

## PERANCANGAN *PUZZLE* UNTUK MENANAMKAN NILAI KEBHINEKAAN PADA ANAK USIA 6-10 TAHUN

I Putu Giri Sadhana

Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
e-mail : girisadhana994@gmail.com

### ABSTRAK

Belakangan ini, isu intoleransi gencar diperbincangkan oleh berbagai kalangan. Bahkan kemunculan sikap ini sebagai bagian dari ideologi para pemikirnya. Menyikapi persoalan ini, ternyata bisa dilakukan dengan menanamkan nilai kebhinekaan sejak dini. Menggunakan media yang ramah anak, yakni puzzle kebhinekaan Metode yang digunakan dalam perancangan ialah metode Design Thinking oleh Tim Brown, yang terdiri dari Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Perancangan ini mempunyai tujuan untuk membantu memberikan solusi dalam desain komunikasi visual terkait tentang pembelajaran pendidikan karakter kebhinekaan kepada anak usia 6-10 tahun. Hasil perancangan menunjukkan bahwa terdapat 5 sketsa dalam puzzle untuk nilai kebhinekaan. Masing-masing sketsa menunjukkan penerapan dari nilai-nilai setiap sila. Manfaatnya ialah memberikan informasi mengenai karakter kebhinekaan serta implementasinya dalam kehidupan sehari-hari, sekaligus sebagai acuan referensi untuk perancangan serupa di lain hari.

**Kata kunci:** Anak Usia 6 -10 tahun, Nilai Kebhinekaan, Puzzle

### ABSTRACT

Various groups have recently focused their attention on the issue of intolerance. Even the emergence of this attitude as a part of the thinkers' ideology. Responding to this issue, it turns out that the value of variety can be instilled at a young age. Making use of kid-friendly material, such as the diversity puzzle. Tim Brown's Design Thinking approach was employed in the design, which comprises of Emphatize, Define, Ideate, Prototype, and Test. This design seeks to assist in the development of visual communication solutions for children aged 6 to 10 years old who are learning about character education and diversity. The puzzle's design results reveal that there are five sketches for the value of diversity. The implementation of each precept's ideals is depicted in each sketch. The advantage is that it provides knowledge on the nature of variety and how it is implemented in daily life, as well as a future reference for comparable ideas.

**Keywords:** Children Age 6 -10 years, Value of Diversity, Puzzle

### PENDAHULUAN

Beberapa peristiwa yang sempat terjadi di Indonesia berkaitan erat dengan isu keberagaman yang menguji rasa cinta terhadap tanah air. Adanya peristiwa tentang intoleransi keberagaman beragama, seperti penebasan nisan salib di Kota Gede Yogyakarta pada tahun 2018 yang dimuat di kompas.com (Fakta, 2018), pembubaran sedekah laut di Pantai Baru, Bantul D.I Yogyakarta yang dimuat pada *detikNews* (Pertana, 2018), serta banyak peristiwa intoleransi munculnya paham radikal yang mengancam kesatuan dan persatuan bangsa. Selain itu masih banyak peristiwa lainnya yang merupakan salah satu bentuk kurangnya wawasan dan implementasi kebhinekaan. Agar kasus seperti itu tidak terulang kembali maka

diperlukannya penanaman karakter keberagaman sejak masih usia dini. Hal seperti diatas terjadi karena kurangnya penanaman nilai-nilai mengenai menghargai keberagaman (Abdurrahman, 2017).

Merawat nilai kebhinekaan tentunya tidak terlepas dari dunia pendidikan. Keadaan di lingkungan sekitar individu merupakan salah satu pendidikan yang terjadi di masa lalu melalui proses pembelajaran. Menuntut perlunya bekal yang cukup bagi individu untuk melalui setiap proses pembelajaran tersebut. Dunia pendidikan merupakan salah satu bidang yang dapat berkontribusi untuk merawat kebhinekaan bangsa Indonesia sejak dini. Ketika individu diperkenalkan dan ditanamkan sampai kedalam konsep menghargai sejak dini, maka konsep tersebut akan tertanam dipikiran mereka.

Namun sekarang anak muda justru melupakan kewajiban mereka sebagai penerus bangsa. Dikarenakan berbagai macam faktor yaitu, faktor orang tua, lingkungan, dan juga teknologi. Mulai dari faktor orang tua, kurangnya penanaman nilai-nilai keberagaman yang dimiliki mereka mengenai radikal sehingga kurangnya sikap menghargai satu sama lain. Salah satu contoh tersebut, tidak diizinkan bergaul dengan orang yang tidak sepaham dengan orang tuanya.

