

Penerapan Model Pembelajaran Arrange Berbantu Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Bejiarum

Kristiawati^{1*}, Sutrisna Wibawa²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan penggunaan model pembelajaran Arrange berbantu media wordwall. Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Bejiarum Kecamatan Kertek Kabupaten Wonosobo. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas V dengan jumlah 22 siswa. Objek pada penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar PKN. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pengamatan, tes kognitif materi pendidikan PKN, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar pengamatan dan lembar soal tes kognitif materi PKN. Penggunaan model pembelajaran Arrange berbantu media wordwall dapat meningkatkan hasil belajar PKN siswa SDN 2 Bejiarum. Hal tersebut dibuktikan dengan skor rerata siklus 1 64 yang meningkat menjadi 82 pada siklus 2. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Arrange berbantu media wordwall dapat meningkatkan hasil belajar PKN siswa kelas V SDN 2 Bejiarum

Kata kunci: wordwall, PKN, Hasil belajar, Model pembelajaran Arrange

History:

Received : 09 Agust 2023

Revised : 14 Nov 2023

Accepted : 15 Nov 2023

Published : 19 Dec 2023

¹²Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

*Author Correspondent: kristiawati45@guru.sd.belajar.id

Publishers: LPM IAIN Shaykh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, Indonesia

Licensed: This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Pendahuluan

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar memiliki arti penting bagi siswa pada pembentukan pribadi warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan dalam Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 (Depdiknas dalam Magdalena et al., 2020). Oleh sebab itu, guru harus mampu mendidik dan meningkatkan karakter peserta didik sesuai dengan profil pelajar pancasila. Senada dengan hal tersebut, disampaikan bahwa Pendidikan sebagai proses humanisasi mengarahkan manusia untuk hidup sesuai dengan kaidah moral, karena manusia pada hakikatnya adalah makhluk yang bermoral. Moral manusia berkaitan dengan Tuhan, sesama manusia, dan lingkungan. Dalam hal ini pendidikan seyogyanya tidak mereduksi proses pembelajarannya hanya sematamata untuk kepentingan salah satu segi kemampuan saja, melainkan harus mampu menyeimbangkan kebutuhan moral dan intelektual sehingga kemandirian bangsa dapat terwujud (Ruchliyadi, 2016).

Berdasarkan hal diatas, dipaparkan bahwa Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mempunyai tujuan atau ditujukan untuk peserta didik yang diharapkan mampu untuk memiliki jiwa kaum intelektual yang bisa berpikir secara kritis serta rasional dan juga kreatif dalam menanggapi sebuah isu kewarganegaraan, Selain itu juga peserta didik diharapkan ikut serta dalam berpartisipasi aktif dan mempunyai rasa tanggung jawab yang tinggi, serta bersikap dan bertindak dengan cerdas dan tepat di dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, Kemudian juga siswa diharapkan memiliki jiwa antikorupsi sejak dini mungkin yang kemudian dapat tumbuh dan berkembang dengan positif serta demokratis untuk dapat membentuk pribadi yang berkarakter dan mempunyai jiwa pemimpin sehingga dapat membangun Indonesia dengan menhadapi segala tantangan di era mendatang dan mampu hidup berdampingan dengan negara-negara lainnya Depdiknas dalam (Pertiwi et al., 2021).

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti pada peserta didik kelas V SDN 2 Bejarum, menunjukkan hasil yang rendah. Sebanyak 14 dari 22 peserta didik belum mencapai KKTP (Kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran). Dari data tersebut, menunjukkan bahwa hasil belajar yang didapatkan peserta didik kelas V SDN 2 Bejarum masih rendah. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan pengetahuan dan pengembangan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat dan nilai-nilai. Ranah psikomotor mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan siswa telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu (Bloom dalam Djabba & Ilmi, 2022).

Peneliti kemudian melakukan refleksi terhadap hasil tersebut. Berdasarkan kajian yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh hal-hal sebagai berikut : 1) peserta didik tidak dilibatkan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran; 2) Tidak adanya pembelajaran yang kontekstual sesuai dengan kebutuhan peserta didik; 3) Pembelajaran tidak dikaitkan dengan kebermanfaatannya peserta didik dalam kehidupan sehari-hari; 4) Belum adanya kerjasama kelompok yang meningkatkan kemampuan berkolaborasi dan berpikir kritis peserta didik; 5) Belum adanya media yang dapat menarik minat dan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hal di atas, peneliti menciptakan sebuah model pembelajaran yang dapat meningkatkan kolaborasi, kemampuan berpikir, dan keterlibatan aktif peserta didik. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya (Joyce & Weil dalam Khoerunnisa & Aqwal, 2020). Model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran Arrange.

