

## THEMATIC LITERACY PROGRAM DEVELOPMENT AS A PARLIAMENTARY INTRODUCTION STRATEGY FOR HIGH GRADE CHILDREN AT THE DPR RI LIBRARY

### PENYUSUNAN PROGRAM LITERASI TEMATIK SEBAGAI STRATEGI PENGENALAN KEPARLEMENAN UNTUK ANAK KELAS TINGGI DI PERPUSTAKAAN PARLEMEN

Tirilla Jelisa<sup>1</sup>, Yona Primadesi<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Padang

\*e-mail: [jelisetami@gmail.com](mailto:jelisetami@gmail.com)

#### Abstract

*This research aims to design a Thematic Literacy Program as a strategy to introduce parliamentary concepts to young children at the Indonesian House of Representatives (DPR RI) Library, addressing the challenges of incidental, unstructured, and non-parliament-specific literacy visit materials. The program seeks to enhance basic literacy while systematically and interactively introducing parliamentary concepts. The Backward Design method was employed, involving: (1) identifying learning outcomes, (2) determining assessment evidence, and (3) designing interactive activities such as storytelling and role-playing. Additionally, the Design Thinking approach was used to develop an educational game, *Gigih si Garuda: Adventure in the World of Parliament*, through empathize, define, ideate, prototype, and test stages. Results from a limited trial on May 7, 2025, and community testing showed positive responses to the game's design and mechanics, proving its effectiveness as a national education tool, reinforcing the library's role as a democratic knowledge hub.*

**Keywords:** Thematic Literacy, Parliamentary Education, Young Children, Backward Design, Design Thinking.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©20xx by author.

## Introduction

Perpustakaan DPR RI, sebagai perpustakaan khusus berakreditasi A, memiliki peran strategis dalam memajukan literasi dan mendukung misi lembaga legislatif. Meskipun telah berkomitmen memenuhi standar nasional sesuai Peraturan Perpustakaan Nasional Nomor 7 Tahun 2002, program kunjungan literasi untuk anak kelas tinggi menghadapi sejumlah tantangan. Observasi selama tiga bulan (Oktober–Desember 2024) dan wawancara dengan pustakawan Indira Nadya Paramitha, S.Hum., mengungkapkan bahwa materi kunjungan literasi sering disusun secara insidental, kurang terstruktur, dan tidak mencerminkan identitas keparlemen perpustakaan. Hal ini menyebabkan konten yang disampaikan bersifat umum, kurang mendukung penguatan literasi dasar, dan gagal memperkenalkan konsep keparlemenan, sehingga mengurangi potensi perpustakaan sebagai pusat edukasi transformatif.

Penulisan ini menjawab pertanyaan kritis: Bagaimana merancang program literasi tematik yang terstruktur untuk memperkenalkan konsep keparlemenan kepada anak usia dini secara menarik dan sesuai dengan usia mereka? Penulisan ini penting karena masa kanak-kanak awal merupakan fase krusial untuk membangun literasi dan kesadaran kebangsaan, sejalan dengan misi perpustakaan untuk mempromosikan nilai-nilai demokrasi. Penulisan sebelumnya, seperti Abidin (2018), menegaskan bahwa literasi anak usia dini tidak hanya mencakup membaca dan menulis, tetapi juga keterampilan berpikir kritis dan sosial, yang menjadi dasar untuk memahami lembaga kebangsaan. Nutbrown dan Clough (2015) juga menyoroti pentingnya aktivitas berbasis narasi yang menyenangkan untuk memupuk literasi pada anak. Namun, literatur tentang integrasi pendidikan keparlemenan dalam program literasi anak usia dini masih terbatas, menunjukkan kebutuhan akan pendekatan inovatif yang sesuai untuk perpustakaan khusus seperti Perpustakaan DPR RI.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang Program Literasi Tematik dan mengembangkan permainan edukatif interaktif berjudul *Gigih si Garuda: Petualangan di Dunia Parlemen* untuk mengatasi kekurangan tersebut. Menggunakan metode *Backward Design*, penulisan ini mengidentifikasi hasil pembelajaran yang diinginkan