Contoh lain dari faktor lingkungan juga mempengaruhi anak-anak, misalnya di lingkungan sekolah bisa juga dilihat sikap intoleran, anti-Pancasila, dan anti-NKRI, seperti salah satu anak PAUD yang tidak mau diajak orang tuanya ke mal karena menganggap orang lain itu kafir. Ini mencerminkan bahwa radikalisme sudah masuk sampai lingkungan sekolah. Pernyataan diperkuat dengan riset-riset lainnya yang di kutip dari *detikNews* yang dilakukan oleh Badan Litbang Agama Makasar (BLAM) pada tahun 2016 menyatakan 10% siswa SMA berpotensi radikal. Wahid Foundation bekerja sama dengan LSI pada tahun 2016 menyatakan 1.520 siswa di 34 provinsi, 7,7% siswa SMA bersedia melakukan tindakan radikal, dan penelitian setara institut pada 2015 menyatakan bahwa 7,2% siswa SMA di Bandung dan Jakarta setuju dan tahu dengan pemahaman ISIS (Matraji, 2017).

Faktor teknologi, akibat perkembangan teknologi yang begitu cepat membuat pola pikir anak serba instan. Selain itu, dengan perkembangan teknologi dan juga pengaruh budaya luar seakan-akan sudah keren dan gagah mengikuti budaya tersebut. Padahal dengan gaya hidup seperti itu, mereka sudah meninggalkan negara kita yang kaya akan keberagaman budaya. Namun anak jaman sekarang malahan menganggap itu kuno. Ini menunjukkan salah satu fenomena bahwa perkembangan masyarakat digital juga menambah resiko anak-anak terpapar sikap intoleran dan radikalisme yang makin membesar. Seperti contoh beredarnya video anak-anak SD di media sosial yang membawa simbol agama tertentu dinilai sejumlah kalangan dapat menebar kebencian dan mengancam kebhinekaan (Oebadillah, 2017).

Maka dari itu pentingnya menanamkan nilai-nilai kebhinekaan sejak dini kepada anak-anak agar dapat mengedukasi untuk menghargai perbedaan yang ada. Apabila dari sejak kecil ditanamkan nilai-nilai tersebut maka nilai-nilai itu akan selalu melekat dalam pikiran mereka. Anak-anak merupakan bagian penting dalam sebuah negara karena merekalah yang akan menjadi penerus bangsa selanjutnya. Penanaman nilai kebhinekaan akan mengenalkan berbagai keragaman yang ditanamkan sebagai modal dalam membangun cinta damai dalam perbedaan itu sendiri. Salah satu langkah dalam pendidikan

penanaman karakter kebhinekaan pada peserta didik yaitu dengan media penunjang pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam perancangan ini ialah metode *Design Thinking* (Tim Brown. 2008). Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan, yakni:

### *Emphatize*

*Empathize* adalah tahapan yang dilakukan untuk mengumpulkan data berdasarkan fenomena yang akan coba dimaknai oleh pengkarya. Pada awalnya, dilakukan pengumpulan informasi dari berbagai sumber, salah satunya ialah artikel non-ilmiah yang berhubungan dengan isu SARA.

### *Define*

Hasil dari *emphatize* yang sudah dilakukan, menunjukkan bahwa isu terkait SARA ini kian merebak, baik di kalangan orang dewasa maupun anak-anak. Jika hal seperti ini dibiarkan terus-menerus terjadi, maka akan berdampak pada pola pikir dan keberlangsungan hubungan antar individu di negara Indonesia. Maka, perlu adanya sebuah edukasi perihal ini, agar ke depannya saling memiliki rasa kekeluargaan dan menjaga satu sama lain. Edukasi yang dilakukan sebaiknya dimulai sejak dini.

### *Ideate*

Fenomena yang ditemukan, menggiring ide untuk membuat sebuah media pembelajaran yang menarik bagi anak-anak. Dikarenakan masa anak-anak merupakan masa seorang individu mempelajari hal mendasar dalam keseharian. Pemahaman ini nantinya akan mereka gunakan dalam berinteraksi dengan orang lain. Media yang akan dibuat yaitu *puzzle*. *Puzzle* diasumsikan dapat mempermudah anak-anak dalam belajar, karena sifatnya yang ramah anak dan menarik.

