

Penerapan Metode *Role Playing* dengan Media Gambar untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V dalam Pembelajaran Pkn Pokok Bahasan Menghargai Keputusan Bersama SDN Ampel 04 Wuluhan - Jember
(*The Application of Role Playing Method with Picture Media for Increasing the 5th Grade Student's Activities and Learning Outcomes of Civic Education on Appreciate of Together Decision SDN Ampel 04 Wuluhan - Jember*)

Mujibatur Rohmah, Imam Muchtar, Chumi Zahroul Fitriyah

Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)

Jln. Kalimantan 37, Jember 68121

E-mail: imammuchtar54@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan metode *role playing* dengan media gambar pada siswa kelas V SDN Ampel 04 Wuluhan – Jember. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Ampel 04 yang berjumlah 24 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, studi dokumentasi dan tes. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan metode *role playing* dengan media gambar. Skor aktivitas belajar siswa pada prasiklus yaitu 40,18 (cukup aktif). Kemudian mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 65,92 (aktif) dan pada siklus II meningkat menjadi 80,80 (sangat aktif). Sementara itu, hasil belajar siswa pada prasiklus yaitu 67,29 (cukup baik). Kemudian pada siklus I menjadi 73,58 (baik) dan pada siklus II menjadi 80,04 (sangat baik). Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dengan media gambar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN Ampel 04 Wuluhan – Jember tahun ajaran 2013/2014.

Kata Kunci: aktivitas belajar, hasil belajar, metode *role playing*, media gambar

Abstract

This research aims to improve activities and learning outcomes by role playing method with pictures media for fifth grade students at Wuluhan 04 Jember elementary school. This type of research is Classroom Action Research (CAR). The subject of research are 24 fifth grade students of Wuluhan 04 Jember elementary school consisting of 11 boys and 13 girls. Data collecting methods are observation, interview, documentation and test. This research is done in two cycles by role playing method with pictures media. The score of student's activities on the pre-cycle was 40,18 (moderately active category). Then the student's activities was increasing become 65,92 (active category) at first cycle and increase become 80,80 (very active category) at second cycle. Meanwhile, the learning outcomes is 67,29 (moderately good category) at pre-cycle. Then the learning outcomes was increasing become 73,58 (good category) at first cycle and increase become 80,04 (very good category) at second cycle. Based on the result of research, it conclude that the application of role playing method with pictures media can improve activities and learning outcomes for fifth grade students at Wuluhan 04 Jember elementary school academy year 2013/2014.

Keywords: learning activities, learning outcomes, role playing method, pictures media

Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Undang – undang No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sebagai sesuatu yang wajib dalam kurikulum pendidikan nasional dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah

air. Berdasarkan Permendiknas No. 22 Tahun 2006, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) diartikan sebagai mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan dalam pembelajaran PKn seringkali dianggap sebagai pelajaran yang membosankan bagi siswa, sebab guru seringkali menanamkan kemampuan untuk mengingat

(pengetahuan) dengan metode ceramah. Pembelajaran ranah kognitif pada umumnya didominasi oleh ceramah atau pemberian informasi tunggal oleh guru. Menjadi kebiasaan guru untuk bertindak sebagai pemberi informasi, mengembangkan budaya belajar menerima dengan mengembangkan model berfikir hafalan (Suwarna dalam Winarno, 2013:126).

Sebenarnya anggapan siswa yang demikian kurang tepat terhadap pembelajaran PKn. Salah satu faktor penyebabnya yaitu kurang optimalnya guru dalam menggunakan variasi metode dan media pembelajaran. Sehingga siswa merasa jenuh dan bosan karena pembelajaran hanya berpusat pada guru. Untuk mengatasi hal tersebut, guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan variasi metode, model, dan media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran agar siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Permasalahan tersebut juga terjadi di SDN Ampel 04 Kecamatan Wuluhan–Kabupaten Jember. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 21 Oktober 2013 kepada guru kelas V SDN Ampel 04 Kecamatan Wuluhan–Kabupaten Jember, dapat diketahui bahwa guru kurang optimal dalam menerapkan variasi metode pembelajaran yang dikarenakan kurangnya waktu dalam merencanakan dan melakukan variasi metode pembelajaran dan guru hanya menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran. Permasalahan tersebut mengakibatkan rendahnya aktivitas belajar siswa di kelas. Pada saat guru menjelaskan materi pokok pelajaran tidak semua siswa terlihat aktif dan mencatat penjelasan dari guru. Banyak siswa yang lebih suka mengalihkan perhatiannya terhadap penjelasan yang disampaikan guru yaitu dengan berbicara sendiri dengan temannya. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada prasiklus skor aktivitas belajar siswa secara klasikal sebesar 40,18 yaitu dari 24 siswa terdapat 0 siswa yang termasuk dalam kriteria sangat aktif, 4 siswa termasuk dalam kriteria aktif, 9 siswa termasuk dalam kriteria cukup aktif, 11 siswa termasuk dalam kriteria kurang aktif dan 0 siswa termasuk dalam kriteria sangat kurang aktif. Selain itu, hasil belajar siswa yang diperoleh dari nilai ulangan tengah semester gasal juga tergolong rendah. Skor hasil belajar siswa kelas V secara klasikal sebesar 67,29 yaitu dari 24 jumlah siswa di kelas V didapatkan hasil belajar bahwa terdapat 5 siswa tergolong dalam kategori sangat baik, 6 siswa tergolong dalam kategori baik, 10 siswa tergolong dalam kategori cukup baik, 3 siswa tergolong dalam kategori kurang baik dan 0 siswa tergolong dalam kategori sangat kurang baik.

Solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut, guru dapat menerapkan metode *role playing* dengan media gambar dikarenakan melalui metode dengan media tersebut siswa dituntut untuk lebih aktif berpartisipasi dan tertarik dalam proses pembelajaran baik secara kelompok maupun individu. Pada dasarnya metode *role playing* lebih menekankan pada kegiatan permainan siswa yang menyenangkan yang mana didalamnya terdapat tujuan, aturan dan pendidikan. Melalui penerapan metode *role playing*, siswa dapat belajar untuk berimajinasi dalam

memperagakan dirinya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Role playing atau bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu yang dapat membantu siswa dalam menemukan makna pribadi dalam dunia sosial (Wahab, 2012:109). Penerapan metode *role playing* dalam penelitian ini dikombinasikan dengan media gambar. Penggunaan media gambar bertujuan untuk lebih meningkatkan perhatian dan antusiasme siswa pada saat pembelajaran PKn berlangsung. Media gambar adalah media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dengan gambar-gambar Sudjana (dalam Hamdani, 2011:262). Penerapan metode dengan media gambar dalam pembelajaran PKn berperan penting untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Sehingga dengan menggunakan metode *role playing* dengan media gambar, siswa diharapkan bukan hanya dapat memahami teori dan konsep melainkan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari terutama pada pokok bahasan menghargai keputusan bersama.

Pada penelitian ini dapat dirumuskan suatu permasalahan: bagaimanakah penerapan metode *role playing* dengan media gambar untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V dalam Pembelajaran PKn pokok bahasan menghargai keputusan bersama di SDN Ampel 04 Wuluhan – Jember tahun pelajaran 2013/2014. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah: meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V dalam Pembelajaran PKn pokok bahasan menghargai keputusan bersama melalui penerapan metode *role playing* dengan media gambar di SDN Ampel 04 Wuluhan – Jember tahun pelajaran 2013/2014.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (2010: 3), PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan yang diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ampel 04 Wuluhan – Jember pada semester genap tahun ajaran 2013/2014. Subjek dalam penelitian yaitu siswa – siswi kelas V SDN Ampel 04 dengan jumlah 24 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki – laki dan 13 siswa perempuan. Pada dasarnya pelaksanaan penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini dilakukan untuk memperbaiki permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas V terkait dengan rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pkn. Penelitian ini menggunakan dua siklus. Desain penelitian ini menggunakan model skema spiral Hopkins, setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Pelaksanaan penelitian ini dimulai dengan melakukan tindakan awal atau pendahuluan yang meliputi: (1)

