

Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas II-A melalui Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Pembelajaran Pkn Tema Sikap Demokratis di SDN Tegalgede 01 Jember Tahun Pelajaran 2013/2014

(Increasing of Grade II-A Students' Activities and Learning Outcomes Through The Application Role Playing Method of Civics Education on Democratic Attitude in SDN Tegalgede 01 Jember Academic Year 2013/2014)

Shara Permata Sany, Imam Muchtar, Sihono
Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)
Jln. Kalimantan 37, Jember 68121
E-mail: Muchtarimam54@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan di kelas II-A SDN Tegalgede 01 Jember dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa Kelas II-A melalui penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran Pkn tema sikap demokratis di SDN Tegalgede 01 Jember tahun pelajaran 2013/2014. Hal ini dikarenakan aktivitas belajar siswa termasuk kriteria kurang aktif dan hasil belajar siswa termasuk kriteria kurang. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus yang terdiri dari 4 kali pertemuan, dengan 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II-A dengan jumlah 32 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian, persentase aktivitas belajar siswa pada pra siklus sebesar 32,8% (kriteria kurang aktif), mengalami peningkatan 26,8% dengan persentase sebesar 59,6% (kriteria cukup aktif) pada siklus I. Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 15% dengan persentase sebesar 74,6% (kriteria aktif) pada siklus II. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada pra siklus 58,2 (kriteria kurang), pada siklus I sebesar 81,56 (kriteria sangat baik, dan pada siklus II sebesar 88,87 (kriteria sangat baik).

Kata Kunci: Aktivitas Belajar, Hasil Belajar, Metode Bermain Peran (*Role Playing*), Penelitian Tindakan Kelas.

Abstract

The research was conducted in SDN Tegalgede 01 Jember in order to increase activities and learning outcomes of grade II-A students by applying Role Playing Method in civics education on democratic attitude in SDN Tegalgede 01 Jember academic year 2013/2014. It was because there is less learning activities and low learning outcomes. The research applied was classroom action research that consisting of 2 cycles with 2 meetings in each cycle. Each cycle was consisted of 4 steps, they are planning, implementation, observation, and reflection. The subject of the research was grade II-A students that consisting of 32 students. Data collecting methods used were observation, interview, documentation, and test. The technique of data analysis used in this research was descriptive qualitative analysis. Based on the research result, the percentage of student's activities increased from 32,8% (categorized less) in pre-cycle to 56,9% (categorized moderate) in cycle I, 26,8% increase. From cycle I to cycle II, the percentage of student's activities increased 15%, became 74,6% (categorized active). Students' learning outcomes also increased from 52,8 in pre-cycle (categorized low), 81,56 in cycle I (categorized very good), and 88,87 in cycle II (categorized very good).

Keywords: Learning Activities, Learning Outcomes, Role Playing Method, Classroom Action Research .

Pendahuluan

Globalisasi yang terjadi saat ini dapat mengakibatkan dampak positif maupun dampak negatif dalam beberapa bidang, termasuk bidang pendidikan. Pendidikan perlu mengantisipasi dampak global yang membawa masyarakat berbasis Ilmu pengetahuan, Teknologi dan Seni (IPTEKS) warga negara dituntut untuk hidup berguna dan bermakna bagi negara dan bangsanya, serta mampu mengantisipasi perkembangan dan perubahan masa depannya [2]. Indonesia sendiri memiliki Pancasila, nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila harus ditanamkan sejak dini kepada seorang individu. Hal ini bertujuan untuk membentuk individu menjadi warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya sebagai warga negara Indonesia sesuai dengan yang diamanatkan dalam Pancasila dan UUD 1945 [1], serta mampu menumbuhkan rasa nasionalisme terhadap Negara Republik Indonesia. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran di Indonesia yang diharapkan mampu mencapai tujuan tersebut.

Realisasi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) perlu diaplikasikan oleh siswa di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat. Namun realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) masih konvensional, dengan demikian pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga pembelajaran PKn menjadi kurang bermakna bagi siswa. Hal tersebut menyebabkan siswa tidak bisa mengaplikasikan pembelajaran PKn yang sudah diterima dalam kehidupan sehari-hari.

Mengingat pentingnya pelajaran PKn, maka guru diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga secara seimbang juga akan meningkatkan hasil belajar yang berkualitas. Suatu pembelajaran juga diharapkan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dan memberikan pelajaran yang bermakna. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi dan karakter siswa sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Selain itu, menurut [3] tiga tugas pokok PKn yaitu: 1) mengembangkan kecerdasan warga negara (*civic intelligence*); 2) membina tanggung jawab warga negara (*civic responsibility*); dan 3) mendorong partisipasi warga negara (*civic participation*).