### *Prototype*

Data yang telah didapatkan, kemudian direduksi sesuai dengan kebutuhan. Selanjutnya, divisualisasikan dalam media pembelajaran. Poin penting dalam visualisasi ini ialah perbedaan suku, agama, ras, dan antargolongan. Sebagai upaya bawa nantinya anak-anak akan mengetahui perbedaan yang ada di negaranya. Pada saat mereka dihadapkan dengan orang lain yang mungkin tidak sama dengan mereka, akan dapat menunjukkan rasa menghormati, menghargai adanya perbedaan.

Mereka juga akan memahami bahwa perbedaan memang ada, dan tidak bisa untuk dipaksakan. Apalagi dipaksakan untuk sama sesuai dengan keadaan atau kepercayaannya. Harapannya, tidak ada lagi perdebatan dan sikap intoleransi dari

perbedaan-perbedaan ini. Dengan media yang tentu ramah anak dan menarik, yakni *puzzle*.

**Test**

Untuk dapat mengetahui efektivitas dan ketepatan dalam pembuatan media ini, dilakukan uji coba terhadap 10 anak berusia 4-6 tahun. Uji coba ini dengan cara meminta anak-anak untuk menyusun *puzzle* yang nantinya akan dibuat, tanpa bantuan dari orang dewasa. Setelah beberapa kali uji coba, barulah *puzzle* dapat realisasikan secara keseluruhan.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Emphatize**

Setelah menentukan *audience*, perlu adanya pengetahuan tentang pengalaman, emosi, dan situasi *audience* (Lazuardi & Sukoco, 2019). Maka dalam perancangan ini, hal pertama yang dilakukan ialah mengumpulkan data-data mengenai berita luntarnya rasa persatuan dan kesatuan. Data-data dikumpulkan dari artikel non-ilmiah, atau berita-berita dari internet. Pencarian dilakukan dengan mengawali isu intoleransi yang ada di daerah Yogyakarta. Pemilihan kota didasarkan pada domisili pengkarya, dengan demikian pengkarya lebih bisa mengobservasi dan melihat secara dekat kondisi sekitar. Berita ini didapatkan dari laman kompas.com, detiknews dan jogjapolitan.harianjogja.com.

Pencarian kedua, dilakukan dengan isu radikalisme yang sedang marak. Terlebih, yang berkaitan dengan pendidikan bagi anak-anak. Ternyata benar bahwa orang tua yang menganut paham radikalisme, berpengaruh terhadap anaknya. Berita ini didapatkan dari laman detiknews.com.

**Define**

Setelah mengumpulkan artikel non-ilmiah di atas, maka tahapan selanjutnya ialah menemukan salah satu solusi untuk dapat mencegah berkembangnya sifat intoleran. Hal yang demikian ini harus dimulai sejak dini, karena penanaman pendidikan karakter merupakan pendidikan jangka panjang. Artinya, tidak serta-merta bisa, tetapi harus ada upaya untuk membiasakan sejak kecil.

Berlandaskan pada hal itu, maka solusi yang terbesit ialah memberikan media pembelajaran yang menarik bagi anak-anak. Media ini berisi tentang penanaman nilai kebhinekaan yang harus dimiliki bagi setiap Warga Negara Indonesia. Tiga kata kunci ini, menggiring pengkarya untuk membuat *puzzle*. Pertimbangannya ialah media ini merupakan salah satu mainan yang ramah dan dekat dengan anak-anak.

**Ideate**

Adapun penjaringan ide pada perancangan *puzzle* ini meliputi :

**Penjaringan Ide Karakter Tokoh**

Proses studi penjaringan ide karakter tokoh, disesuaikan dengan poin penting yang akan disampaikan dalam edukasi ini. Maka, karakter yang coba dibangun merupakan visualisasi dari tokoh dengan berbagai perbedaan. Terinspirasi dari 6 tokoh, yang terdiri dari pemeluk agama di Indonesia, yakni Hindu, Islam, Buddha, Kristen, dan Konghucu. Tokoh satu lainnya ialah penduduk Yogyakarta, dengan pertimbangan bahwa kota ini menjadi salah satu tempat dengan kompleksitas pemeluk agama yang cukup tinggi.