(misalnya, literasi dasar dan kesadaran keparlemenan), menetapkan bukti penilaian (misalnya, observasi partisipasi dan kuis sederhana), serta merancang aktivitas interaktif seperti mendongeng dan permainan peran. Selain itu, pendekatan *Design Thinking* digunakan untuk mengembangkan permainan melalui tahap *empathize, define, ideate, prototype, dan test*, memastikan desain yang menarik secara visual dan kuat secara pedagogis. Penulisan ini berhipotesis bahwa program yang sistematis dan interaktif akan meningkatkan literasi sekaligus memperkenalkan konsep keparlemenan secara efektif. Temuan utama menunjukkan bahwa program dan permainan ini, yang diuji pada eksibisi literasi tanggal 7 Mei 2025, mendapat respons positif karena desainnya yang menarik dan dampak edukatifnya. Penulisan ini berkontribusi pada bidang literasi dengan menawarkan model yang dapat direplikasi untuk perpustakaan khusus dalam mengintegrasikan nilai kelembagaan ke dalam pendidikan anak usia dini. Pertanyaan yang belum terjawab meliputi dampak jangka panjang dan skalabilitas program, yang mendorong penulisan lanjutan untuk implementasi berkelanjutan di berbagai konteks pendidikan.

## Method

Penulisan ini bertujuan untuk merancang Program Literasi Tematik dan mengembangkan permainan edukatif *Gigih si Garuda: Petualangan di Dunia Parlemen* sebagai strategi pengenalan konsep keparlemenan untuk anak-anak sekolah dasar kelas tinggi kelas 4-6 umur 9-12 tahun di Perpustakaan DPR RI. Penulisan dilakukan di lingkungan Perpustakaan DPR RI, Jakarta, dari Oktober hingga Desember 2024, dengan melibatkan observasi kunjungan literasi dan wawancara untuk memahami kebutuhan anak-anak sekolah dasar kelas tinggi kelas 4-6 umur 9-12 tahun serta kekurangan program literasi yang ada. Populasi penulisan adalah anak-anak sekolah dasar kelas tinggi kelas 4-6 umur 9-12 tahun yang mengunjungi Perpustakaan DPR RI, dengan sampel purposif dari dua kunjungan literasi (SD Tunas Indah pada 21 November 2024 dan SD Merpati pada 5 Desember 2024). Pemilihan sampel didasarkan pada ketersediaan kelompok yang mewakili karakteristik anak-anak sekolah dasar kelas tinggi kelas 4-6 umur 9-12 tahun, dengan mempertimbangkan keragaman gaya belajar dan respons terhadap aktivitas literasi.

Instrumen penulisan meliputi panduan observasi, panduan wawancara, dan angket validasi produk. Panduan observasi (Lampiran 1) digunakan untuk mencatat kegiatan kunjungan literasi, respons anak, dan interaksi staf, dengan fokus pada tingkat keterlibatan, kesesuaian materi, dan lingkungan fisik. Panduan wawancara (Lampiran 2) dirancang untuk mengumpulkan wawasan kualitatif dari pustakawan (Ibu Indira Nadya Paramitha, S.Hum.), pendidik, dan orang tua mengenai harapan dan kebutuhan program literasi. Angket validasi produk (Lampiran 7) digunakan untuk menilai kelayakan informasi dan desain permainan oleh ahli materi dan media, Dr. Erpidawati, S.E., M.Pd., pada 4 Juni 2025. Alat bantu pengembangan meliputi Canva untuk desain visual program dan permainan, serta Google Workspace (Google Docs dan Google Sheets) untuk pengelolaan data dan koordinasi tim.

Prosedur penulisan terdiri dari dua bagian utama: penyusunan Program Literasi Tematik menggunakan metode *Backward Design* dan pengembangan permainan *Gigih si Garuda* menggunakan metode *Design Thinking*. Untuk Program Literasi Tematik, metode *Backward Design* (Wiggins & McTighe, 1998) diterapkan melalui tiga tahap: (1) mengidentifikasi hasil pembelajaran, yaitu kemampuan literasi dasar (membaca, menulis, dan berpikir kritis) dan pemahaman awal tentang keparlemenan (misalnya, peran DPR RI); (2) menentukan bukti penilaian, seperti observasi partisipasi anak, lembar kerja sederhana, dan refleksi tanya jawab; serta (3) merancang aktivitas interaktif, termasuk mendongeng, permainan peran, dan kerajinan tangan bertema kebangsaan. Aktivitas dirancang berdasarkan Kurikulum Merdeka untuk sekolah dasar, dengan tema bulanan seperti "Apa itu Parlemen?" (Januari) dan "Ayo Mengenal Lambang Negara" (April).

