

Pengaruh Model Pembelajaran Konvensional, Pembelajaran Berkelompok dan Bermain Peran terhadap Pemahaman Konsep dan Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Hati Suci Jakarta Pusat

Indra Marina¹, Siska Wati Dewi Purba²

Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Pascasarjana Pendidikan, Universitas Pelita Harapan, Indonesia

indramarin4@gmail.com¹

Kata Kunci:

Contextual Teaching And Learning (CTL), Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep, PKn.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran konvensional, berkelompok dan bermain peran terhadap pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) untuk siswa kelas I SD Hati Suci, Jakarta Pusat. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen satu kelompok. Subjek penelitian adalah 9 siswa kelas satu sekolah dasar. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes tertulis, dan penilaian unjuk kerja yang diolah secara statistik. Kegiatan pembelajaran pertama menggunakan metode konvensional dengan tes tertulis, kegiatan pembelajaran kedua menerapkan pembelajaran kolaboratif melalui kerja kelompok dan presentasi, dan kegiatan pembelajaran ketiga dan keempat menerapkan pembelajaran kontekstual melalui metode bermain peran (drama). Hasil statistik menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada pemahaman konseptual dan motivasi belajar siswa ketika membandingkan kegiatan pembelajaran pertama dengan kegiatan pembelajaran kedua, ketiga dan keempat. Penerapan model pembelajaran berkelompok dan bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn yang ditandai dengan meningkatnya kemampuan siswa dalam mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari melalui berbagai kegiatan pembelajaran yang bermakna.

Abstract

This study aims to analyze the effect of conventional, group and role-play learning models on concept understanding and student learning motivation in Civics Education (Civics) subjects for grade I students of Sacred Heart Elementary School, Central Jakarta. This research used quantitative method of one-group experiment. The research subjects were 9 first grade elementary school students. Data collection was done through observation, written test, and performance assessment which were processed statistically. The first learning activity used conventional method with written test, the second learning activity applied collaborative learning through group work and presentation, and the third and fourth learning activities applied contextual learning through role play (drama) method. Statistical results showed a significant increase in conceptual understanding and student learning motivation when comparing the first learning activity with the second, third and fourth learning activities. The application of group learning and role-playing models is proven to be effective in improving students' conceptual understanding and learning motivation in Civics subjects as indicated by the increasing ability of students to relate the subject matter to the context of daily life through various meaningful learning activities.

Key Word:

Contextual Teaching And Learning (CTL), Students' Learning Motivation, Students' Conceptual Understanding, Civics.

Copyright © 2025 Indra Marina, Siska Wati Dewi Purba

This work is licensed under an **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)**

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki tujuan utama untuk menghasilkan lulusan berkualitas yang mampu menerapkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Bloom, tujuan pendidikan terbagi menjadi tiga domain: kognitif, afektif, dan psikomotor. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memainkan peran penting dalam mencapai ketiga aspek tersebut, terutama dalam pengembangan karakter siswa.

Pelajaran PKn sangat penting bagi siswa kelas 1 SD karena mengajarkan keterampilan sosial, pengetahuan tentang hak dan kewajiban, serta pemahaman mengenai perbedaan individu. Keberhasilan pendidikan kewarganegaraan dapat dilihat dari perubahan sikap siswa dan pemahaman mereka tentang kewarganegaraan, yang berpotensi membuat mereka menjadi warga negara yang aktif dan bertanggung jawab (Tae, 2019).

Namun, banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengaitkan konsep PKn dengan situasi sehari-hari. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pelajaran PKn perlu disesuaikan agar lebih kontekstual.

Penggunaan gambar dan proyek dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa, tetapi memerlukan waktu dan persiapan yang banyak dari guru (Ramadhaniar et al., 2020).

Sebagian besar siswa di SD Hati Suci merasa bahwa pelajaran PKn terlalu abstrak dan tidak mendapatkan nilai baik dalam ulangan tertulis. Metode pengajaran konvensional yang lebih menekankan pada transfer pengetahuan mengakibatkan siswa tidak terlibat secara aktif dalam proses belajar. Penelitian menunjukkan bahwa banyak guru masih menggunakan metode ceramah yang tidak efektif (Hosnan, 2014).

Paradigma pendidikan baru menekankan peran siswa sebagai individu dengan potensi belajar yang besar. Oleh karena itu, guru perlu memilih metode pembelajaran yang tepat, seperti model pembelajaran kontekstual atau situasional (CTL), yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dan memahami materi dengan lebih baik (Kango et al., 2021).

