

## MENINGKATKAN KARAKTERISTIK SISWA MELALUI METODE *ROLE PLAY* DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

Titin Sunaryati<sup>1\*</sup>, Muhamad Sudharsono<sup>1</sup>, Nur Olief Priandini<sup>2</sup>

<sup>1\*</sup> Universitas Pelita Bangsa, Indonesia

<sup>1</sup> Universitas Pelita Bangsa, Indonesia

<sup>2</sup>PGSD, Universitas Pelita Bangsa, Indonesia

\*e-mail: [titinsunaryati@pelitabangsa.ac.id](mailto:titinsunaryati@pelitabangsa.ac.id)

<sup>1</sup>e-mail: [yahmad@pelitabelajar.com](mailto:yahmad@pelitabelajar.com)

e-mail : [nuroliefpriandini08@gmail.com](mailto:nuroliefpriandini08@gmail.com)

### Abstrak

*Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan karakter dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Muktijaya 02 Kabupaten Bekasi dengan subjek 40 siswa peningkatan karakter difokuskan pada tiga aspek yaitu kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model Kemmis dan Taggart dilaksanakan dalam dua siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Hasil kuantitatif menunjukkan peningkatan presentase jejak pendapat dari 55% menjadi 68% pada siklus I dan menjadi 92,5% pada siklus II. Pada kedua siklus tersebut siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal hasil observasi aktivitas metode role play baik guru maupun siswa pada siklus II mencapai ketuntasan belajar 100%. Baik dari data kualitatif maupun data kuantitatif menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode role play dapat meningkatkan sikap kejujuran, kerja sama dan tanggung jawab siswa.*

**Kata Kunci** : Karakter, bermain peran, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

### Abstract

*This study aims to improve character in learning Pancasila and Citizenship Education using the role-playing method in grade III students of Muktijaya State Elementary School 02 Bekasi Regency with the subject of 40 character improvement students focused on three aspects, namely honesty, cooperation, and responsibility. This research is a class action research using the Kemmis and Taggart models carried out in two cycles consisting of planning, action, observation and reflection. Quantitatif results showed an increase in the percentage of polls from*

55% to 68% in cycle I and to 92.5% in cycle II. In both cycles, students achieved the minimum completion criteria from the results of observations of role play method activities, both teachers and students in cycle II, achieving 100% learning completion. Both qualitative data and quantitative data show that learning activities for Pancasila and Citizenship Education using the role play method can improve students' attitudes of honesty, cooperation and responsibility.

**Keywords :** *Character, role-playing, Pancasila and Citizenship Education*

## PENDAHULUAN

Pendidikan karakter menjadi bagian dari proses pembentukan akhlak anak bangsa, pendidikan karakter diharapkan mampu menjadi potensi utama dalam mensukseskan Indonesia Emas 2025. Dalam upaya mengintegrasikan nilai-nilai karakter Kementerian Pendidikan Nasional telah menetapkan 18 nilai karakter yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai, prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, serta tanggung jawab. Nilai karakter tersebut yang diharapkan dapat dimunculkan dalam diri setiap anak melalui kegiatan-kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Sehingga harapan untuk meningkatkan kualitas diri dan kepriadian dalam bentuk karakter melalui proses pembelajaran akan memberikan pengalaman serta pembelajaran bagi siswa untuk mengarahkan diri sendiri menjadi lebih baik.

Kualitas pendidikan ditentukan oleh proses belajar, dalam proses belajar mengajar tersebut guru memegang peranan yang penting. Guru adalah kreator proses belajar mengajar, selain itu guru harus dapat menilai karakteristik dari siswanya yang nantinya akan memberikan gambaran model pembelajaran yang dapat digunakan. Guru harus mampu memahami beberapa hal dari peserta didik seperti kemampuan, potensi, minat, hobi, sikap, kepriadian (Sukmawati & Nurgiansah 2020) guru memiliki beberapa tugas selain sebagai pegajar, yaitu sebagai pembimbing dan pelatih. Selain permasalahan pada guru, perilaku siswa dalam pembelajaran juga tidak kalah pentingnya. Banyak masalah yang dihadapi siswa di kelas seperti kehilangan motivasi untuk belajar karena tidak menyukai mata pelajaran tertentu karena kurangnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Padahal motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk melakukan perubahan pada tingkah laku (Wibawa & Suarjana 2019)