meminta izin kepada pihak sekolah untuk melaksanakan penelitian; (2) melakukan kegiatan observasi/pengamatan terhadap proses pembelajaran di sekolah; (3) menentukan kelas yang akan digunakan sebagai tempat penelitian; (4) melakukan kegiatan wawancara kepada guru dan siswa sesuai dengan kelas yang telah ditentukan sebagai tempat penelitian; (5) meminta data kepada guru kelas sebagai bahan pendukung pelaksanaan kegiatan penelitian yang meliputi: daftar nama, daftar nilai pada mata pelajaran PKn, jadwal pelajaran, siswa kelas V SDN Ampel 04 tahun ajaran 2013-2014; (6) menentukan jadwal pelaksanaan penelitian; (7) melakukan kegiatan diskusi dengan guru kelas terkait dengan pelaksanaan kegiatan penelitian yang akan dilakukan. Tahap selanjutnya yaitu pelaksanaan siklus I yang diawali dengan perencanaan tindakan. Kegiatan perencanaan tindakan yang dilakukan meliputi: (1) melakukan kegiatan diskusi dengan guru kelas terkait dengan kemampuan siswa yang akan dibentuk dalam kelompok kecil; (2) menyusun RPP berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan; (3) menyiapkan media pembelajaran yaitu gambar-gambar yang berhubungan dengan pokok bahasan yang akan diajarkan; (4) skenario/naskah pelaksanaan *role playing*; (5) menyusun instrumen penilaian aktivitas guru dan siswa berupa lembar pedoman observasi dan wawancara; (6) menyusun lembar kerja kelompok dan lembar latihan soal individu. Pada tahap selanjutnya yaitu pelaksanaan tindakan yang berisi implementasi mengenai tindakan di kelas. Pelaksanaan tindakan dalam tahap ini yaitu melaksanakan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *Role Playing* dengan media gambar pada pokok bahasan Menghargai Keputusan Bersama. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, dilakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa dan guru dengan mengacu pada pedoman observasi yang telah disusun. Berdasarkan hasil observasi tersebut, Peneliti dan pengamat melakukan kegiatan refleksi setelah melakukan analisis terhadap hasil wawancara, observasi, dan tes. Kegiatan refleksi dilaksanakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan selama proses belajar berlangsung yang akan digunakan sebagai pedoman atau dasar untuk perencanaan tindakan pada siklus II sehingga hasil yang didapatkan akan lebih maksimal.

Pelaksanaan penelitian pada siklus II sama seperti pelaksanaan pada siklus I. Apabila pada siklus I hasil yang didapatkan tidak sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka akan dilaksanakan siklus II. Namun apabila pelaksanaan siklus I hasil yang didapatkan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, pelaksanaan siklus II akan tetap dilaksanakan untuk lebih memantapkan hasil yang diperoleh pada siklus I.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini meliputi: (1) observasi; (2) wawancara; (3) studi dokumentasi; dan (4) tes. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Data mengenai aktivitas belajar siswa diperoleh dari hasil

observasi yang dilakukan oleh pengamat selama proses pembelajaran berlangsung. Persentase terhadap aktivitas belajar siswa dapat diperoleh dari hasil observasi selama proses penerapan metode *role playing* dengan media gambar dalam pembelajaran Pkn dengan menggunakan rumus:

$$Pa = A/N \times 100\%$$

Keterangan:

Pa = persentase keaktifan belajar siswa

A = jumlah skor yang dicapai

N = jumlah skor maksimal

Tabel 3.2 Kriteria Aktivitas Belajar Siswa

Kriteria Aktivitas Belajar	Rentangan Skor
Sangat Aktif	81 – 100
Aktif	61 – 80
Cukup Aktif	41 – 60
Kurang Aktif	21 – 40
Sangat Kurang Aktif	0 – 20

Sumber: Masyhud (2013: 68)

Sementara itu, hasil belajar siswa dengan menerapkan metode *role playing* dengan media gambar dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$P = n/N \times 100$$

Keterangan:

P = persentase hasil belajar siswa

n = jumlah skor hasil belajar yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal hasil belajar

Tabel 3.3 Kriteria Hasil Belajar Siswa

Kategori Keaktifan	Persentase Keaktifan
Sangat Baik	80 – 100
Baik	70 – 79
Cukup Baik	60 – 69
Kurang Baik	40 – 59
Sangat Kurang Baik	0 – 39

Sumber: Masyhud (2013: 65)

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada prasiklus skor aktivitas belajar siswa secara klasikal sebesar 40,18 yaitu dari 24 siswa terdapat 0 siswa yang termasuk dalam kriteria sangat aktif, 4 siswa termasuk dalam kriteria aktif, 9 siswa termasuk dalam kriteria cukup aktif, 11 siswa termasuk dalam kriteria kurang aktif dan 0 siswa termasuk dalam kriteria sangat kurang aktif. Hal ini dikarenakan guru kurang optimal dalam menerapkan variasi metode dan media pembelajaran yang dikarenakan kurangnya waktu dalam merencanakan dan melakukan