Peneliti melakukan observasi pra siklus secara langsung untuk mengetahui aktivitas dan hasil belajar siswa kelas II-A dalam pembelajaran PKn sebelum diterapkannya metode bermain peran di SDN Tegalgede 01 Jember pada tanggal 17 Oktober 2013. Berdasarkan hasil observasi tersebut, dapat diketahui bahwa aktivitas belajar siswa masih tergolong kurang aktif. Hal ini dapat diketahui dari pembelajaran guru yang kurang inovatif, dimana guru hanya menerapkan metode ceramah dan penugasan pada

LKS. Selain itu, pembelajaran PKn pada pra siklus masih berlangsung satu arah. Berdasarkan hasil wawancara secara langsung dengan guru kelas II-A, diketahui bahwa dari hasil Ulangan Tengah Semester hasil belajar siswa secara klasikal adalah 58,2 (tergolong kriteria kurang).

Metode pembelajaran merupakan komponen pendukung dalam keberhasilan suatu pembelajaran. Dalam hal tersebut, peneliti mengajukan metode bermain peran (*role playing*) digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dalam materi menghargai suara terbanyak yang termasuk salah satu dari sikap demokratis di SDN Tegalgede 01 Jember. Metode bermain peran (*role playing*) adalah metode pembelajaran sebagai simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang [5]. Pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* siswa memainkan peran-peran yang dikondisikan sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka judul penelitian ini adalah “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas II-A melalui Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Pembelajaran PKn Tema Sikap Demokratis di SDN Tegalgede 01 Jember Tahun Pelajaran 2013/2014”.

Metode Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SDN Tegalgede 01 Jember. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II-A SDN Tegalgede 01 Jember Tahun Pelajaran 2013/2014 dengan jumlah 32 orang siswa, yang terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

Jenis penelitian pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain penelitian yang digunakan mengadopsi dari model Hopkins [6], yaitu penelitian tindakan kelas dalam bentuk spiral yang terdiri dari empat fase yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Aktivitas belajar siswa yang diamati dalam penelitian ini, antara lain :

1. Memperhatikan penjelasan guru.
2. Mencatat penjelasan guru.
3. Bertanya/mengeluarkan pendapat dalam diskusi kelompok.
4. Keterampilan bermain peran.
5. Memberikan tanggapan.
6. Menaruh minat dan semangat

Hasil belajar siswa berupa nilai dari ranah kognitif pada jenjang C1, C2, dan C3 yang diperoleh setelah diterapkan pembelajara dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran PKN tema sikap demokratis. Alat penilaian yang digunakan berupa tes untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Bentuk tes yang digunakan berupa tes subyektif dan obyektif. Hasil belajar yang diamati dalam penelitian ini adalah ketepatan

siswa dalam menjawab evaluasi yang diberikan oleh guru di akhir pembelajaran.

Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Persentase Aktivitas Siswa

Persentase Aktivitas Belajar Siswa (Individu) :

$$P_a = \frac{A}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

Pa = persentase aktivitas siswa

A = total skor komponen penilaian aktivitas siswa yang dicapai

N = skor maksimal dari komponen penilaian aktivitas siswa

Persentase Aktivitas Belajar Siswa (Klasikal) :

$$\frac{\text{jumlah siswa aktif}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Dari rumus di atas dapat ditentukan tingkat kategori aktivitas belajar siswa dengan kriteria seperti pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Aktivitas Belajar Siswa

No.	Rentangan Skor	Kriteria
1	81-100	Sangat Aktif
2	61-80	Aktif
3	41-60	Cukup Aktif
4	21-40	Kurang Aktif
5	0-20	Sangat Kurang Aktif

Sumber: [4].

Target yang akan dicapai dari keaktifan siswa dalam penelitian ini yaitu siswa aktif dalam mengikuti kegiatan bermain peran pemilihan ketua kelas dalam pembelajaran PKn.

b. Skor Hasil Belajar Siswa

Skor hasil belajar siswa (klasikal) :

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = skor hasil belajar siswa

n = jumlah skor hasil belajar yang dicapai

N = jumlah skor maksimal hasil belajar

Dari rumus di atas dapat ditentukan tingkat kategori hasil belajar siswa dengan kriteria seperti pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Hasil Belajar Siswa

No.	Rentangan Skor	Kriteria
1	80-100	Sangat Baik
2	70-79	Baik
3	60-69	Sedang/Cukup
4	40-59	Kurang

5	0-39	Sangat Kurang
---	------	---------------

Sumber [4]

Rentangan skor yang akan dicapai dari hasil belajar siswa dalam penelitian ini yaitu 70 – 79 (baik).