Hasil observasi awal di Sekolah Dasar Negeri Muktijaya 02 Kabupaten Bekasi khususnya kelas III metode pembelajaran yang digunakan guru lebih banyak ceramah dan menekankan pada penuntasan materi yang ada pada kurikulum. Hal ini menimbulkan kejenuhan siswa sehingga hasil pembelajaran menjadi tidak optimal, padahal mata pelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan sangat penting, menurut kurikulum 2013 mata pelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan bertujuan untuk menghasilkan peserta didik yang memiliki keimanan dan akhlak mulia sebagaimana diarahkan oleh falsafah hidup bangsa Indonesia. Pembahasannya secara utuh mencakup empat pilar kebangsaan yaitu Pancasila, Undang-undang Dasar 1945, Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) dan Bhineka Tunggal Ika. Tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ini sangat relevan dengan kehidupan realita saat ini, dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) di bidang informatika yang sangat maju serta percepatan era globalisasi. Dengan adanya perkembangan tersebut diharapkan para pendidik dapat memberikan bekal sikap, pengetahuan dan keterampilan dalam menyikapi kehidupan yang selalu mengalami perubahan

Proses pelaksanaan pembelajaran seharusnya dapat melibatkan bakat dan minat siswa terhadap semua mata pelajaran sehingga siswa antusias mengikuti mata pelajaran yang diajarkan (Setiawan 2014) terutama pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Pancasila guru dituntut untuk memahami tentang karakteristik dan mengarahkan siswa menjadi (1) manusia berkualitas yang mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah (2) manusia terdidik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan (3) warga negara yang demokratis, bertanggungjawab (Saputra, at all 2014). Sehubungan dengan permasalahan tersebut maka upaya meningkatkan karakter dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan suatu upaya yang harus dilakukan guru untuk membantu meningkatkan karakter terutama sikap kejujuran, tanggungjawab, dan kerja sama.

Kejujuran merupakan sebuah perilaku yang didasarkan upaya untuk menjadikan diri seseorang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan terhadap dirinya sendiri maupun pihak lain (Widodo 2007) orang yang dalam berbuat dan berkata sesuai dengan norma dan aturan, orang yang berani mengakui atas kesalahannya, orang yang berani melaporkan perbuatan curang dan memberikan kesaksian atas kecurangan yang dia lihat. Berkelakuan dan bersikap apa adanya sesuai dengan keadaan (Supriyanti 2008) Sikap jujur dalam berkata dan berbuat sangat berpengaruh terhadap sikap orang lain disekitarnya, sikap jujur merupakan merupakan dasar dalam pembentukan manusia Indonesia yang berkualitas

Kerja sama merupakan sikap seseorang yang mencerminkan adanya kesadaran dan kemauan untuk berkerja sama, saling memberi dan saling membantu tanpa mengharapkan pamrih. Kerja sama merupakan kegiatan yang dilakukan dengan orang lain untuk mencapai tujuan (MAndikdasmen 2010). Indikator kerja sama dibatasi pada beberapa hal berikut yaitu menolong teman yang memerlukan bantuan, melakukan pekerjaan sesuai dengan posisinya dalam kelompok, menghargai pendapat orang lain, mengemukakan ide dalam kelompok dan tidak menunjukkan sikap mau menang sendiri.

Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya yang seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, dan Tuhan Yang Maha Esa adalah merupakan tanggung jawab. Macam macam bentuk tanggung jawab antara lain terhadap diri sendiri, terhadap keluarga, terhadap masyarakat, dan tanggung jawab terhadap agama. Tanggung jawab adalah melaksanakan tugas secara bersungguh sungguh dan berani menanggung konsekuensinya dari sikap, perkataan dan tingkah lakunya (Ditjen Mendikdasmen, 2010).

Lingkungan sekolah dan lembaga-lembaga sosial pendidikan memiliki kapasitas dan kebutuhan untuk memfasilitasi, mempromosikan, dan mungkin sebagai panduan bentuk-bentuk tertentu dari perubahan nilai dalam masyarakat (Enu 2011) guna membentuk manusia secara utuh (holistik) yang berkarakter, yaitu mengembangkan aspek fisik, emosi, sosial, kreativitas, spritual dan intelektual secara optimal.