**Studi Visual Karakter**

Sketsa awal berasal dari tokoh yang telah dipilih. Tokoh-tokoh itu kemudian divisualisasikan dengan sketsa pensil. Tidak hanya tokohnya saja, untuk dapat mengedukasikan secara lebih detail maka ditambahkan gambar tempat ibadah dari masing-masing agama. Selanjutnya hasil sketsa tersebut dibuat dalam bentuk digital, agar lebih detail. Untuk memperjelas dan membuatnya menarik, dilakukan pewarnaan.

Terdapat 5 sketsa dalam *puzzle* ini. Masing-masing memiliki tema yang disesuaikan dengan penerapan sila-sila Pancasila. Diawali dengan sketsa pertama, yang merupakan visualisasi dari penerapan sila pertama. Salah satu butir pengamalan sila pertama ialah menghormati, menghargai antar pemeluk agama. Oleh karenanya, dipilih sketsa dengan menunjukkan tempat ibadah masing-masing pemeluk agama. Serta menunjukkan adanya toleransi antar pemeluk agama dengan memvisualisasikan jabat tangan atau interaksi satu dengan yang lainnya.



Gambar 1. Sketsa karakter tokoh



Gambar 2. Visualisasi digital

Pada sketsa kedua atau pada gambar 2, divisualisasikan penerapan pengamalan sila kedua.

Fenomena yang akan divisualisasikan yakni saling tolong menolong antar pemeluk agama. Digambarkan salah seorang umat Konghuchu terjatuh, dan dibantu oleh umat Islam. Pada sketsa ini, dilakukan studi visual karakter terhadap foto dari dua orang pemeluk agama Konghuchu. Hasil dari studi visual karakter digunakan untuk acuan dalam memvisualisasikan umat Konghuchu.



Gambar 3. Sketsa 2

Pengamalan sila ke tiga yaitu persatuan indonesia salah satunya adalah cinta tanah air dan bangga sebagai bangsa indonesia



Gambar 4. Studi warna dan hasil digital

Sketsa ketiga, merupakan pengamalan dari sila ketiga. Diwujudkan dengan menunjukkan persatuan antar tokoh. Keenam tokoh duduk dan berkumpul memegang bendera Merah Putih. Tujuannya ialah menunjukkan adanya persatuan antara satu dengan yang lain dalam menjalani tugas sebagai warga negara Indonesia.



Gambar 5. Sketsa 3



Gambar 6. Studi warna dan hasil digital

Sketsa keempat, mewujudkan pengamalan dari sila keempat. Memvisualisasikan pengamalan butir sila yang berkaitan dengan musyawarah untuk mencapai mufakat. Salah satu upaya yang dapat dilakukan ialah berdiskusi bersama. Disajikan gambar enam tokoh, duduk dan berdiskusi satu sama lain.



Gambar 7. Hasil digital sketsa 4

Sketsa terakhir ialah sketsa dengan pengamalan sila kelima. Dalam menerapkan butir sila ini, disajikan gambar gotong royong. Keenam tokoh saling bergotong royong untuk membersihkan lingkungan. Semuanya saling membantu satu sama lain.



Gambar 9. Sketsa 5

Pengamalan sila ke lima yaitu mengembangkan sikap/prilaku yang luhur yang mencerminkan sikap kekeluargaan dan kegotong royongan



Gambar 10. Studi warna dan hasil digital

Setelah dibuat sketsa dan dilakukan studi warna, barulah memvisualisasikan secara digital. Pemilihan warna yang memungkinkan ialah warna cerah. Tujuannya agar menarik bagi anak-anak, sehingga timbul keinginan untuk memainkannya. Selain itu, warna yang dipilih juga diharapkan dapat

memudahkan anak-anak saat menyusun *puzzle*. Adapun pemilihan latar tempat, merupakan upaya untuk menunjukkan keindahan alam yang ada di Indonesia.



Gambar 11. Hasil digital 1



Gambar 12. Hasil digital 2



Gambar 13. Hasil digital 3

### Prototype

*Prototype* ini merupakan hasil dari tiga tahapan sebelumnya. Atau dapat dikatakan bahwa *prototype* adalah proses mengubah ide yang sudah dikumpulkan dalam bentuk nyata (Lazuardi & Sukoco, 2019). Tahapan ini bertujuan untuk membentuk *prototype* yang dapat diuji pada langkah berikutnya dengan pelanggan atau *audience* (Brenner & Uebernickel, 2016). Selain itu, untuk dapat mengeksplorasi dan mendapatkan simpati dari *audience*.

