

**Implementasi Metode Jigsaw Learning Pada Mata Pelajaran
Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Media Gambar Dalam Materi Hidup Gotong
Royong Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas II Sd Negeri 2 Tumbang Hiran
Semester II Tahun Pelajaran 2021/2022**

Penyang
SDN 2 Tumbang Hiran

Abstrak:

Fokus dan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi metode Jigsaw Learning pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui media gambar dalam materi hidup bergotong royong untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas II SDN 2 Tumbang Hiran semester II tahun pelajaran 2021/2022. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas. model kemmis dan taggart. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, pengamatan, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan efektifitas penggunaan metode jigsaw learning dapat mendorong pengembangan pemikiran siswa kelas II semester II SDN 2 Tumbang Hiran Kecamatan Marikit. Selanjutnya dapat ditarik kesimpulan diantaranya yaitu: sebelum siklus siswa yang tuntas belajar 22,2%, pada siklus I yang tuntas belajar menjadi 61,1%, pada siklus II menjadi 100%, ketuntasan belajar siswa naik hingga mencapai 100%. Metode jigsaw learning dengan media gambar pada siklus I, hasil keaktifan belajar siswa lebih meningkat jika dibandingkan dengan pembelajaran pada prasiklus. Pada siklus II menunjukkan hasil belajar siswa semakin meningkat, sehingga hasil belajar siswa jauh lebih meningkat lagi sehingga seluruh siswa memperoleh nilai di atas KKM.

Kata Kunci : Metode Jigsaw, Pendidikan Kewarganegaraan, Media Gambar.

Abstract:

The focus and purpose of this research is to find out the implementation of the Jigsaw Learning method in civic education subjects through image media in the material of mutual cooperation to increase the activity of second grade students of SDN 2 Tumbang Hiran in the second semester of the 2021/2022 academic year. The method used in this research is classroom action research. Kemmis and Taggart models. Data collection techniques using tests, observations, and documentation. The data analysis technique used descriptive quantitative. The results of this study indicate that the effectiveness of the use of the jigsaw learning method can encourage the development of second-semester second grade students' thinking at SDN 2 Tumbang Hiran, Marikit District. Furthermore, conclusions can be drawn including: before the cycle of students who finished learning 22.2%, in the first cycle who finished studying became 61.1%, in the second cycle it became 100%, student learning completeness rose to 100%. The jigsaw learning method with image media in the first cycle, the results of student learning activity increased more when compared to learning in the pre-cycle. In cycle II, it shows that student learning outcomes are increasing, so that student learning outcomes are even more improved so that all students get scores above the KKM.

Keywords: Jigsaw method, Citizenship Education, Picture Media.

PENDAHULUAN

Dewasa ini istilah metode banyak dipinjam oleh bidang-bidang ilmu lain, termasuk bidang ilmu pendidikan. Dalam kaitannya dengan belajar mengajar, pemakaian istilah metode dimaksudkan sebagai daya upaya guru dalam menciptakan suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses mengajar (Syah, 2013). Maksudnya agar tujuan pengajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai secara berdaya guna dan berhasil guna, Guru dituntut mempunyai kemampuan mengatur secara umum komponen-komponen pengajaran sedemikian rupa sehingga terjalin keterkaitan fungsi antar komponen pengajaran dimaksud (Arifin, 2016).

Dengan rumusan lain, dapat juga dikemukakan bahwa metode berarti pilihan pola kegiatan belajar mengajar yang diambil untuk mencapai tujuan secara efektif. Untuk melaksanakan tugas secara professional, guru memerlukan wawasan yang mantap tentang kemungkinan-kemungkinan metode belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan belajar yang telah dirumuskan, baik dalam arti efek instruksional (tujuan belajar yang dirumuskan secara eksplisit dalam proses belajar mengajar), maupun dalam arti efek pengiring (hasil ikutan yang didapat dalam

proses belajar misalnya kemampuan berpikir kritis, kreatif, sikap terbuka setelah siswa mengikuti diskusi kelompok kecil dalam proses belajarnya). (Suryanto, 2015)