Pengembangan karakter siswa menurut (Licktona 1991) dapat dikembangkan melalui tahap pengetahuan (*knowing*), *acting*, menuju kebiasaan (*habit*). Hal ini berarti karakter tidak sebatas pada pengetahuan dan karakter seseorang yang dapat berubah dengan upaya-upaya tertentu, salah satunya adalah dengan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Guru bisa memperkayanya dengan kreasi dalam berbagai bentuk kegiatan lain yang sesuai dan relevan yang bersumber dari lingkungan sosial (Saputra, at all 2014) untuk menghadapi tantangan dunia pendidikan saat ini yang menerapkan sistem pendidikan yang memungkinkan optimalisasi seluruh pihak, baik guru, siswa, maupun pemerintah (Gani, A.A 2018). Metode *role playing* atau dikenal dengan bermain peran merupakan salah satu bentuk drama. Dalam metode ini, siswa mengeksplorasi masalah dan

kemudian mendiskusikan penerapannya bersama-sama siswa dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan strategi pemecahan masalah (Joyce, Bruce & Marsha Well 2010)

Metode pembelajaran dengan menggali keterampilan siswa dalam memainkan peran tertentu yang berhubungan dengan masalah sosial, dalam prosesnya siswa dapat merasakan sebagai orang lain, sehingga siswa dapat mengetahui karakter atau perasaan orang lain melalui pemilihan peran, setting, penataan panggung, menugaskan beberapa siswa menjadi *observer*, pelaksana *role playing*, sesi diskusi dan evaluasi *role playing* bagi guru dan siswa, berbagi pengalaman serta membuat kesimpulan terhadap implementasi *role play*. *Role player* diberikan kepada guru dan siswa dengan kebebasan untuk menciptakan peran dari kegiatan pembelajaran yang lebih menekankan pada proses hasil (Linda, Campbell 2004).

Sedangkan menurut (Baroroh. 2011) pembelajaran *role playing* adalah suatu metode yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati diri di dunia sosial. Hal ini berarti melalui bermain peran, siswa belajar menggunakan koesp peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Hamdani 2011) dapat disimpulkan bahwa *role playing* merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memainkan peran dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman materi yang dipelajari.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang diambil dari model Kemmis & Mc Taggart untuk setiap siklus meliputi Perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Yang bertujuan untuk meningkatkan karakter Pengambilan data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas III Sekolah Dasar Negeri Muktijaya 02 Kabupaten Bekasi Yang beralamat di Jalan Baeturohman Kp Gaok Desa Muktijaya Kecamatan Setu Kabupaten Bekasi Provinsi Jawa Barat

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Kegiatan pembelajaran pada Siklus I

(a) guru memberikan arahan tentang prosedur dan penjelasan singkat tentang skenario yang akan dimainkan, (b) siswa memilih peran kepada siswa dan mendiskusikan tentang tokoh tokoh tersebut (c) siswa mempelajari skenario dilanjutkan dengan simulasi peran yang dipilih oleh siswa tersebut sesuai dengan instrumen (d) menugaskan siswa lainnya untuk mengamati (e) siswa melakukan *role play* (d) guru dan siswa mengevaluasi bersama-sama penampilan pertama (g) siswa kembali mengulang peran untuk yang kedua kalinya (h) diskusi guru diarahkan pada realitas kehidupan (i) Siswa berbagi pengalaman dan membuat kesimpulan lebih banyak pada teman sebaya

### Kegiatan pembelajaran pada siklus II

(a) guru memberikan arahan tentang prosedur dan penjelasan singkat tentang skenario yang akan dimainkan, (b) siswa memilih peran kepada siswa dan mendiskusikan tentang tokoh tokoh tersebut (c) siswa mempelajari skenario dilanjutkan dengan simulasi peran yang dipilih oleh siswa tersebut sesuai dengan instrumen (d) menugaskan siswa lainnya untuk mengamati (e) siswa melakukan *role play* (d) guru dan siswa mengevaluasi bersama-sama penampilan kedua (g) siswa kembali mengulang peran untuk yang kedua kalinya (h) diskusi guru diarahkan pada realitas kehidupan (i) Siswa berbagi pengalaman dan membuat kesimpulan dengan rekan lainnya ketika kegiatan pembelajaran diberikan melalui *role playing* peran guru sudah baik sedangkan siswa menghafal, memahami dan menikmati perannya dengan baik. Selama

pertunjukan situasi didalam kelas tertib dan siswa sangat antusias. Dari hasil observasi selama proses pembelajaran guru dan siswa 100% dapat melakukan metode *role play*

#### **Analisa diskusi data siklus tindakan I**

Analisa data peningkatan afektif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaran Pancasila pada siklus I yang dimiliki siswa adalah kejujuran (52,5%), tanggungjawab, 47%, dan kerjasama 27.5%