Fokus penelitian ini adalah pada mata pelajaran PKn yang diwajibkan oleh Departemen Pendidikan Nasional. Minat siswa dalam PKn sangat penting untuk keberhasilan belajar, dan guru perlu menumbuhkan minat tersebut agar siswa dapat memahami materi dengan lebih baik (Asep Firmansyah & Nahnu Robid Jiwandono, 2022).

Batasan masalah dalam penelitian ini meliputi fokus pada siswa kelas I SD Sekolah Hati Suci dan pengaruh pembelajaran berkelompok serta bermain peran terhadap pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa dalam pelajaran PKn (Tambak et al., 2021).

Rumusan masalah penelitian mencakup perbedaan signifikan dalam pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa setelah kegiatan pembelajaran. Penelitian bertujuan untuk mengetahui seberapa besar perbedaan tersebut setelah kegiatan pembelajaran yang dilakukan (Aliyyah et al., 2020).

Manfaat penelitian ini terbagi menjadi manfaat teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pendidikan dan sebagai acuan untuk penelitian lanjutan. Secara praktis, penelitian ini dapat membantu siswa, sekolah, dan guru dalam meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar (Kango et al., 2021).

Sistematika penulisan tesis terdiri dari beberapa bab yang membahas latar belakang masalah, teori yang berkaitan, desain penelitian, penggunaan CTL, serta kesimpulan dan saran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai pembelajaran PKn yang lebih efektif dan kontekstual bagi siswa (Ramadhaniar et al., 2020).

METODE

Metode penelitian adalah panduan yang mencakup langkah-langkah dari penyusunan hipotesis hingga analisis data akhir. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen satu kelompok, di mana peneliti memberikan perlakuan pada kelompok yang sama dan mengukur perubahan yang terjadi sebelum dan setelah perlakuan. "Rancangan penelitian merupakan panduan menyeluruh yang mencakup langkah-langkah yang akan diambil oleh peneliti" (Sugiyono, 2019).

Subjek penelitian terdiri dari 9 siswa kelas I yang berusia antara 5 hingga 6 tahun. Pemilihan subjek ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa siswa tersebut baru saja keluar dari taman kanak-kanak dan memerlukan pendekatan yang lebih konkret dalam pembelajaran. Hal ini penting untuk memastikan bahwa penelitian dapat memberikan hasil yang relevan dengan kelompok usia tersebut (Mulyasa, 2007).

Penelitian ini melibatkan empat kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam waktu yang berbeda, masing-masing selama 3 x 40 menit. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan variasi dalam metode pengajaran, termasuk ceramah, diskusi kelompok, bermain peran, dan presentasi drama. Setiap kegiatan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa tentang aturan di berbagai konteks (Hamalik, 2011).

Kegiatan pembelajaran terdiri dari empat langkah, yaitu menjelaskan aturan, diskusi kelompok dengan media gambar, bermain peran, dan memperagakan cerita yang telah dilatih. Setiap kegiatan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam belajar PKn. "Penelitian ini menggunakan empat kegiatan pembelajaran yang berbeda" (Sugiyono, 2019).

Kegiatan pembelajaran pertama adalah pembelajaran konvensional, di mana guru memberikan ceramah tentang aturan di sekolah, rumah, dan tempat umum. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan dasar teori kepada siswa sebelum melanjutkan ke metode yang lebih interaktif (Darsono, 2000).

Kegiatan kedua melibatkan diskusi kelompok menggunakan media gambar dan tulisan. Siswa dibagi menjadi kelompok untuk mendiskusikan dan mencocokkan aturan yang telah diajarkan dengan gambar yang disediakan. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan interaksi antar siswa dan memperkuat pemahaman mereka (Wahab, 2014).

Kegiatan ketiga adalah bermain peran, di mana siswa membawakan drama yang menggambarkan aturan di kelas, rumah, dan tempat umum. Melalui kegiatan ini, siswa dapat menginternalisasi konsep yang telah dipelajari dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. (Uno, 2008).

Kegiatan keempat adalah presentasi drama, di mana siswa memperagakan cerita yang telah mereka latih. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk menunjukkan pemahaman mereka tentang aturan yang telah dipelajari. (Sanjaya, 2008).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SD Hati Suci, dengan sampel diambil menggunakan teknik purposive sampling. Teknik ini dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu, termasuk keterbatasan waktu dan tenaga yang dihadapi peneliti. "Sampel diambil menggunakan teknik pengambilan sampel purposive" (Sugiyono, 2019).

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik, termasuk wawancara, tes, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk menggali pendapat siswa dan guru mengenai pelajaran PKn, sedangkan tes digunakan untuk menilai perkembangan hasil belajar siswa. "Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data" (Sugiyono, 2019).