Arrange berasal dari bahasa Inggris yang berarti mengatur. Secara bahasa, dengan mengimplementasikan model pembelajaran ini, artinya murid akan bisa mengatur atau dilibatkan secara penuh terhadap pembelajaran sehingga mereka bisa mengembangkan potensi yang dimiliki yang akan berdampak pada peningkatan kompetensi, daya nalar, karakter, dan keterlibatan dalam permasalahan kontekstual. Model ini fokus pada permasalahan kontekstual, keterlibatan dalam kelompok, melakukan simulasi, menalar dengan Analisa, dan keterlibatan teknologi dalam sebuah game. Sintak dari model pembelajaran ARRANGE adalah Ask a question, run into a group discussion, role playing, analysis, note the solution, games, dan evaluate. Adapun urutannya adalah sebagai berikut 1) Ask a question; Dalam tahap pertama, baik guru maupun murid dapat menyampaikan sebuah permasalahan kontekstual. Permasalahan tersebut muncul di lingkungan sekitar. 2) Run into a group discussion; Setelah itu, murid menuju ke sebuah kelompok. Artinya murid membentuk kelompok sesuai dengan kesepakatan yang telah ditentukan. Dalam kelompok tersebut, murid mencari berbagai referensi yang mendukung solusi dari permasalahan yang ada. 3) Role Playing; Pada role playing, murid dalam kelompok memerankan sebuah pengalaman sesungguhnya. Dengan partisipasi secara langsung dan murid mengalami, mereka akan lebih mudah dalam memahami sebuah pembelajaran. Sebelumnya, masing-masing kelompok diberikan sebuah situasi. Dalam kelompok, murid menyusun sebuah simulasi untuk merepresentasikan sebuah permasalahan. 4) Analysis; Pada tahap analysis, murid dalam kelompok lain menganalisa simulasi yang sudah ditampilkan. Mereka mengidentifikasi nilai karakter dari simulasi tersebut. 5) Note the solution; Langkah selanjutnya murid mencatat atau merangkum pembelajaran bersama. 6) Games; Dalam tahap games, murid dilibatkan pada sebuah permainan. Permainan itu berfungsi juga untuk mengetahui tingkat ketercapaian murid selama pembelajaran berlangsung. Game yang digunakan berbasis teknologi sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar murid. 7) Evaluate; Tahap terakhir adalah evaluasi dan refleksi. Di

tahap ini guru bersama murid melakukan evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan. Murid bersama guru juga melakukan refleksi pembelajaran.