Data tersebut secara kuantitatif dapat dilihat pada observasi aktivitas siswa. Distribusi grading dan kuesioner dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

**Tabel 1 Distribusi Hasil  
Scoring tentang sikap kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab**

Data pertanyaan	Jumlah Siswa	
	Mutlak	Relative %
4.0 – 4.4	1	2,5
4.5 – 4.9	1	2.5
5.0 – 5,4	1	2.5
5,5 – 5.9	4	10
6.0 – 6.4	1	2.5
6,5 – 6,9	5	12,5
7,0 – 7,4	0	0
7,5 – 7,9	7	17,5
8.0 – 8.4	16	40
8.5 – 8,9	2	5
9,0 – 9,4	1	2,5
9,5 – 10.0	1	2.5
Total	40	100

#### **Analisa data siklus tindakan I**

Dari observasi refleksi, dianalisis aktivitas guru dalam tahap tahapan metode *role play*. Dalam menyampaikan materi guru, belum mengaitkan nilai-nilai kejujuran, kerja sama dan Tanggung jawab secara optimal dengan kehidupan nyata siswa. Kurangnya aspirasi kepada siswa dari guru dan kurangnya kesempatan siswa untuk berbagi pengalaman kepada teman sebayanya, selain itu, situasi kelas yang tidak teratur, hanya sebagian dari mereka yang antusias berakting

Total skor observasi aktivitas guru pada implementasi I adalah 31 atau 86%, sedangkan nilai siswa adalah 67% data selengkapnya dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini

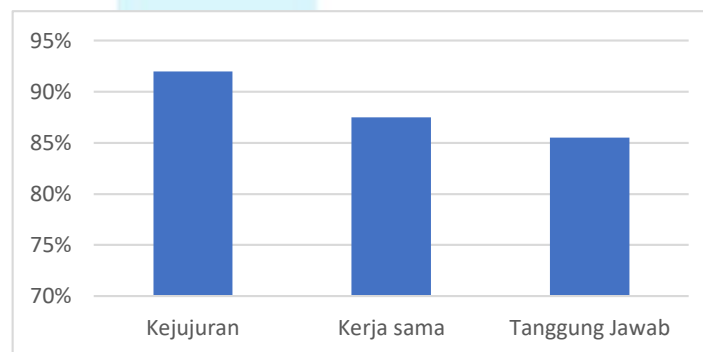
**Tabel 2. Hasil Observasi Guru dan Siswa  
Aktivitas melalui metode *role play* pada siklus I**

No	Sumber Data	Penerapan		Targer Standart Pencapaian	
		Skor	persen	Skor	Persen usia
1	Pengamatan lembar untuk aktivitas guru	31	86%	36	100%
2	Pengamatan lembar siswa aktivitas	24	67%	36	100%

Berdasarkan hasil analisis Siklus I di atas, implementasi sebelumnya belum selesai sehingga dapat disimpulkan perlunya perbaikan kekurangan. Untuk itu diputuskan untuk dilanjutkan ke Siklus II

### Analisa data siklus tindakan II

Analisa data peningkatan afektif siswa secara berurutan dari yang tertinggi sampai yang terendah adalah kejujuran 92%, kerja sama 87,5%, tanggung jawab 85,5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa karakter terkuat yang dimiliki pada siklus ke II adalah kejujuran 92% dan yang terlemah adalah tanggung jawab 85,5%. Dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini :



**Gambar 1. Hasil Karakter dari sikap Kejujuran, Kerja sama dan Tanggung jawab**

Secara kuantitatif siswa diberikan angket tentang 25 pernyataan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan tentang kejujuran, kerja sama dan tanggung jawab. Hasilnya dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini :

**Tabel 3. Distribusi hasil jajak pendapat tentang sikap kejujuran, kerja sama dan tanggung jawab siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada siklus II**

Sikap Hasil jajak pendapat	Jumlah Siswa	
	Mutlak	%
5,5 – 5,9	1	2,5
6,0 – 6,4	1	2,5
6,5 – 6,9	1	2,5
7,0 – 7,4	0	0
7,5 – 7,9	3	7,5
8,0 – 8,4	8	20
8,5 – 8,9	7	17,5
9,0 – 9,4	8	20
9,5 – 10,0	11	27,5
Total	40	100