Instrumen penelitian mencakup wawancara, tes, dan dokumentasi, yang semuanya bertujuan untuk mengumpulkan data secara sistematis. Penelitian ini juga menggunakan analisis inferensial untuk mencapai kesimpulan yang lebih mendalam. "Alat yang dipilih dan digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dikenal sebagai instrumen penelitian" (Sugiyono, 2019).

Contextual Teaching and Learning (CTL) diadopsi dalam penelitian ini, dengan langkah-langkah yang diusulkan oleh Hamdayama. Indikator pemahaman siswa meliputi kemampuan menjelaskan, mengklasifikasikan, dan memberikan contoh aturan. "Contextual Teaching and Learning (CTL) merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata" (Hamdayama, 2016).

Rubrik penilaian pemahaman konsep

Kriteria	Skor	Uraian
Menuliskan pengertian aturan di kelas	0	Tidak ada jawaban
	1	Menuliskan pengertian aturan namun tidak ada hubungannya dengan aturan di kelas.
	2	Mampu menuliskan pengertian aturan di kelas sesuai dengan apa yang telah diajarkan.
Memberikan contoh aturan yang ada di kelas	0	Contoh aturan yang diberikan tidak sesuai dengan aturan di kelas
	1	Memberikan 1 (satu) contoh aturan di kelas
	2	Memberikan 2 (dua) contoh atau lebih aturan di kelas
Menjelaskan akibat melanggar aturan di kelas	0	Tidak bisa menjelaskan akibat dari melanggar aturan di kelas
	1	Bisa menjelaskan 1 (satu) akibat dari melanggar aturan di kelas
	2	Bisa menjelaskan 2 (dua) atau lebih akibat dari melanggar aturan di kelas

Kriteria	Skor	Uraian
Menuliskan pengertian aturan di tempat umum	0	Tidak ada jawaban
	1	Menuliskan pengertian aturan namun tidak ada hubungannya dengan aturan di tempat umum.
	2	Mampu menuliskan pengertian aturan di tempat umum sesuai dengan apa yang telah diajarkan.
Memberikan contoh aturan yang ada di tempat umum	0	Contoh aturan yang diberikan tidak sesuai dengan aturan di tempat umum
	1	Memberikan 1 (satu) contoh aturan di tempat umum
	2	Memberikan 2 (dua) contoh atau lebih aturan di tempat umum
Menjelaskan akibat melanggar aturan di tempat umum	0	Tidak bisa menjelaskan akibat dari melanggar aturan di tempat umum
	1	Bisa menjelaskan 1 (satu) akibat dari melanggar aturan di tempat umum
	2	Bisa menjelaskan 2 (dua) atau lebih akibat dari melanggar aturan di tempat umum

Kriteria	Skor	Uraian
Menuliskan pengertian aturan di rumah	0	Tidak ada jawaban
	1	Menuliskan pengertian aturan namun tidak ada hubungannya dengan aturan di rumah.
	2	Mampu menuliskan pengertian aturan di rumah sesuai dengan apa yang telah diajarkan.
Memberikan contoh aturan yang ada di rumah	0	Contoh aturan yang diberikan tidak sesuai dengan aturan di rumah.
	1	Memberikan 1 (satu) contoh aturan di rumah.
	2	Memberikan 2 (dua) contoh atau lebih aturan di rumah.
Menjelaskan akibat melanggar aturan di rumah	0	Tidak bisa menjelaskan akibat dari melanggar aturan di rumah.
	1	Bisa menjelaskan 1 (satu) akibat dari melanggar aturan di rumah.
	2	Bisa menjelaskan 2 (dua) atau lebih akibat dari melanggar aturan di rumah.

Indikator motivasi belajar siswa mencakup kemandirian dalam menyelesaikan tugas, regulasi diri, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi bagaimana motivasi siswa dapat dipengaruhi oleh metode pengajaran yang digunakan. "Paradigma pendidikan baru menekankan peran siswa sebagai individu dengan potensi belajar yang besar" (Sugiyono, 2019).