Hasil dari tiga tahapan sebelumnya, menghadirkan bentuk *puzzle* dengan bahan kayu. Ukuran disesuaikan dengan porsi genggamannya anak-anak. Bentuk *puzzle* dipilih dengan bentuk kubus untuk memudahkan anak-anak dalam memegangnya. *Puzzle* terbagi atas 6 bagian yang

saling terkait satu sama lain. Berikut inilah hasil *prototype puzzle* kebhinekaan.



Gambar 14. *Prototype* satu sisi



Gambar 15. *Prototype* tampak dari atas

### Test

Setelah melalui tahapan *consumer journey*, *puzzle* menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang ramah dan mudah untuk anak. Tahapan ini berguna untuk menguji hasil *prototype* dan memastikan kesesuaian produk dengan solusi yang telah dirumuskan (Afifudin, 2021). Untuk memastikannya, maka dilakukan uji coba *audience* terhadap karya yang telah dibuat.

### Desain Akhir *Puzzle*

Bentuk *puzzle* yang dipilih ialah kubus, dengan pertimbangan bentuknya yang cukup mudah untuk dimainkan oleh anak-anak. Pada 6 sisi kubus, masing-masing menggunakan gambar yang berbeda-beda. Ukurannya telah disesuaikan dengan ukuran tangan anak-anak, yang didapatkan dari hasil observasi. Dengan demikian, ukurannya tidak akan menjadi terlalu besar atau terlalu kecil. Perihal berat dari *puzzle* juga telah dipertimbangkan sebelumnya.

Untuk memastikannya, desain awal ukuran dan bentuk dari kepingan *puzzle* ini diuji cobakan kepada 10 anak. Uji coba tahap pertama, menggunakan satu sketsa pada satu sisi saja. Hasil uji coba tahap pertama, 5 dari 10 anak dapat menyusun *puzzle* tanpa bantuan orang dewasa. Pada uji coba tahap pertama, terlihat bahwa anak-anak cukup nyaman dengan bentuk dari *puzzle*.

Kepingan *puzzle* juga cukup pas dalam genggamannya anak.

Uji coba tahap kedua, dilakukan dengan memasang seluruh gambar pada masing-masing sisi. Masih dengan jumlah anak yang sama, namun tingkat keberhasilannya meningkat. Dari 10 anak, 7 di antaranya dapat menyusun *puzzle* tanpa bantuan dari orang dewasa. Adanya gambar pada semua sisi, mempermudah anak untuk menyusun *puzzle*.

Pada uji coba tahap ketiga, dilakukan *finishing* dengan mencetak langsung seluruh gambar pada kayu *puzzle*. Dilakukan kembali uji coba kepada 10 anak. Hasil uji coba pada tahap ketiga ini meningkat, 8 dari 10 anak dapat menyusun *puzzle* tanpa bantuan orang dewasa. *Puzzle* dari tahap ketiga inilah yang sudah dapat digunakan untuk mengedukasi anak-anak.



Gambar 16. Desain akhir *puzzle*

### Media Pendukung

Media pendukung dirancang untuk memudahkan anak-anak dalam memainkan permainan *puzzle* ini. Adanya media pendukung yang dibuat untuk memudahkan memainkan permainan ini. Berupa buku panduan yang didalamnya terdapat penjelasan dari masing-masing gambar yang ada dalam *puzzle*, dan juga terdapat panduan tentang cara memainkan *puzzle* tersebut.

Buku panduan yang dimaksudkan berupa *leaflet*. Media pendukung yang dirancang sebagai upaya untuk mempermudah anak-anak untuk memainkan permainan *puzzle* ini. *Leaflet* diberikan kepada anak dalam bentuk cetak digital. Ilustrasi yang digunakan dalam media *Leaflet* ini adalah ilustrasi yang terdapat pada tampilan *puzzle* ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, penggambaran sikap tenggang rasa, penggambaran dari cinta terhadap tanah air, penggambaran sikap berbudi pekerti, dan yang terakhir penggambaran pentingnya memiliki nilai gotong royong.

Teks yang terdapat pada media *Leaflet* ini adalah teks bertuliskan “Buku Panduan Permainan”, “*Puzzle* Kebhinekaan”, dan didalamnya juga terdapat penjelasan tentang gambar yang ada pada

permainan *puzzle*. dan tentunya terdapat cara permainannya. Tipografi yang digunakan adalah jenis Huruf San Serif, untuk memberi kesan tegas dan modern. Selain itu, agar lebih mudah dibaca. Warna yang dominan pada desain *leaflet* panduan permainan ini adalah warna putih, dengan paduan warna biru. Penggunaan warna ini agar terlihat netral dan ceria.