Dari analisa di atas diketahui bahwa jumlah siswa yang tidak dapat mencapai nilai minimal berada pada interval nilai 5,5-5,9 sampai 7,0-7,4 yaitu 6 siswa 7,5%. Sedangkan nilai yang dikategorikan tuntas berada pada interval nilai 7,5-7,9 sampai 9,5-10,0 siswa sebanyak 34 (92,5%) dan nilai rata-rata untuk siklus II satu kelas adalah 8,75 peningkatan sikap kejujuran,

kerja sama dan tanggung jawab telah mencapai target (lebih dari 80% jumlah siswa mencapai nilai ketuntasan minimal)

Analisa data observasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan melalui Metode Role Play berikut tabel hasil observasi aktivitas guru dan siswa melalui *role play* siklus II :

**Tabel 4. Hasil observasi aktivitas guru dan siswa melalui metode role play pada siklus II**

No	Sumber Data	Aksi II		Standar target presetasi	
		Skor	persen	Skor	Persentase
1	aktivitas pengamatan Lembar dari guru	36	100%	36	100%
2	Aktivitas pengamatan lembaran murid	36	100%	36	100%

Berdasarkan analisa siklus II dapat disimpulkan bawa terdapat pengaruh sikap kejujuran, kerja sama dan tanggung jawab dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan melalui metode *role play*. Pelaksanaan pembelajaran telah tuntas dan mencapai skor 100% ketuntasan belajar, dengan menambah dan melengkapi kekurangan pada siklus I, oleh karena itu pelaksanaan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Hasil analisa perbandingan dengan mengamati aktivitas melalui *role play* antara guru dan siswa pada siklus I persentasi keberhasilan guru 86% dan siswa 67% sedangkan pada siklus II prestasi siswa dan guru mencapai 100%. Berdasarkan data lapangan dan dokumentasi dari proses pembelajaran dan berdasarkan latar belakang teori yang diteliti dapat diartikan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada afektif karakter siswa melalui metode *role play*. Hal ini dapat diterapkan pada mata pelajaran lain yang menekankan pada sikap kejujuran, kerja sama dan tanggung jawab.

## KESIMPULAN

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan melalui *role play* dapat menjadikan siswa bersikap jujur, berkerja sama dan bertanggung jawab. Dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa melalui metode *role play* pada siklus II mencapai 100% ketuntasan belajar. Beberapa saran yang dapat peneliti berikan berdasarkan hasil dari penelitian ini adalah guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan seharusnya meneruskan penanaman nilai karakter yang telah dilakukan terutama nilai karakter kejujuran, kerja sama, serta tanggung jawab. Sekolah juga dapat mengembangkan nilai moral terhadap siswa dan melibatkan seluruh siswa di sekolah

JURNAL PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR

## DAFTAR PUSTAKA

- Baroroh. . 2011. "Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing." *journal.uny.ac.id*.
- Enu, D.B. 2011. *Re-engining value education in negerian schools as catalyst for national development*. Accessed mart 8, 2022. [www.ccsnet.org/ies](http://www.ccsnet.org/ies).
- Gani, A.A. 2018. "Interaksi Antara Pemanfaatan Media Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu." *Pendidikan-penelitian Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegraan* 6(2) 83-87. doi:doi.org/10.31764/civicus.v6i2.677.

- Hamdani. 2011. *Strategi belajar mengajar* . Bandung: Pustaka Setia.
- Joyce, Bruce & Marsha Well. 2010. *Model Pengajaran*. Boston: Pearson.
- Licktona. 1991. *Education for character*. nwe york: Bantam.
- Linda, Campbell. 2004. *Metode praktis pembelajaran berbasis* . Depok: Intuisi press.
- MAndikdasmen, Ditjen. 2010. *Pedoman pembinaan akhlak mulia siswa melalui pengembanan budaya sekolah*.
- Saputra, at all. 2014. "Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SMP/Mts."
- Setiawan, D. 2014. "Pendidikan Kewarganegaraan berbasis Karakter melalui Penetapan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyennangkan ." *Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial* 6)2) 61-72. doi:doi.org/10.24114/jupiiis.v6i2.2285.
- Sukmawati & Nurgiansah . 2020. "Tantangan Guru Pendidikan Kewarganegaraan di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru." *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial* 17(2) 139-149.
- Supriyanti. 2008. *Membiasakan berprilaku baik*. Semarang: Ditjen Mendikdasmen.
- Wibawa & Suarjana. 2019. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw I dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1) 115-124. doi:doi.org/10.23887/jisd.v3i1.17665.
- Widodo. 2007. *Panduan Pendidikan Pembentukan Karakter Bangsa*. Jakarta: Arman delta Selaras.