Masalahnya pada kenyataannya adalah cara atau metode mengajar yang digunakan guru kelas II SDN 2 Tumbang Hiran Kecamatan Marikit untuk menyampaikan informasi berbeda dengan cara yang ditempuh untuk memantapkan siswa dalam menguasai pengetahuan, ketrampilan, dan sikap (kognitif, psikomotor, afektif) yang seharusnya. Khusus metode mengajar di dalam kelas II SDN 2 Tumbang Hiran Kecamatan Marikit kurang efektif dalam suatu metode dipengaruhi oleh faktor tujuan, faktor siswa kelas II SDN 2 Tumbang Hiran Kecamatan Marikit yang nilainya selalu dibawah KKM seperti yang diharapkan yaitu hanya 60% saja yang tuntas dalam mengikuti tes akhir pada mata pelajaran PKn yang sangat mudah sekali diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Faktor situasi dan kondisi yang ada di kelas II SDN 2 Tumbang Hiran Kecamatan Marikit sangat mempegaruhi karena siswa kurang memperhatikan pelajaran secara sungguh-sungguh, dan faktor lain adalah berasal dari guru itu sendiri yang mana guru tersebut hanya

berpatokan pada buku paket tanpa adanya media pembelajaran dan tidak menggunakan metode yang bervariasi misalnya metode kooperatif tipe jigsaw.

Kalau diperhatikan dalam proses perkembangan pendidikan di II SDN 2 Tumbang Hiran Kecamatan Marikit saat ini bahwa salah satu hambatan yang menonjol dalam pelaksanaan pendidikan ialah masalah metode mengajar. Metode tidaklah mempunyai arti apa-apa bila dipandang terpisah dari komponen lain. Metode hanya penting dalam hubungannya dengan segenap komponen lainnya, seperti tujuan, situasi, dan lain-lain.

Berpijak pada uraian latar belakang di atas, maka perlu kiranya diadakan suatu penelitian pendidikan. Dalam hal ini penulis ingin mengangkat suatu topik yang sesuai dengan KBM saat ini yaitu “Implementasi Metode Jigsaw Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Media Gambar Dalam Materi Hidup Gotong Royong untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas II SDN 2 Tumbang Hiran Kecamatan Marikit Tahun Pelajaran 2021/2022”.

Dari pengamatan reflektif ditemukan gejala-gejala kekurangan siswa II SDN 2 Tumbang Hiran Kecamatan Marikit dalam pembelajaran yaitu :

- a) Siswa kurang memperhatikan sungguh-sungguh dalam belajar
- b) Siswa malas untuk bertanya dan belum paham materi yang disampaikan.
- c) Siswa suka mengantuk dan mengganggu temannya.
- d) Siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran PKn.

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui Apakah penggunaan metode Jigsaw Learning dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas II SDN 2 Tumbang Hiran Kecamatan Marikit
2. Untuk mengetahui Apakah metode Jigsaw Learning dapat membantu keaktifan siswa dalam belajar di kelas II SDN 2 Tumbang Hiran Kecamatan Marikit.
3. Untuk mengetahui bagaimana metode Jigsaw Learning diterapkan sehingga siswa dapat lebih aktif dalam belajar di kelas II SDN 2 Tumbang Hiran Kecamatan Marikit.

KAJIAN LITERATUR

Metode pembelajaran berasal dari dua kata yaitu metode dan pembelajaran. Kata metode atau methode berasal dari bahasa Yunani yaitu metha dan hodi. Metha berarti melalui atau melewati dan

hodost berarti jalan atau cara. Jadi metode berarti jalan yang dilalui. (Suryabrata, 2016) Metode merupakan suatu cara/alat untuk mencapai tujuan dari pendidikan, selain itu metode merupakan bagian dari komponen proses pendidikan. Oleh karena itu guru harus berusaha seoptimal mungkin untuk menerapkan metode yang tepat agar diharapkan nantinya proses pembelajaran dapat mencapai hasil yang optimal sehingga out put yang dihasilkan pun juga baik.