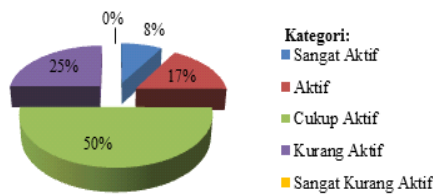
variasi metode dan media pembelajaran. Rendahnya aktivitas belajar siswa tersebut juga mempengaruhi pada hasil belajar siswa. Skor hasil belajar siswa kelas V secara klasikal sebesar 67,29 yaitu dari 24 jumlah siswa di kelas V didapatkan hasil belajar bahwa terdapat 5 siswa tergolong dalam kategori sangat baik, 6 siswa tergolong dalam kategori baik, 10 siswa tergolong dalam kategori cukup baik, 3 siswa tergolong dalam kategori kurang baik dan 0 siswa tergolong dalam kategori sangat kurang baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka pada tanggal 03 – 04 April 2014 dilaksanakan siklus 1. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus I terlihat bahwa aktivitas belajar siswa mencapai peningkatan menjadi 65,92. Skor aktivitas belajar belajar siswa pada siklus I disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 4.6 Aktivitas Belajar Siswa Pada Siklus I

No	Aktivitas Belajar Siswa	Skor
1	Membaca/memperhatikan gambar guru	64.58
2	Mengutarakan pendapat	59.38
3	Mendengarkan	63.54
4	Membuat catatan dan mengerjakan latihan soal	67.71
5	Melakukan <i>role playing</i>	75.92
6	Menanggapi hasil kegiatan <i>role playing</i>	63.54
7	Memerankan atau menjiwai karakter sebuah tokoh dalam naskah	67.71

Dari tabel 4.6 aktivitas belajar siswa siklus I dapat dibuat diagram presentase aktivitas belajar siswa sebagai berikut.



Gambar 4.2 Diagram Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

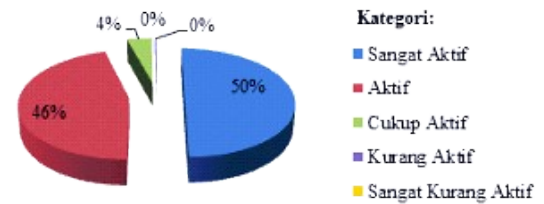
Sementara itu, pada pelaksanaan siklus II aktivitas belajar juga mengalami peningkatan dan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.7 Aktivitas Belajar Siswa Pada Siklus II

No	Aktivitas Belajar Siswa	Skor
1	Membaca/memperhatikan gambar guru	73.96
2	Mengutarakan pendapat	75
3	Mendengarkan	78.13
4	Membuat catatan dan mengerjakan latihan soal	84.38
5	Melakukan <i>role playing</i>	89.58
6	Menanggapi hasil kegiatan <i>role playing</i>	79.17
7	Memerankan atau menjiwai karakter sebuah	85.42

tokoh dalam naskah	
--------------------	--

Dari tabel 4.7 dapat diketahui presentase aktivitas belajar siswa pada setiap kategori dapat dilihat pada diagram presentase aktivitas belajar siswa sebagai berikut.



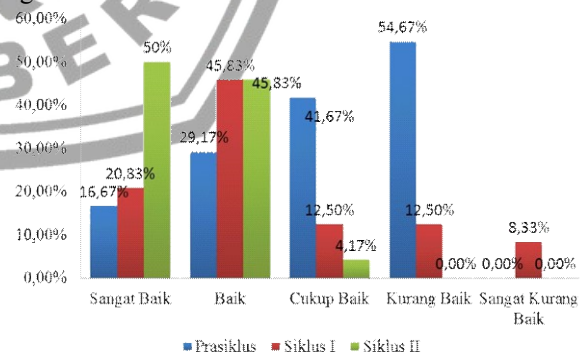
Gambar 4.3 Diagram Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

Selain itu, berdasarkan tes belajar yang dilakukan pada akhir pelaksanaan siklus I terlihat bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 6,29. Skor hasil belajar siswa pada siklus I tergolong cukup baik yaitu 73,58. Peningkatan hasil belajar tersebut juga terlihat pada siklus II yaitu sebesar 80,04. Peningkatan hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.14 Hasil Belajar Siswa Siklus Prasiklus, I dan II

Kriteria Hasil Belajar	Presentase Hasil Belajar Siswa		
	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Sangat Baik	16,67	20,83	50
Baik	29,17	45,83	45,83
Sedang/cukup	41,67	12,5	4,17
Kurang	54,67	12,5	0
Sangat Kurang	0	8,33	0
Total	100	100	100

Berdasarkan tabel 4.14 diatas dapat dibuat diagram analisis hasil belajar siswa pada prasiklus, siklus I dan II sebagai berikut.