Dalam tahap games, peneliti menghadirkan teknologi untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Minat diartikan sebagai “kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan” sedangkan “berminat” diartikan mempunyai (menaruh) minat, kecenderungan hati kepada, ingin (akan) (Depdiknas, 2013: 1152). Sedang minat menurut Mahfudz Shalahuddin dalam (P., 2019) adalah perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan, Sementara itu menurut Soeganda Poerbakawatja dan Harahap, minat diartikan kesediaan jiwa yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar. Peneliti memanfaatkan media wordwall dalam proses pembelajaran. Wordwall adalah sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur game dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian evaluasi materi (Khairunnisa, 2021). Menurut Lesatari dalam (Khoerunnisa & Aqwal, 2020) wordwall berguna sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Game ini dapat digunakan melalui laptop atau smarthphone. Dalam aplikasi wordwall terdapat gambar, audio, animasi dan permainan interaktif yang dapat membuat siswa tertarik. Sangat banyak variasi permainan yang ada dalam media wordwall. Penggunaannya juga cukup mudah. Peneliti masuk ke web wordwall kemudian memilih jenis permainan yang akan digunakan. Peneliti kemudian mempersiapkan soal dan megeditnya dalam wordwall.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Alfina et al yang berjudul pengaruh media wordwall terhadap minat dan hasil belajar. Hasil penelitian menggunakan *Effect Size* yang diperoleh pada hasil belajar siswa adalah 1.9 sehingga kriteria besarnya *Effect Size* diklasifikasikan tinggi dengan nilai persentase 79,4% Pembelajaran menggunakan media wordwall dikelas ekesperimen memberikan pengaruh yang tinggi terhadap minat belajar siswa. Perhitungan *Effect size* minat belajar diperoleh nilai sebesar 1.1 yang termasuk dalam kategori tinggi dan memberikan pengaruh sebesar 58.9%. Dengan demikian pembelajaran menggunakan media wordwall memberi pengaruh tinggi terhadap hasil dan minat belajar siswa kelas XI SMA Taman Mulia. Namun penelitian tersebut belum menggunakan langkah-langkah yang jelas seperti halnya sebuah model pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul penerapan model pembelajaran Arrange berbantu media wordwall untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 2 Bejiarum.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Beberapa hal yang perlu dipahami tentang Penelitian Tindakan Kelas (PTK). (1) PTK adalah suatu pendekatan untuk meningkatkan pendidikan dengan melakukan perubahan terhadapnya dan pembelajaran sebagai konsekuensi terjadi perubahan. (2) PTK adalah partisipatori, melibatkan orang yang melakukan kegiatan untuk meningkatkan praktiknya sendiri. (3) PTK dikembangkan melalui suatu self-reflective spiral; a spiral of cycles of planning, acting, observing, reflecting .. the re-planning.(4) PTK adalah kolaboratif, melibatkan partisipan bersama-sama bergabung untuk mengkaji praktik dan mengembangkan pemahaman tentang makna tindakan.(5) PTK menumbuhkan kesadaran diri mereka yang berpartisipasi dan berkolaborasi dalam seluruh tahapan PTK. (6) PTK adalah proses belajar yang sistematis, dalam proses tersebut menggunakan kecerdasan kritis membangun komitmen melakukan tindakan. (7) PTK memerlukan orang untuk membangun teori tentang praktik mereka (Guru). (8) PTK memerlukan gagasan dan asumsi ke dalam praktik untuk mengkaji secara sistematis bukti yang menantanginya (memberikan hipotesis tindakan). (9) PTK memungkinkan kita untuk memberikan rasional justifikasi tentang pekerjaan kita terhadap orang lain dan membuat orang menjadi kritis dalam analisis Taggard dalam (Susilowati, 2018). Subjek penelitian adalah siswa kelas V dengan jumlah 22 siswa. Objek pada penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar PKN. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pengamatan,

tes kognitif materi PKN, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar pengamatan dan lembar soal tes kognitif materi PKN. ini berisi desain atau desain penelitian yang dilakukan. Pada bagian ini, setidaknya berisi jenis penelitian, subjek / objek penelitian, teknik / instrumen pengumpulan data, dan analisis data.

Hasil dan Diskusi

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 2 Bejiarum. Subjek pada penelitian ini adalah 22 peserta didik dengan 11 peserta didik laki-laki dan 11 peserta didik Perempuan. Kegiatan ini dilaksanakan dalam semester 1 tahun pelajaran 2023/2024 yakni pada bulan November 2023. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai guru, observer, pengumpul data, analisis data dan pelaporan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Analisis data dilakukan dengan lembar observasi, lembar soal kognitif, dan lembar wawancara. Penelitian dikatakan berhasil apabila peserta didik mampu mencapai nilai diatas KKTP PKN yakni 75.

Pada tahap pra tindakan, peneliti yang juga berperan sebagai guru mengajar materi penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari. Guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam pembelajaran tersebut. Peserta didik terlihat pasif dan masih jarang ada yang mau menjawab saat guru memberikan pertanyaan. Siswa tidak banyak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi dan berpikir kritis. Selama pembelajaran, guru hanya menggunakan buku teks sebagai bahan bacaan peserta didik. Saat diberi kesempatan untuk bertanya, tidak ada peserta didik yang bertanya. Mereka berkata bahwa sudah memahami materi yang disampaikan. Namun, saat evaluasi berlangsung, hasilnya tidak sesuai dengan yang diharapkan. Sebanyak 12 dari 22 peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKTP. Itu artinya, lebih dari 50% peserta didik di kelas belum memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan hasil pada pra Tindakan tersebut, harus ada perbaikan yang dilakukan dalam muatan pelajaran PKN di kelas V. Oleh sebab itu, peneliti melaksanakan penelitian Tindakan kelas.