Sedangkan yang dimaksud dengan pembelajaran dalam buku yang berjudul Paradigma Pendidikan Islam yaitu upaya membuat siswa dapat belajar, butuh belajar, terdorong belajar, mau belajar, dan tertarik untuk terus menerus belajar, istilah pembelajaran ini lebih tepat digunakan untuk membangkitkan prakarsa belajar seseorang.

Yang perlu diperhatikan seorang guru dalam metode pembelajaran agar mencapai hasil, yang memuaskan adalah beberapa faktor dibawah ini (Djamarah, 2018). Berpedoman pada tujuan. Tujuan adalah keinginan yang hendak dicapai dalam setiap kegiatan pembelajaran. Tujuan dapat memberikan garis yang jelas dan pasti kemana kegiatan pembelajaran akan dibawa.

- 1). Perbedaan individual anak didik. Aspek aspek yang perlu dipegang adalah aspek biologis, intelektual dan psikologis.
- 2). Kemampuan guru, maksudnya guru harus mempunyai kemampuan yang sesuai dengan mata pelajaran yang dipegangnya agar lebih mudah dalam menguasai kelas sehingga siswa bisa menerima materi yang diberikan
- 3). Sifat bahan ajar. Setiap mata pelajaran mempunyai karakter sendiri-sendiri, karakter yang ada tersebut bisa menjadi pertimbangan dalam pertimbangan dalam pemilihan metode dalam pembelajaran.
- 4). Situasi kelas, sisi kelas II ini perlu diperhatikan oleh guru ketika akan melakukan pembelajaran agar tidak terjadi kejenuhan seorang guru yang berpengalaman mengetahui betul perubahan kondisi psikologis anak didik.

Seorang guru dalam proses belajar mengajar selalu berharap agar tercapai tujuan pendidikan secara efektif dan efisien. Untuk mencapai suatu pendidikan penguasaan materi saja tidak cukup, tetapi guru harus menguasai metode penyampaian materi yang diajarkan dan kemampuan anak didik yang menerima, sehingga dengan metode tersebut anak bisa

lebih giat dan lebih semangat dalam belajar.

Strategi ini merupakan strategi yang menarik untuk digunakan jika materi yang akan dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaian.

Istilah gotong royong berasal dari bahasa Jawa. Gotong berarti pikul atau angkat, sedangkan royong berarti bersama-sama. Sehingga jika diartikan secara harafiah, gotong royong berarti mengangkat secara bersama-sama atau mengerjakan sesuatu secara bersama-sama. Gotong royong dapat dipahami pula sebagai bentuk partisipasi aktif setiap individu untuk ikut terlibat dalam memberi nilai positif dari setiap obyek, permasalahan, atau kebutuhan orang-orang di sekelilingnya. Partisipasi aktif tersebut bisa berupa bantuan yang berwujud materi, keuangan, tenaga fisik, mental spiritual, ketrampilan, sumbangan pikiran atau nasihat yang konstruktif, sampai hanya berdoa kepada Tuhan.

Menurut Koentjaraningrat budaya gotong royong yang dikenal oleh masyarakat Indonesia dapat dikategorikan ke dalam dua jenis, yakni gotong royong tolong menolong dan gotong royong kerja bakti. Budaya gotong royong tolong menolong terjadi pada aktivitas pertanian,

kegiatan sekitar rumah tangga, kegiatan pesta, kegiatan perayaan, dan pada peristiwa bencana atau kematian. Sedangkan budaya gotong royong kerja bakti biasanya dilakukan untuk mengerjakan sesuatu hal yang sifatnya untuk kepentingan umum, entah yang terjadi atas inisiatif warga atau gotong royong yang dipaksakan.