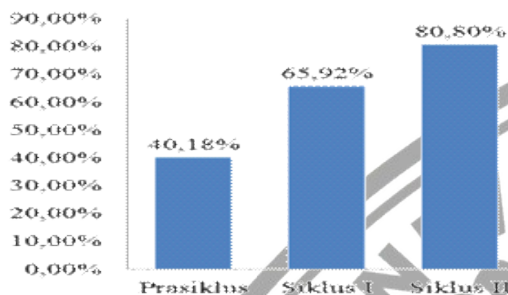
Gambar 4.9 Diagram Distribusi Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Prasiklus, Siklus I dan II

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metode *role playing* dengan media gambar dalam pembelajaran PKn pokok bahasan menghargai keputusan bersama, dan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN Ampel 04 Tahun ajaran 2013 – 2014. Penerapan

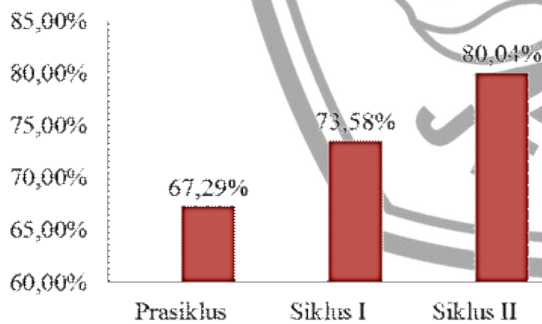
metode *role playing* dengan media gambar yang dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan siklus I dan II, dengan mengacu pada hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada saat sebelum pelaksanaan tindakan atau prasiklus.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus I diketahui bahwa secara keseluruhan siswa sudah terlihat aktif. Hal tersebut dapat ditunjukkan dari skor aktivitas belajar siswa yang dicapai. Skor aktivitas belajar siswa secara klasikal sebelumnya pada prasiklus yaitu sebesar 40,18 kemudian pada siklus I yaitu sebesar 65,92 yang termasuk dalam kategori aktif dan mengalami peningkatan sebesar 14,88 sehingga pada siklus II yaitu sebesar 80,80. Peningkatan aktivitas belajar siswa tersebut dapat dijelaskan dengan menggunakan diagram berikut ini.



Gambar 4.14 Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I dan II

Sementara itu, skor hasil belajar siswa secara klasikal sebelumnya pada prasiklus yaitu sebesar 67,29 kemudian pada siklus I yaitu sebesar 73,58 yang termasuk dalam kategori aktif dan mengalami peningkatan sebesar 6,46 sehingga pada siklus II yaitu sebesar 80,04.



Gambar 4.14 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I dan II

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selama 2 siklus yaitu siklus I (03 – 04 April 2014) dan siklus II (10 – 11 April 2014) pada siswa kelas V di SDN Ampel 04 dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dengan media gambar dalam pembelajaran PKn pokok bahasan menghargai keputusan bersama terlihat dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada siklus I dan II. Secara klasikal skor aktivitas belajar siswa sebelum dilaksanakan tindakan (prasiklus) yaitu 40,18 termasuk

dalam kategori cukup aktif. Kemudian setelah dilaksanakan tindakan siklus I yaitu sebesar 65,92 yang termasuk dalam kategori aktif dan pada siklus II meningkat menjadi 80,80 yang termasuk dalam kategori sangat aktif. Peningkatan skor aktivitas belajar siswa pada siklus I dan II yaitu sebesar 14,88 poin.

Penerapan metode *role playing* dengan media gambar dalam pembelajaran PKn pokok bahasan menghargai keputusan bersama dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus I dan II. Berdasarkan data analisis hasil belajar siswa, secara klasikal hasil belajar siswa sebelum dilaksanakan tindakan (prasiklus) termasuk dalam kategori cukup baik yaitu 67,29. Kemudian, setelah dilaksanakan tindakan siklus I yaitu sebesar 73,58 yang termasuk dalam kategori baik dan mengalami peningkatan sebesar 6,46 poin sehingga pada siklus II menjadi 80,04 dan termasuk dalam kategori sangat baik.

Daftar Pustaka

- [1] Arikunto, S. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [2] Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia
- [3] Masyhud, S. 2013. *Analisis Data Statistik Untuk Penelitian Pendidikan Sederhana*. Jember: LPMPK
- [4] Wahab, Abdul, A. 2012. *Metode dan Model-model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: ALFABETA.
- [5] Winarno. 2013. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Bumi Aksara.