang negara Burung Garuda siswa diajak untuk mengidentifikasi ada apa saja dalam lambang negara

burung garuda. Setelah siswa mengidentifikasi lambang negara, peneliti memberikan tayangan video pembelajaran animasi yang menarik tentang nilai-nilai Pancasila. Dari penayangan video pembelajaran siswa melakukan tanya jawab dengan peneliti mengenai lambang negara burung garuda, salah satu pertanyaan yang diajukan oleh peneliti yaitu “apa yang ada di tubuh lambang negara burung garuda?” sebelum bermain game wordwall. Dilanjutkan bermain wordwall menggunakan open the box dan dipilih secara acak, siswa yang dapat menjawab akan diberi hadiah oleh peneliti. Dalam permainan ini siswa sangat aktif saling mengacungkan jari untuk menjawab.

Selanjutnya peneliti mengorganisasikan siswa untuk berkelompok menjadi 4 kelompok, dalam satu kelompok terdapat dua siswa. Kemudian peneliti membagikan lembar kerja peserta didik. Pada kegiatan berkelompok ini siswa diajak untuk menggambar lambang-lambang sila Pancasila dan menuliskan bunyi beserta makna silanya.

Peneliti memberi waktu 20 menit untuk melaksanakan diskusi kelompok ini dengan peneliti berkeliling melihat siswa apakah ada yang mengalami kesulitan. Setelah melakukan diskusi peneliti menunjuk satu sampai dua kelompok untuk memaparkan hasil diskusinya bagi siswa yang tidak presentasi menanggapi kelompok yang presentasi. Di akhir kegiatan inti peneliti memberikan umpan baik dan penguatan dari hasil presentasi siswa. Sebelum istirahat peneliti melakukan asesmen penilaian kelas untuk menilai apakah pembelajaran hari ini dapat dipahami siswa serta memberi

Pertemuan II

Kegiatan inti diawali dengan pemaparan materi oleh peneliti, dengan mengulas kembali materi sebelumnya pemahaman nilai-nilai Pancasila. Kemudian peneliti memberi pertanyaan pemantik salah satunya "Apa saja contoh penerapan sila-sila dalam Pancasila di lingkungan sekolah?". Dilanjutkan bermain game word wall dengan mencocokkan lambang dan makna

Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah bermain game word wall peneliti membagi siswa menjadi dua kelompok dan membagikan Lembar Kerja Peserta Didik. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok kemudian mengarahkan mereka pada pertanyaan-pertanyaan di lembar kerja mereka yang akan didiskusikan bersama kelompok sebagai uji pemahaman mereka terhadap video yang telah disajikan. Peneliti memberikan waktu 20 menit kepada setiap kelompok untuk menyelesaikan pertanyaan, dan peneliti mengamati setiap kelompok saat mereka mengerjakannya. Setelah waktu habis, siswa diminta membacakan hasil diskusinya, dan siswa yang tidak membacakan hasil diskusinya menanggapi hasil presentasi temannya. Peneliti bertanggung jawab untuk memberikan komentar dan meningkatkan hasil percakapan siswa.

3. Kegiatan Penutup

Tahapan pembelajaran yang terakhir pada pertemuan I

dan II adalah kegiatan penutup, pada kegiatan penutup yaitu kesimpulan bersama antara peneliti yang berperan sebagai guru dan siswa terkait materi yang dipelajari serta pemberian penguatan materi oleh peneliti, melakukan refleksi selama pembelajaran yang telah dilaksanakan sebagai bentuk evaluasi bersama, dan diakhiri dengan doa bersama. Hasil evaluasi pada pertemuan I dan pertemuan II terdapat tiga komponen yaitu pencapaian hasil belajar siswa, pencapaian kemampuan menghafal dan memahami materi, dan pencapaian hasil belajar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode game based learning dengan word wall berbantuan powerpoint interaktif pada topik Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan dapat meningkatkan kemampuan menghafal siswa kelas IV SDN 03 Jatipurwo. Selain itu penggunaan media word wall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memberikan dampak yang baik terhadap hasil akhir belajar dengan

memberikan tes kapasitas kognitif melalui soal evaluasi yang dikembangkan oleh peneliti.

Oleh karena itu, berdasarkan hasil penelitian tersebut maka disarankan apabila menemukan permasalahan mengenai kemampuan mengingat dan menghafal siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi pemahaman nilai-nilai Pancasila pada kehidupan sehari-hari dapat diatasi dengan menggunakan metode metode game based learning dengan word wall berbantuan powerpoint interaktif, dengan mengajak siswa bermain mereka akan lebih bersemangat dan antusias dalam melakukan pembelajaran. Meskipun demikian, metode ini juga akan menyebabkan kondisi kelas menjadi berisik dengan suara para siswa yang berusaha untuk menang dalam bermain. Namun, hal tersebut masih dapat diatasi dan dikendalikan dengan kemampuan guru dalam menguasai kondisi kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Aisah, R. N., Masfuah, S., & Rondli, W. S. (2022). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB KESULITAN BELAJAR PPKn DI SD. *Didaktik:*

- Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 671–685.
- Ambarwati, A., Arafat, Y., & Aryaningrum, K. (2022). ANALISIS PEMBELAJARAN PPKN MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO VISUAL KELAS III SD YAYASAN BRK. *Jurnal Holistika*, 6(1), 8–13
- Bado, B. (2022). “Model Pendekatan Kualitatif: Telaah Dalam Metode Penelitian Ilmiah”. Buku. Tahta Media Group
- Rukajat, A. (2018). “Pendekatan penelitian kualitatif (Qualitative research approach)”. Deepublish.
- Sari, W. N., Murtono, & Ismaya, E. A. (2021). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Tambahmulyo 1. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(2), 1
- Soleha, L. (2018). Meningkatkan kemampuan Mengingat Melalui Layanan Penguasaan Konten Teknik Loci Pada Siswa Kelas VIII SMP Harapan Mekar Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018 (Doctoral dissertation).
- Thobroni. (2017). *Belajar & Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media
- Yuliani, W. (2018). Metode penelitian deskriptif kualitatif dalam perspektif bimbingan dan konseling. *Quanta*, 2(2), 83-91.
- Yusanto, Y. (2020). “Ragam Pendekatan Penelitian Kualitatif”. *Journal of scientific communication (jsc)*, 1(1).