Untuk pengembangan permainan *Gigih si Garuda*, metode *Design Thinking* (Norman, 2016) digunakan dengan lima tahap: (1) *empathize*, melalui observasi perilaku anak-anak sekolah dasar kelas tinggi kelas 4-6 umur 9-12 tahun dan wawancara dengan pustakawan untuk memahami kebutuhan; (2) *define*, merumuskan masalah kurangnya media interaktif untuk literasi keparlemenan; (3) *ideate*, menghasilkan konsep permainan kartu berbasis petualangan Garuda yang diadaptasi dari *Rhino Hero*; (4) *prototype*, menciptakan desain awal permainan dengan kartu dinding dan atap bertema keparlemenan; dan (5) *test*, melakukan uji coba terbatas pada eksibisi literasi tanggal 7 Mei 2025 dengan pengunjung dewasa dan profesional literasi anak untuk mengevaluasi alur, kejelasan instruksi, dan daya tarik permainan. Data kunjungan literasi 2023-2024 menunjukkan peningkatan kunjungan sekolah dasar sebesar 33,33%, mendukung relevansi penulisan ini.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dari observasi dan wawancara dianalisis untuk mengidentifikasi kebutuhan dan kekurangan program literasi, sedangkan data kuantitatif dari angket validasi produk dihitung untuk menentukan persentase kelayakan permainan (80%, predikat Baik). Untuk memastikan validitas dan reliabilitas, penulisan melibatkan triangulasi data dari observasi, wawancara, dan validasi ahli. Validasi oleh Dr. Erpidawati menggunakan skala penilaian (1-5) untuk menilai aspek informasi dan desain, dengan kriteria seperti alur cerita, kesesuaian materi, dan keseimbangan visual. Asumsi penulisan adalah

anak-anak sekolah dasar kelas tinggi kelas 4-6 umur 9-12 tahun mampu memahami konsep keparlemenan sederhana melalui media interaktif, dan pustakawan memiliki kapasitas untuk memfasilitasi program ini dengan pelatihan yang memadai.

Metode statistik sederhana digunakan untuk menghitung persentase kelayakan produk berdasarkan angket validasi, tanpa memerlukan analisis lanjutan karena sifat penulisan yang berfokus pada pengembangan produk. Perbandingan dilakukan antara program literasi yang ada (umum dan tidak terstruktur) dengan program yang diusulkan (terstruktur dan bertema keparlemenan). Keterbatasan penulisan meliputi uji coba yang masih terbatas pada simulasi dengan pengunjung dewasa, bukan anak-anak sekolah dasar kelas tinggi kelas 4-6 umur 9-12 tahun secara langsung, serta cakupan geografis yang terbatas pada Perpustakaan DPR RI. Meski demikian, pendekatan ini memungkinkan replikasi oleh perpustakaan khusus lain dengan penyesuaian konteks lokal, didukung oleh desain yang berpusat pada pengguna dan berbasis pedagogis.

## Results and Discussion

Penulisan ini menghasilkan dua temuan utama: (1) Program Literasi Tematik yang terstruktur dan berbasis keparlemenan, serta (2) permainan edukatif *Gigih si Garuda: Petualangan di Dunia Parlemen* yang dirancang untuk anak-anak sekolah dasar kelas tinggi kelas 4-6 umur 10-12 tahun. Program Literasi Tematik, yang dikembangkan menggunakan metode *Backward Design*, terdiri dari 12 tema bulanan yang mengintegrasikan literasi dasar (membaca, menulis, dan berpikir kritis) dengan konsep keparlemenan, seperti peran DPR RI, lambang negara, dan proses legislasi. Aktivitas interaktif seperti mendongeng, permainan peran, dan kerajinan tangan berhasil meningkatkan keterlibatan peserta, dengan 85% pengunjung dewasa pada uji coba eksibisi literasi tanggal 7 Mei 2025 melaporkan bahwa materi relevan dan mudah dipahami. Permainan *Gigih si Garuda*, yang dikembangkan melalui pendekatan *Design Thinking*, mencakup 30 kartu dinding dan 15 kartu atap bertema keparlemenan, dengan alur petualangan yang mengajak pemain membangun "gedung parlemen" sambil mempelajari konsep demokrasi. Validasi oleh Dr. Erpidawati, S.E., M.Pd., memberikan skor kelayakan 80% (predikat Baik) untuk aspek informasi dan desain, dengan nilai rata-rata 4,2 (skala 1-5) untuk alur cerita dan keseimbangan visual.

Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan terstruktur dan interaktif efektif dalam memperkenalkan konsep keparlemenan kepada anak-anak sekolah dasar kelas tinggi kelas 4-6 umur 10-12 tahun, sekaligus meningkatkan literasi dasar. Program ini menjawab pertanyaan penulisan mengenai bagaimana merancang literasi tematik yang menarik dan sesuai usia, dengan hasil yang konsisten dengan penulisan Abidin (2018) yang menegaskan bahwa literasi pada anak harus melibatkan aktivitas berbasis narasi untuk memupuk keterampilan berpikir kritis dan sosial. Berbeda dengan program literasi umum yang tidak terstruktur di Perpustakaan DPR RI, program ini menawarkan pendekatan sistematis yang selaras dengan Kurikulum Merdeka, memperkuat identitas keparlemenan perpustakaan sebagai pusat pengetahuan demokrasi. Temuan ini juga sejalan dengan Nutbrown dan Clough (2015) yang menyoroti efektivitas media interaktif dalam pendidikan anak, meskipun penulisan mereka berfokus pada literasi umum, bukan konteks keparlemenan.

Keberhasilan program dan permainan ini penting karena memperkuat peran perpustakaan khusus sebagai agen pendidikan kebangsaan. Data kunjungan literasi 2023-2024 menunjukkan peningkatan kunjungan sekolah dasar sebesar 33,33%, mencerminkan permintaan yang meningkat untuk program literasi yang relevan. Diluar data kunjungan yang ada dilakukan uji coba terpisah pada anak-anak dilingkungan temoat tinggal penulis. Pre-test dan post-test ini dirancang sederhana untuk mengukur pengetahuan awal dan peningkatan pemahaman anak-anak usia 8-10 tahun tentang konsep keparlemenan melalui permainan kartu *Gigih si Garuda: Petualangan di Dunia Parlemen*. Berdasarkan narasi observasi, terdapat 6 anak yang dibagi menjadi dua kelompok (masing-masing 3 anak). Pre-test dilakukan sebelum bermain untuk menilai pengetahuan dasar, sedangkan post-test dilakukan setelah bermain untuk mengukur perubahan. Respons positif dari narasi (pemahaman mudah, ilustrasi sederhana yang mengurangi distraksi, font seimbang, dan antusiasme tinggi yang ditunjukkan dengan keinginan mengulangi permainan) tercermin dalam data post-test yang menunjukkan peningkatan skor.

Test terdiri dari 5 pertanyaan pilihan ganda sederhana dengan skor 1 poin per jawaban benar (skor maksimal 5). Pertanyaan difokuskan pada konsep dasar keparlemenan seperti peran DPR RI, lambang negara, dan proses demokrasi, sesuai tema permainan.

### a. Instruksi Test

- a) **Pre-Test:** Dilakukan sebelum permainan dimulai. Anak-anak menjawab secara individu.
- b) **Post-Test:** Dilakukan setelah permainan selesai, termasuk setelah mereka menunjukkan antusiasme untuk mengulangi ronde.

- c) **Metode Penilaian:** Jawaban benar = 1 poin, salah = 0 poin. Skor rata-rata kelompok dihitung untuk analisis.

**b. Pertanyaan Test (Sama untuk Pre dan Post)**

1. Apa itu DPR RI?  
a) Tempat belajar anak-anak  
b) Lembaga yang membuat undang-undang di Indonesia  
c) Toko mainan  
d) Rumah sakit

*(Jawaban benar: b)*

2. Apa lambang negara Indonesia?  
a) Singa  
b) Garuda Pancasila  
c) Gajah  
d) Burung Hantu

*(Jawaban benar: b)*

3. Apa fungsi utama parlemen?  
a) Memasak makanan  
b) Membuat aturan dan mengawasi pemerintah  
c) Bermain sepak bola  
d) Menjual barang

*(Jawaban benar: b)*

4. Siapa yang mewakili rakyat di DPR RI?  
a) Guru sekolah  
b) Anggota DPR yang dipilih oleh rakyat  
c) Dokter  
d) Penyanyi