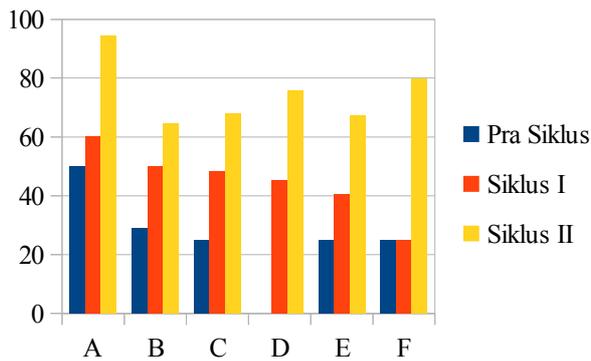
Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis aktivitas belajar siswa setelah diterapkan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran PKn terdapat peningkatan persentase aktivitas belajar siswa pada sebelum tindakan (pra siklus), siklus I, dan siklus II. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Persentase aktivitas belajar siswa pra siklus, siklus I, dan siklus II

No.	Aktivitas Belajar Siswa	Persentase (%)		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Memperhatikan penjelasan guru	50	60,1	94,5
2	Mencatat penjelasan guru	28,9	50	62,5
3	Bertanya/mengeluarkan pendapat dalam diskusi kelompok	25	48,4	67,9
4	Keterampilan bermain peran	0	45,3	75,5
5	Meberikan tanggapan	25	40,6	67,2
6	Menaruh minat dan bersemangat	25	64	79,9
	Rata-rata	32,8	59,6	74,6

Hasil analisis menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa secara klasikal mengalami peningkatan. Persentase rata-rata aktivitas belajar pada pra siklus sebesar 32,8, mengalami peningkatan sebesar 26,8% dengan persentase aktivitas belajar siswa sebesar 59,6%. persentase aktivitas belajar siswa pada siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 15% dibandingkan siklus I dengan persentase sebesar 59,6% pada siklus I dan 74,6% pada siklus II. Pada diagram di bawah ini disajikan perbandingan antara aktivitas belajar siswa pada pra siklus, siklus I, dan siklus II selama pembelajaran Pkn tema sikap demokratis menggunakan metode bermain peran (*role playing*).



Gambar 1. Diagram aktivitas belajar siswa pra siklus, siklus I, dan siklus II

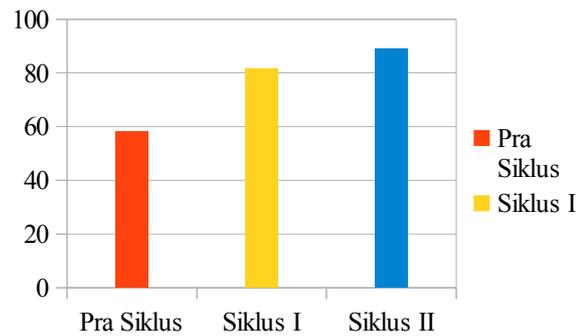
Berdasarkan gambar 1 dapat diketahui bahwa persentase masing-masing aspek aktivitas belajar siswa pada pra siklus diantaranya yaitu : (a) memperhatikan penjelasan guru sebesar 50%, (b) mencatat penjelasan guru sebesar 28,9%, (b) bertanya/mengeluarkan pendapat dalam diskusi kelompok sebesar 25%, (d) keterampilan bermain peran sebesar 0%, (e) memberikan tanggapan sebesar 25%, dan (f) menaruh minat dan bersemangat sebesar 25%. Pada siklus I masing-masing aspek aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan yaitu diantaranya : (a) memperhatikan penjelasan guru sebesar 60,1%, (b) mencatat penjelasan guru sebesar 50%, (b) bertanya/mengeluarkan pendapat dalam diskusi kelompok sebesar 48,4%, (d) keterampilan bermain peran sebesar 45,3%, (e) memberikan tanggapan sebesar 40,6%, dan (f) menaruh minat dan bersemangat sebesar 64%. Mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan persentase masing-masing aspek yaitu : (a) memperhatikan penjelasan guru sebesar 94,5%, (b) mencatat penjelasan guru sebesar 64,5%, (b) bertanya/mengeluarkan pendapat dalam diskusi kelompok sebesar 67,9%, (d) keterampilan bermain peran sebesar 75,7%, (e) memberikan tanggapan sebesar 67,2%, dan (f) menaruh minat dan bersemangat sebesar 79,9%.