Penelitian tentang materi gotong royong jg pernah dilakukan sebelumnya oleh (Muniroh, 2019) dengan judul Implementasi Nilai Nasionalisme dan Gotong Royong Dalam Mata Pelajaran PKN Di Madrasah Ibtidaiyah dan Hasil penelitian menunjukkan implementasi nilai karakter nasionalisme dan gotong royong di MI Pabelan dan MI Miftahun Najihin, menumbuhkan antusiasme siswa dalam menghayati, menumbuhkan rasa cinta dan kebanggaan sebagai bangsa Indonesia serta menumbuhkan sikap kerja sama, berbagi (gotong royong). Dalam proses penanaman nilai karakter nasionalisme dan gotong royong di MI Pabelan dan MI Miftahun Najihin melalui beberapa strategi yaitu penciptaan budaya madrasah, ruang berkarakter, keteladanan guru, dengan penanaman nilai di dalam pembelajaran dan di luar pembelajaran.

Penelitian lain juga oleh (Klau, 2020) dengan judul Pengaruh Penggunaan

Media E-Book Terhadap Karakter Gotong Royong Materi PKn Siswa Kelas II SDN Sukun 3 Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 80,33 dan kelas kontrol adalah 84,85. Selain itu, hasil uji hipotesis diperoleh signifikansi $0,041 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak karena $sig < 0,05$. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh terhadap karakter gotong royong dengan menggunakan media E-Book.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 2 Tumbang Hiran Kecamatan Marikit Kabupaten Katingan. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan sebanyak 2 (dua) siklus perbaikan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mulai tanggal 24 Januari 2022 sampai dengan 10 Maret 2022.

Dalam penelitian tindakan kelas ini akan dipakai model siklus yang berulang-ulang dan berkelanjutan, sehingga diharapkan semakin lama akan lebih menunjang untuk meningkatkan belajar dan mencapai hasilnya (Meli, 2020). Kegiatan yang diharapkan adalah observasi, konsultasi dengan supervisor, identifikasi permasalahan dalam kegiatan

belajar mengajar, merumuskan metode yang sesuai dengan pembelajaran, melakukan pemilihan metode yang sesuai, melaksanakan tindakan kelas.

Implementasi tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas selama beberapa pertemuan sebagai berikut:

- a. Menyampaikan Kompetensi dasar dan indikator
- b. Menyampaikan materi secara garis besar
- c. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode jigsaw learning.

Pada kegiatan pembelajaran, peneliti melakukan pengamatan dengan pengambilan data hasil belajar dan kinerja siswa. Hal tersebut antara lain:

- a. Aktivitas guru
 - Menyampaikan materi
 - Menerapkan metode jigsaw learning
 - Memberikan kesimpulan
- b. Aktivitas siswa
 - Siswa diberi kesempatan untuk mendiskusikan materi pelajaran
- c. Interaksi guru dengan siswa
 - Hubungan guru sangat komunikatif baik dalam kegiatan proses belajar mengajar di dalam kelas maupun di luar kelas.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti membagi 2 siklus, tiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Hal ini sesuai

dengan 2 pokok bahasan yakni: mengenal hidupnya rukun, saling berbagi dan tolong menolong, melaksanakan hidup rukun, saling berbagi dan tolong menolong di rumah dan di sekolah.

Teknik pengumpulan data kualitatif diambil dari dokumentasi dan tes. Sedangkan pengumpulan data kualitatif diambil dari tes. Penjelasan tentang pengumpulan data dengan observasi dan angket (Moleong, 2001).

Ketuntasan belajar berdasarkan Kurikulum 13 (K13). Siswa dinyatakan tuntas belajar apabila telah mencapai nilai (Syarat Ketuntasan Belajar Minimal) SKBM 70 untuk mata pelajaran Matematika.