Pada pelaksanaan siklus I, peneliti mempersiapkan dulu scenario pembelajaran yang akan dilakukan. Pertama, peneliti memulai dengan salam, absensi, dan mengingatkan materi pembelajaran sebelumnya. Peneliti kemudian menyampaikan sebuah pemantik yang berkaitan dengan pelanggaran norma dalam kehidupan sehari-hari. Setelah memahami langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan, peserta dibagi menjadi 4 kelompok dengan anggota kelompok masing-masing 5 dan 6. Peneliti kemudian membagikan lembar kerja peserta didik. Masing-masing kelompok diberikan sebuah kesempatan untuk bermain peran sesuai dengan kesepakatan sebelumnya. Peran dalam masing-masing kelompok sudah dibagi menjadi 4 norma yakni norma agama, kesopanan, kesusilaan, dan hukum. Peserta didik memainkan peran pelanggaran terhadap norma yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Kelompok lain kemudian menganalisis peran yang sudah dimainkan. Mana yang seharusnya dilakukan dan mana yang melanggar norma yang ada. Ternyata, dengan terlibat aktif dalam peran tersebut, peserta didik sangat antusias dalam kegiatan pembelajaran. Setelah itu, peserta didik mencatat poin-poin penting dari pembelajaran yang telah dilakukan. Masing-masing peserta didik kemudian bermain dalam kelompok. Di akhir pembelajaran peserta didik bersama guru melakukan refleksi dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan.

Berdasarkan data yang didapat pada siklus I, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Sebanyak 15 dari 22 peserta didik nilainya mencapai KKTP. Itu artinya, ada 68% peserta didik sudah tuntas dalam pembelajaran, naik sebesar 23% dari sebelumnya 45% ketuntasan. Hal tersebut karena belum adanya media menarik yang digunakan oleh guru. Guru juga harus lebih banyak memaksimalkan kerjasama dan peran aktif peserta didik dalam bermain peran.

Tabel 1.
Hasil belajar siklus I

Keterangan	Tuntas	Belum tuntas
1. Jumlah siswa	15	7
2. Presentase	68%	32%
3. Rata-rata nilai	64	

Berdasarkan tabel pada siklus I, didapatkan hasil bahwa masih ada peserta didik yang belum tuntas dengan presentase 32%. Itu artinya kegiatan akan dilanjutkan pada siklus II. Kegiatan pembelajaran masih sama dengan siklus I. Peneliti sebelumnya menyiapkan terlebih dahulu alat yang akan digunakan dan instrument penilaian. Setelah itu kegiatan pembelajaran dilakukan dengan memfokuskan pada kekurangan dalam siklus I. Di siklus II ini, peserta didik lebih dilibatkan secara aktif dalam bermain peran. Mereka diberikan waktu terlebih dahulu, untuk menggali materi tentang norma yang telah diberikan kepada kelompoknya. Peserta didik dalam kelompok juga dibebaskan untuk mencari sumber belajarnya, boleh dari internet, perpustakaan, lingkungan sekitar, buku, dan lain sebagainya. Setiap peserta didik juga harus berperan aktif dalam kelompoknya. Guru membimbing anggota kelompok untuk mengeksplor permasalahan di lingkungan sekitar berkaitan dengan pelaksanaan norma. Selanjutnya, guru juga menyiapkan media menarik dengan aplikasi wordwall. Masing-masing anggota kelompok secara bergiliran memilih nomor yang ada di papan tulis. Papan tulis tersebut didesain sehingga terlihat seperti papan tulis digital. Setelah memilih, nomor tersebut akan berbalik dan akan ada pertanyaan yang muncul. Peserta didik langsung memilih jawaban sesuai dengan opsi yang sudah disediakan. Jawaban akan langsung muncul, apakah peserta didik menjawab benar atau salah. Dengan media ini, minat belajar peserta didik menjadi meningkat. Mereka ketagihan untuk memainkan permainan tersebut.