Setelah diterapkan metode bermain peran (role playing) pada pembelajaran Pkn tema sikap demokratis pada siklus I dan siklus II, juga menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada pra siklus, siklus I, sampai siklus II yang dapat dilihat pada Tabel 4 berikut ini :

Tabel 4. Perbandingan Hasil Belajar Siswa

No.	Hasil Belajar Siswa	Skor hasil belajar siswa secara klasikal	Kriteria
1	Pra siklus	58,2	Kurang
2	Siklus I	81,56	Sangat Baik
3	Siklus II	88,87	Sangat Baik

Lebih jelasnya perbandingan skor hasil belajar siswa sebelum tindakan (pra siklus), siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada diagram berikut ini :



Gambar 2. Diagram hasil belajar siswa pra siklus, siklus I, dan siklus II

Berdasarkan gambar 2 dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas II-A mengalami peningkatan dari pra siklus, siklus I sampai siklus II. Skor hasil belajar siswa secara pada pra siklus 58,2 (termasuk kriteria kurang), mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 81,56 (termasuk kriteria sangat baik). Pada siklus II hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dengan skor hasil belajar sebesar 88,87 (termasuk kriteria sangat baik).

Pembahasan

Langkah awal sebelum melakukan penelitian adalah meminta ijin penelitian kepada Kepala Sekolah SDN Tegalgede 01 Jember. Dalam tindakan pendahuluan ini peneliti menggunakan berbagai berbagai metode pengumpulan data antara lain, teknik wawancara, dokumen, dan observasi.

Wawancara dengan guru kelas II-A SDN Tegalgede 01 Jember dilakukan bertujuan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran Pkn yang biasa dilakukan oleh guru dan kondisi belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh bahwa guru dalam mengajar Pkn menggunakan metode ceramah dan penugasan LKS. Hasil belajar siswa kelas II-A bermacam-macam, ada yang termasuk kriteria sangat baik, ada yang termasuk kriteria sedang/cukup, ada yang termasuk kriteria sangat kurang, tetapi lebih banyak siswa yang termasuk kriteria kurang. Hasil pengumpulan data dokumen diperoleh daftar nama siswa dan nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) mata pelajaran Pkn pada semester ganjil. Daftar nama siswa dan nilai UTS dapat dijadikan pedoman pembentukan kelompok heterogen dan homogen.

Observasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui aktivitas siswa ketika belajar di dalam kelas sebelum diadakan tindakan. Dari hasil observasi diketahui bahwa aktivitas siswa secara klasikal dikatakan kurang aktif dengan persentase rata-rata aktivitas belajar sebesar 32,8%, sebanyak 29 siswa termasuk kurang aktif dan 3 siswa termasuk kriteria sangat kurang aktif.

Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menerapkan metode bermain peran juga membuat aktivitas belajar dan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar siswa yang termasuk kriteria aktif adalah menaruh minat dan bersemangat, sedangkan aktivitas yang lainnya termasuk kriteria cukup aktif. Berdasarkan observasi yang dilakukan, diketahui siswa tergolong cukup aktif. Dari hasil observasi dapat diketahui aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 59,6%. Dimana aktivitas belajar siswa ini telah mengalami peningkatan dari pra siklus ke siklus I dengan selisih sebesar 26,8%. Ranah afektif pada siklus I, diantaranya yaitu : (1) memperhatikan guru sebesar 60,1%; (2) mencatat penjelasan guru sebesar 50%; (3) bertanya/mengeluarkan pendapat dalam diskusi kelompok sebesar 48,4%; (4) memberikan tanggapan sebesar 40,6%; dan (5) menaruh minat dan semangat sebesar 64%. Pada siklus I untuk ranah psikomotor yang dinilai adalah keterampilan bermain peran dengan persentase sebesar 45,3%.

Hasil analisis tes akhir pada siklus I terdapat 18 siswa termasuk kriteria sangat baik, 8 siswa termasuk kriteria baik, dan 6 siswa termasuk kriteria sedang/cukup. Skor hasil belajar siswa secara klasikal adalah 81,56. Penelitian dilanjutkan ke siklus II, hal ini dikarenakan kondisi pada siklus I belum mencapai kriteria yang telah ditetapkan. Hal ini disebabkan, pada saat melakukan kegiatan bermain peran sebagian siswa masih ada yang terlihat ramai sendiri serta tidak mau memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.