Dinyatakan tuntas belajar apa bila di kelas tersebut telah mencapai 75% dari SKBM. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Refleksi dilakukan melalui analisis dan sintesis, serta induksi dan deduksi. Analisis dilakukan dengan merenungkan kembali secara intensif kejadian-kejadian atau peristiwa yang menyebabkan munculnya sesuatu yang diharapkan atau tidak diharapkan (Arikunto, 2014).

PEMBAHASAN

Untuk mencapai hasil yang maksimal dalam pembelajaran, peneliti memilih jigsaw learning dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, yang nantinya akan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran PKN khususnya materi hidup gotong-royong di kelas II SDN 2 Tumbang Hiran Kecamatan Marikit.

Tabel 1. Nilai Hasil Belajar Siswa

Jumlah	1216	1221	1518
Rata-rata	64,5	68,1	84,3
Persentase Ketuntasan	22,2%	61,1%	100%
Nilai Tertinggi	96	96	98
Nilai Terendah	60	60	70

Catatan : SKBM/KKM = 70

Berdasarkan tabel di atas hasil belajar siswa selalu meningkat dari siklus sebelumnya, hasil evaluasi belajar siswa prasiklus menunjukkan tidak ada nilai siswa yang tuntas. Pada pra siklus terdapat 4 siswa yang nilainya tuntas. Pada siklus I terdapat 11 siswa yang nilainya tuntas. Sedangkan pada siklus II nilai siswa tuntas semua.

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata siswa naik dari sebelum siklus 64,5 pada siklus I naik menjadi 67,8 siklus II naik menjadi 84,3.

Berdasarkan tabel di atas, persentase hasil belajar siswa yang tuntas belajar mengalami kenaikan dari sebelum

siklus siswa yang tuntas belajar 22,2%, pada siklus I yang tuntas belajar menjadi 61,1%, pada siklus II menjadi 100%, ketuntasan belajar siswa naik hingga mencapai 100%.

Berdasarkan tabel 1 hasil evaluasi belajar siswa prasiklus nilai tertinggi adalah 96 dicapai oleh 1 siswa dan nilai terendah adalah 60 diperoleh oleh 12 siswa. Pada siklus I nilai tertinggi adalah 96 dicapai oleh 1 orang siswa dan nilai terendah adalah 60 dicapai oleh 7 orang siswa. Pada siklus II nilai tertinggi adalah 80 dicapai oleh 3 orang siswa dan nilai terendah adalah 70 diperoleh oleh 1 orang siswa. Nilai tertinggi adalah 98 dicapai oleh 1 orang siswa dan nilai terendah adalah 70 dicapai oleh 1 orang siswa.

Pada perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan dalam dua siklus perbaikan pembelajaran pada mata pelajaran Pkn di kelas II semester I materi Hidup Gotong - royong metode jigsaw learning dengan media gambar dapat meningkatkan keaktifan siswa belajar siswa. Pada prasiklus hanya 22,2 % siswa yang tuntas dari 18 siswa yang mencapai nilai ketuntasan belajar dengan KKM 70, sedangkan 100% siswa yang belum mencapai nilai 70. Hal ini menunjukkan jauh dari ketentuan yang telah ditetapkan

pada Syarat Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM) pada mata pelajaran Pkn.

Dengan diterapkannya metode jigsaw learning dengan media gambar pada siklus I, hasil keaktifan belajar siswa lebih meningkat jika dibandingkan dengan pembelajaran pada prasiklus. Keaktifan siswa bisa terjadi karena penerapan metode jigsaw learning dengan media gambar. Begitu pula penerapan pembelajaran pada siklus II menunjukkan hasil belajar siswa semakin meningkat, sehingga hasil belajar siswa jauh lebih meningkat lagi sehingga seluruh siswa memperoleh nilai di atas SKBM/KKM.