Teknik cetak yang digunakan dalam mewujudkan *leaflet* panduan permainan ini adalah teknik cetak digital (*digital printing*). Bahan yang digunakan untuk mencetak *leaflet* panduan permainan ini adalah kertas *ivory* 230 gr.



Gambar 17. Bentuk fisik *leaflet* bagian depan



Gambar 18. Bentuk fisik *leaflet* bagian depan dan belakang bagian isi

### PENUTUP

Menanamkan nilai kebhinekaan dapat dicapai dengan mengawali edukasi pada anak-anak. Pada masa inilah individu belajar mengenai nilai-nilai dalam keseharian. Meskipun kebhinekaan merupakan suatu hal yang kompleks, nyatanya bisa dilakukan dengan membuat media pembelajaran yang menyenangkan dan ramah bagi anak. Salah satunya ialah *puzzle* kebhinekaan yang dirancang dalam penelitian ini. Dengan menunjukkan adanya perbedaan dalam keseharian, memungkinkan anak-anak untuk terbiasa dengan suku, agama, ras dan antargolongan. Harapannya, dengan media edukasi yang menarik ini dapat membantu anak-anak untuk menghargai setiap perbedaan yang ada, mencintai dan menjunjung tinggi toleransi dalam kehidupan bermasyarakat.

## SARAN

Bagi penelitian selanjutnya, diharapkan untuk dapat lebih mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan terbaru. Baik itu dalam hal media yang akan digunakan, maupun isu terkini perihal SARA. Juga diharapkan pada penelitian selanjutnya untuk menganalisis tipografi, teks, warna, bentuk, dan perwujudan karakter yang baru.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih saya ucapkan kepada civitas akademik program studi Seni program Magister Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sehingga perancangan ini dapat berjalan dengan lancar dan sukses.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, F. (2017). *Merawat Kebhinekaan Indonesia Sejak Usia Dini*. <https://alpha-i.or.id/kabar-alpha-i/merawat-kebhinekaan-indonesia-sejak-usia-dini/>
- Afifudin. (2021). Perancangan Komunikasi Visual Daur Ulang Sampah Plastik Menggunakan Teknik Molding dari Aktivitas Pendakian Gunung. *INVENSI (Jurnal Penciptaan Dan Pengkajian Seni)*, 6(1), 25-39. <https://doi.org/10.24821/invensi.v6i1.5340>
- Brenner, W., & Uebernickel, F. (2016). Design Thinking For Innovation: Research And Practice. *Design Thinking for Innovation: Research and Practice*, 1-219. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-26100-3>
- Brown, Tim. 2009. *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. Harper Collins Publisher.
- Fakta, T. C. (2018). *Klarifikasi Lengkap Pemotongan Nisan Salib di Makam Kotagede Yogyakarta*. <https://regional.kompas.com/read/2018/12/21/08565691/klarifikasi-lengkap-pemotongan-nisan-salib-di-makam-kotagede-yogyakarta?page=all>
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 2(1), 1-11. <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.51>
- Matraji, U. (2017). *Mewaspada Wabah Intoleransi di Sekolah*. <https://news.detik.com/kolom/d-3520475/mewaspada-wabah-intoleransi-di-sekolah>
- Nisak, Raisatun. 2011. *Lebih Dari 50 Game Kreatif Untuk Aktivitas Belajar -Mengajar*. Jogjakarta: Diva Press
- Oebadillah, S. (2017). *Jangan Tularkan Intoleransi ke Anak-Anak*. [mediaindonesia.com. https://mediaindonesia.com/humaniora/98521/jangan-tularkan-intoleransi-ke-anak-anak](https://mediaindonesia.com/humaniora/98521/jangan-tularkan-intoleransi-ke-anak-anak)
- Pertana, P. R. (2018). *9 Orang yang Diciduk Terkait Pembubaran Sedekah Laut Dipulangkan*. [news.detik.com. https://news.detik.com/berita-jawa-tengah/d-4257167/9-orang-yang-diciduk-terkait-pembubaran-sedekah-laut-dipulangkan](https://news.detik.com/berita-jawa-tengah/d-4257167/9-orang-yang-diciduk-terkait-pembubaran-sedekah-laut-dipulangkan)
- Yaumi Muammad. 2014. *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Prenadamedia Grup