Tabel 2.
Hasil belajar siklus II

Keterangan	Tuntas	Belum tuntas
1. Jumlah siswa	21	1
2. Presentase	95%	5%
3. Rata-rata nilai	82	

Berdasarkan data diatas, ketuntasan peserta didik mengalami kenaikan signifikan. Peserta didik dengan nilai diatas KKTP adalah 21 dari 22 peserta didik. Artinya, ada 95% peserta didik yang dapat memahami materi dengan baik. Rata-rata nilai juga mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 64 menjadi 82 pada siklus II.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, dengan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman mereka. Hal tersebut sesuai dengan kerucut pengalaman Edgar Dale. Kerucut pengalaman Edgar Dale menunjukkan pengalaman yang diperoleh dalam menggunakan media dari paling konkret (di bagian paling bawah) hingga paling abstrak (di bagian paling atas). Awalnya (1946) Dale menyebutkan kategori pengalaman sebagai berikut: (1) pengalaman langsung, pengalaman yang disengaja, (2) pengalaman yang dibuat-buat, (3) partisipasi dramatis, (4) demonstrasi, (5) kunjungan lapangan, (6) pameran, (7) gambar bergerak, (8) rekaman radio, gambar diam (audio dengan visual gambar) (9) simbol visual, (10) simbol verbal. Dale mengklaim bahwa klasifikasinya sederhana dan berkualitas (Sari, 2019). Dalam kerucut pengalaman Edgar Dale, pengalaman konkret akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan pengalaman langsung yang dilakukan peserta didik saat bermain peran.

Media pembelajaran yang menarik juga sangat berpengaruh terhadap pembelajaran. Levie dan Lentz (Wulandari et al., 2023) mengemukakan empat fungsi media pengajaran, khususnya media visual, antara lain: 1. Fungsi Atensi; Fungsi inti media visual, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. 2. Fungsi Afektif; Yaitu fungsi media visual yang dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras. 3. Fungsi Kognitif; Yaitu fungsi media visual yang terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. 4. Fungsi Kompensatoris; Yaitu fungsi media pengajaran yang terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan media berbasis teknologi dengan wordwall. Dengan media ini, motivasi belajar peserta didik meningkat.

Tabel 3.
Perbandingan siklus I dan siklus II

Keterangan	Siklus I	Siklus II
1. Nilai rata-rata	64	82
2. Ketuntasan	68%	95%
3. Peningkatan	23%	27%

Hasil tes formatif pada siklus I menunjukkan ketuntasan sebesar 68 % dengan nilai rata-rata 64. Hasil tersebut meningkat 27% pada siklus II dengan ketuntasan 27% dan nilai rata-rata 82. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Arrange berbantu media wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Bejarum.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dan observasi selama pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Arrange berbantu media wordwall dapat meningkatkan hasil belajar PKN siswa kelas V SDN 2 Bejarum. Hal tersebut dalam dilihat pada siklus I yang mengalami peningkatan sebesar 23% menjadi 68% untuk nilai ketuntasan dan rata-rata nilai 64. Sedangkan pada siklus II, ketuntasan peserta didik naik sebesar 27% menjadi 95% dengan nilai rata-rata kelas 82. Walau demikian, masih ada satu peserta didik yang belum tuntas dalam pembelajaran. Hal tersebut perlu dijadikan bahan refleksi selanjutnya. Saran kepada guru yang akan melakukan penelitian serupa adalah 1) menerapkan pembelajaran dengan peran serta peserta didik secara langsung; 2) menggunakan media pembelajaran yang tepat; 3) Menyiapkan bahan belajar yang bervariasi bagi peserta didi.

Referensi

- Djabba, R., & Ilmi, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Publikasi Pendidikan*, 12(3), 264. <https://doi.org/10.26858/publikan.v12i3.35491>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan

Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>

P., A. A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>

Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Implementasi Nilai Pendidikan Karakter Dalam Mata Pelajaran PKN di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4331–4340. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1565>

Ruchliyadi, D. A. (2016). Pendekatan Student Active Learning Pembelajaran Kewarganegaraan (Pkn) Di Pendidikan Dasar Dan Menengah Sebagai Best Practise Untuk Membentuk Karakter *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6, 994–1001. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/pkn/article/view/2327>

Sari, P. (2019). Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1. <https://media.neliti.com/media/publications/358528-analisis-terhadap-kerucut-pengalaman-edg-da81b6a2.pdf>

Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 2(01), 36–46. <https://doi.org/10.29040/jie.v2i01.175>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>