Sehingga dapat disimpulkan, bahwa metode mengajar merupakan cara yang digunakan guru dalam membelajarkan siswa agar terjadi interaksi dan proses belajar yang efektif dalam pembelajaran. Sedangkan proses pembelajaran memerlukan media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi atau materi pembelajaran yang dimaksudkan untuk mengoptimalkan pencapaian suatu tujuan pembelajaran yang telah diterapkan. Fungsi media pendidikan atau alat peraga pendidikan dimaksudkan agar komunikasi antara guru dan siswa dalam hal penyampaian pesan, siswa lebih memahami dan mengerti tentang konsep yang diinformasikan

kepadanya. Siswa yang diajar lebih mudah memahami materi pelajaran jika ditunjang dengan alat peraga pendidikan. Selain itu siswa juga lebih termotivasi apabila guru memperhatikan, mendekati dengan penuh keakraban, ramah dan antusias. Dan apabila kalau di beri hadiah atau pujian terhadap siswa yang berprestasi dengan hasil yang mereka kerjakan. Dengan demikian dalam proses belajar mengajar ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh seorang guru seperti, suasana belajar yang kondusif dan nyaman untuk mengetahui kesiapan siswa dalam menerima pelajaran atau semangat dalam belajar, dan penguasaan materi bagi guru sehingga guru akan siap dalam menyampaikan materi pada siswa, karena dengan begitu akan mempengaruhi keaktifan belajar mereka dan dengan metode yang sesuai akan menimbulkan peningkatan prestasi belajar siswa.

SIMPULAN

Dari paparan data di atas dapat diketahui bahwa efektifitas penggunaan metode jigsaw learning dapat mendorong pengembangan pemikiran siswa kelas II semester II SDN 2 Tumbang Hiran Kecamatan Marikit. Selanjutnya dapat ditarik kesimpulan diantaranya yaitu: sebelum siklus siswa yang tuntas belajar 22,2%, pada siklus I yang tuntas belajar

menjadi 61,1%, pada siklus II menjadi 100%, ketuntasan belajar siswa naik hingga mencapai 100%. Metode jigsaw learning dengan media gambar pada siklus I, hasil keaktifan belajar siswa lebih meningkat jika dibandingkan dengan pembelajaran pada prasiklus. Pada siklus II menunjukkan hasil belajar siswa semakin meningkat, sehingga hasil belajar siswa jauh lebih meningkat lagi sehingga seluruh siswa memperoleh nilai di atas SKBM/KKM. Respon atau minat siswa terhadap bidang studi PKn khususnya materi hidup gotong-royong bisa dirangsang dengan beberapa metode pembelajaran yang menarik dan efisien. Selaku penulis dan pengamat maka dalam hal ini ada beberapa saran yang diberikan supaya guru mempersiapkan pembelajaran materi Pembelajaran PKn yang kreatif, agar siswa tidak merasa monoton dalam belajar PKn. Penggalan dan penetapan metode serta strategi yang konstruktif harus dilakukan oleh semua pihak. Sangat penting dilakukan agar dalam proses pembelajaran PKn terjadi kesinambungan dalam interaksi dan menghindarkan adanya *misunderstanding* sehingga onsekuensinya kemalasan, ketidakminatan, kejenuhan, degradasi interest akan dapat diminimalisir dan output yang handal akan dapat diperoleh dan dicapai.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, M. (2016). *Evaluasi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rieksa Cipta.
- Djamarah, S. (2018). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Klau, N. (2020). Pengaruh Penggunaan Media E-Book Terhadap Karakter Gotong Royong Materi PKn Siswa Kelas II SDN Sukun 3 Malang. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA, 2020*, 1168.
- Meli, N. (2020). Pengertian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dan Langkah-langkah Melaksanakan PTK. *Ilmu Pendidikan*, 79-80.
- Moleong, L. J. (2001). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Muniroh. (2019). Implementasi Nilai Nasionalisme dan Gotong Royong Dalam Mata Pelajaran PKN Di Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika Islamika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 251.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, R&D*. Yogyakarta: Bina Cita.
- Suryabrata, S. (2016). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Raja Grafindo Persada.
- Suryanto, A. (2015). *Evaluasi Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Syah, M. (2013). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.