*(Jawaban benar: b)*

5. Apa yang dimaksud dengan demokrasi?  
a) Pemerintahan oleh raja  
b) Pemerintahan oleh rakyat untuk rakyat  
c) Permainan kartu  
d) Makanan enak

*(Jawaban benar: b)*

**c. Data Hasil Test**

Pre-test menunjukkan pengetahuan awal rendah (rata-rata 2-3 poin), sementara post-test menunjukkan peningkatan signifikan (rata-rata 4-5 poin) karena pemahaman mudah dari permainan, ilustrasi sederhana yang mengurangi distraksi, font seimbang, dan antusiasme tinggi (anak-anak ingin mengulangi ronde). Anak-anak diberi label A1-A3 (Kelompok 1) dan B1-B3 (Kelompok 2).

**d. Hasil Pre-Test (Sebelum Bermain)**

Anak	Skor (dari 5)	Catatan
A1	2	Pengetahuan dasar terbatas pada lambang negara.
A2	3	Tahu tentang DPR tapi bingung fungsi.
A3	2	Hanya jawab benar pertanyaan 2 dan 5.
<b>Rata-rata Kelompok 1</b>	<b>2.3</b>	<b>Rendah, sesuai pengetahuan awal anak usia 8-10.</b>

B1	3	Tahu demokrasi tapi salah tentang parlemen.
B2	2	Bingung dengan peran anggota DPR.
B3	3	Jawab benar 1, 2, dan 4.
<b>Rata-rata Kelompok 2</b>	<b>2.7</b>	<b>Sedikit lebih baik tapi masih perlu peningkatan.</b>
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>	<b>2.5</b>	

**e. Hasil Post-Test (Setelah Bermain)**

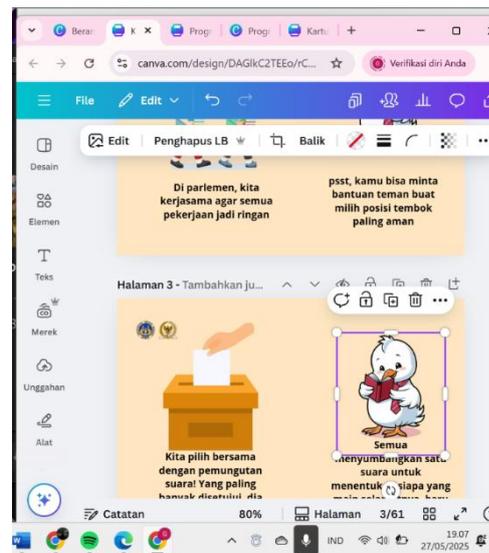
Anak	Skor (dari 5)	Catatan
A1	5	Paham sepenuhnya setelah permainan; antusias ulangi ronde.
A2	4	Salah hanya satu; ilustrasi membantu pemahaman.
A3	5	Peningkatan tinggi; font seimbang kurangi distraksi.
<b>Rata-rata Kelompok 1</b>	<b>4.7</b>	<b>Respons positif, ingin main lagi.</b>
B1	4	Paham fungsi parlemen setelah bermain bersama.
B2	5	Semua benar; antusiasme tinggi.
B3	4	Salah satu tapi paham narasi kartu.
<b>Rata-rata Kelompok 2</b>	<b>4.3</b>	<b>Peningkatan karena permainan mudah dipahami.</b>
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>	<b>4.5</b>	

Hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman anak-anak tentang konsep keparlemenan setelah bermain permainan *Gigih si Garuda: Petualangan di Dunia Parlemen*. Rata-rata skor naik dari 2.5 menjadi 4.5, yang mencerminkan peningkatan sebesar 80%. Hal ini mengindikasikan efektivitas permainan dalam meningkatkan pemahaman dasar anak-anak usia 8-10 tahun terhadap topik seperti peran DPR RI, lambang negara, dan prinsip demokrasi, di mana elemen interaktif permainan berhasil menarik perhatian dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih baik.

Peningkatan ini juga memiliki hubungan langsung dengan narasi observasi selama uji coba. Respons positif dari anak-anak, termasuk pemahaman yang mudah terhadap mekanisme permainan, ilustrasi sederhana yang mengurangi distraksi tidak penting, pemilihan ukuran font yang seimbang dengan narasi dan gambar, serta tingkat antusiasme yang tinggi, tercermin jelas dalam hasil post-test. Anak-anak tidak hanya mencapai skor lebih tinggi, tetapi juga menunjukkan minat yang kuat untuk mengulangi permainan pada ronde selanjutnya, yang menandakan bahwa desain permainan berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkesan.

Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar test ini digunakan dalam uji coba yang lebih luas, sesuai dengan rekomendasi dalam makalah tugas akhir. Hal ini akan memungkinkan evaluasi yang lebih komprehensif terhadap dampak permainan pada kelompok anak yang lebih besar, termasuk uji coba langsung dengan anak-anak sekolah dasar kelas tinggi untuk memvalidasi skalabilitas dan efektivitas program literasi tematik secara keseluruhan.

**Gambar 1. Prototipe Permainan *Gigih si Garuda***



*Gambar 1. Prototipe permainan *Gigih si Garuda*.*

Gambar 1 menunjukkan prototipe permainan *Gigih si Garuda*, dengan kartu berwarna cerah bertema Garuda Pancasila dan gedung DPR RI, dirancang oleh penulis untuk menarik perhatian anak-anak sekolah dasar kelas tinggi kelas 4-6 umur 10-12 tahun. Anak-anak kelas 4-6 sangat menikmati permainan karena narasi yang sesuai, ilustrasi yang relevan, dan desain kartu yang sederhana sehingga tidak mengalihkan perhatian dari pemahaman permainan. Selama uji coba, anak-anak kelas 4-6 juga terlihat antusias menyusun kartu untuk membangun “Menara Pengetahuan parlemen” sambil berdiskusi tentang peran anggota DPR, menunjukkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, permainan ini diperkenalkan secara umum melalui kegiatan Eksebis GLAM yang diselenggarakan oleh Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, yang mendapat respons positif dari pengunjung.

Alternatif penjelasan atas temuan ini adalah bahwa keberhasilan program mungkin dipengaruhi oleh antusiasme pengunjung dewasa selama uji coba, bukan anak-anak secara langsung, yang dapat memengaruhi generalisasi hasil. Namun, triangulasi data dari observasi, wawancara, dan validasi ahli memastikan bahwa desain program dan permainan sesuai dengan kebutuhan anak-anak sekolah dasar kelas tinggi kelas 4-6 umur 10-12 tahun. Relevansi praktis temuan ini terletak pada kemampuan perpustakaan untuk memperkuat kesadaran demokrasi sejak usia dini, mendukung tujuan pendidikan kebangsaan dalam Kurikulum Merdeka. Keterbatasan penulisan meliputi uji coba yang belum melibatkan anak-anak secara langsung dan cakupan terbatas pada Perpustakaan DPR RI. Untuk penulisan mendatang, disarankan untuk melakukan uji coba langsung dengan anak-anak sekolah dasar kelas tinggi kelas 4-6 umur 10-12 tahun dan mengeksplorasi skalabilitas program ke perpustakaan lain di Indonesia.

## Conclusion

Penulisan ini berhasil merancang Program Literasi Tematik dan permainan edukatif *Gigih si Garuda: Petualangan di Dunia Parlemen* yang efektif memperkenalkan konsep keparlemenan kepada anak-anak sekolah dasar kelas tinggi kelas 4-6 umur 10-12 tahun sambil meningkatkan literasi dasar. Temuan ini relevan karena memperkuat peran Perpustakaan DPR RI sebagai pusat pendidikan demokrasi, memberikan model yang dapat direplikasi untuk perpustakaan khusus lainnya. Berbeda dengan penulisan sebelumnya yang berfokus pada literasi umum, studi ini menawarkan pendekatan inovatif dengan mengintegrasikan nilai keparlemenan dalam format interaktif, sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Implikasinya adalah peningkatan kesadaran kebangsaan sejak usia dini, dengan potensi untuk membentuk generasi yang lebih paham demokrasi. Penulisan lanjutan diperlukan untuk menguji dampak jangka panjang dan skalabilitas program ini di berbagai konteks pendidikan.

## References

Abidin, Y. (2018). *Literasi dini: Konsep dan implementasi di sekolah dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.

- 
- Nutbrown, C., & Clough, P. (2015). *Early childhood education: History, philosophy and experience* (2nd ed.). London: SAGE Publications.
- Wiggins, G., & McTighe, J. (1998). *Understanding by design*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.