Pada siklus II, hasil observasi aktivitas belajar siswa selama mengikuti pembelajaran menunjukkan sangat aktif, hal ini ditunjukkan dengan peningkatan aktivitas belajar siswa dengan selisih sebesar 35,9% dari siklus I ke siklus II. Ranah afektif pada siklus I, diantaranya yaitu : (1) memperhatikan guru sebesar 94,5%; (2) mencatat penjelasan guru sebesar 62,5%; (3) bertanya/mengeluarkan pendapat dalam diskusi kelompok sebesar 67,9%; (4) memberikan tanggapan sebesar 67,9%; dan (5) menaruh minat dan semangat sebesar 67,2%. Pada siklus I untuk ranah psikomotor yang dinilai adalah keterampilan bermain peran dengan persentase sebesar 75,7%. Hasil analisis tes akhir siklus II diketahui bahwa 27 siswa termasuk kriteria sangat baik, 4 siswa termasuk kriteria baik, dan 1 siswa termasuk kriteria sedang/cukup. Skor hasil belajar siswa secara klasikal adalah 88,87.

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, dapat diketahui bahwa penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran PKn tema sikap demokratis dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa. Metode pembelajaran ini juga dapat dijadikan salah satu alternatif dalam pembelajaran PKn.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- a) Metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas II-A SDN Tegalgede 01 Jember dalam pembelajaran PKn tema sikap demokratis tahun pelajaran 2013/2014. Persentase keaktifan siswa pada siklus I dan siklus II mencapai 59,6% dan 74,6%. Peningkatan terjadi pada setiap siklus. Hal ini dapat dilihat berdasarkan selisih dari pra siklus ke siklus I sebesar 26,8%, serta selisih dari siklus I ke siklus II sebesar 15%.
- b) Metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II-A SDN Tegalgede 01 Jember dalam pembelajaran PKn tema sikap demokratis tahun pelajaran 2013/2014. Peningkatan terjadi pada setiap siklus. Hal ini dapat dilihat berdasarkan selisih dari pra siklus ke siklus I sebesar 27,36, serta selisih dari siklus I ke siklus II sebesar 7,31.

Berdasarkan hal yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran PKn tema sikap demokratis di kelas II-A SDN Tegalgede 01 Jember dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas II-A melalui penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran PKn tema sikap demokratis di SDN Tegalgede 01 Jember, adapun saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

a. Bagi Guru

Diharapkan guru dapat mengembangkan metode bermain peran (*role playing*) dengan berbagai skenario pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran PKn agar siswa lebih banyak mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna.

b. Bagi Sekolah

Pada sekolah yang belum pernah menerapkan metode bermain peran, maka penting untuk diadakan sosialisasi kepada kepala sekolah serta guru-guru di SDN Tegalgede 01 Jember agar metode bermain peran (*role playing*) dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan metode pembelajaran di kelas dalam rangka meningkatkan serta mengembangkan mutu pendidikan di sekolah tersebut.

c. Bagi peneliti lain

Penelitian ini hendaknya dapat dijadikan masukan serta acuan untuk melaksanakan penelitian sejenis.

Ucapan Terima Kasih

Penulis S.P. Mengucapkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II atas waktu, perhatian, dan sarannya dengan penuh kesabaran selama bimbingan penyusunan skripsi ini. Terima kasih juga kepada orang tua dan teman-teman-teman seperjuangan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2010 atas

dukungan dan motivasi yang diberikan kepada penulis demi kelancaran pengerjaan skripsi ini.

Penulisan Daftar Pustaka/Rujukan

- [1] Depdiknas. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah..* Jakarta: Badan Standar Nasional Indonesia.
- [2] Kaelan & Zubaidi, Achmad. 2007. *Pendidikan Kewarganegaraan.* Yogyakarta: Paradigma.
- [3] Mardiyati, yayuk., dkk. 2010. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD.* Jember: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Nasional.
- [4] Masyhud, M. S. 2013. *Analisis Data Statistik untuk Penelitian Pendidikan Sederhana.* Jember: LPMPK.
- [5] Mulyono. 2012. *Strategi Pembelajaran Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global.* Malang: UIN-Maliki Press.
- [6] Supardi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Bumi Aksara.