Rubrik penilaian motivasi belajar

Kriteria/Indikator	Nilai		
	3	2	1
Kemandirian dalam menjawab soal/tugas	Siswa mampu menjawab sendiri semua soal/tugas yang diberikan oleh guru.	Siswa sesekali mencari bantuan teman dan atau guru untuk menjawab soal/tugas yang diberikan oleh guru.	Siswa selalu membutuhkan bantuan teman dan atau guru dalam menjawab soal/tugas yang diberikan oleh guru.
Penggunaan waktu dalam mengerjakan soal/tugas	Siswa menggunakan waktu yang diberikan oleh guru dengan efisien, tidak ada waktu tambahan untuk menyelesaikan soal/tugas.	Siswa membutuhkan tambahan waktu 1 jam pelajaran untuk menyelesaikan soal/tugas.	Siswa membutuhkan waktu tambahan lebih dari 1 jam pelajaran untuk menyelesaikan soal/tugas.
Keterlibatan siswa di kelas dalam pembelajaran	Siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan selalu memperhatikan penjelasan guru.	Siswa sesekali terlibat dalam pembelajaran.	Siswa seringkali tidak memperhatikan guru ketika pembelajaran, sibuk dengan kegiatannya sendiri.
Interaktivitas siswa dalam tanya jawab di kelas	Siswa aktif dalam bertanya soal/topik pembelajaran dan selalu berusaha menjawab pertanyaan guru.	Siswa sesekali bertanya kepada guru terkait pembelajaran di kelas.	Siswa tidak pernah bertanya sama sekali terkait pembelajaran di kelas.
Total Score			

Rubrik penilaian bermain drama

Kategori	Kriteria Pengkodean	Kriteria Pengkodean
Diksi dan volume	5	Pengucapannya sangat keras dan jelas
	4	Pengucapannya keras dan jelas
	3	Pengucapannya keras atau jelas, tetapi tidak keduanya
	2	Pengucapan dapat didengar, tetapi tidak sepenuhnya dipahami
	1	Pengucapan dapat terdengar nyaris tidak terdengar atau tidak sama sekali
Gerakan dan Gestur	5	Gerakan sangat orisinal, ekspresif, dan/atau tegas
	4	Gerakan orisinal, ekspresif, dan/atau tegas
	3	Gerakan cukup orisinal, ekspresif, dan/atau tegas
	2	Gerakan kurang orisinal, ekspresif, dan/atau tegas
	1	Gerakan tidak orisinal, malu-malu, tidak spesifik, atau kurang berani, atau tidak dilakukan
Kerja sama tim/kekhususan gerakan imitatif	5	Siswa menirukan gerakan dengan memperhatikan detail-detail tertentu dalam gerak tubuh dan postur tubuh serta mencocokkan ekspresi dan ketegasan model
	4	Siswa menirukan gerakan dengan memperhatikan detail tertentu dalam gerakan dan postur tubuh
	3	Siswa menirukan gerakan yang dapat dikenali, tetapi melewatkan beberapa detail
	2	Siswa melakukan peniruan, tetapi sangat berbeda dengan modelnya
	1	Peniruan siswa berbeda dengan model, setengah hati dan sepiantas lalu, dan/atau gerakan yang ditiru tidak dilakukan
Kehadiran di panggung/mempertahankan posisi netral	5	Menunjukkan fokus ketika berimprovisasi dan meniru. Hadir pada saat itu dan siap beraksi. Menggunakan posisi netral apabila tidak sedang aktif tampil. Tampak santai dan responsif.
	4	Siswa terkadang menyimpang dari posisi netral atau sedikit lambat dalam bertindak atau sedikit tidak fokus.
	3	Siswa fokus dan dalam posisi netral sekitar separuh dari waktunya di depan kamera
	2	Siswa kurang fokus dan/atau mempertahankan posisi netral selama sebagian besar waktunya di depan kamera.
	1	Siswa tidak memahami konsep posisi netral, lambat dalam bertindak, dan membutuhkan banyak bimbingan; dan/atau tidak melakukan aktivitas yang dimin

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan SPSS untuk menguji normalitas, homogenitas, serta melakukan uji statistik seperti Uji Friedman dan Uji Wilcoxon. Uji Friedman digunakan untuk membandingkan lebih dari dua kelompok, sementara Uji Wilcoxon digunakan untuk membandingkan dua kelompok berpasangan. Ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam mengenai pengaruh model pembelajaran yang diterapkan (Field, 2012).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menganalisis pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa kelas I SD Hati Suci melalui empat kegiatan pembelajaran. Hasil penilaian menunjukkan variasi dalam pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa dengan menggunakan skala Likert. Pengujian normalitas dan homogenitas dilakukan untuk memastikan validitas data. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa beberapa kegiatan pembelajaran mengikuti distribusi normal, sementara yang lain tidak. Uji homogenitas menggunakan Mauchly menunjukkan bahwa asumsi sphericity terpenuhi.

Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas untuk Pemahaman Konsep dan Motivasi Belajar: a) Uji normalitas pada pemahaman konsep di siklus 3 tidak terpenuhi dengan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0.025 < 0.05$; b) Uji normalitas pada motivasi belajar di siklus 2 tidak terpenuhi. dengan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0.002 < 0.05$; c) Uji normalitas pada motivasi belajar di siklus 3 tidak terpenuhi. dengan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0.007 < 0.05$; d) Uji normalitas pada motivasi belajar di siklus 4 tidak terpenuhi. dengan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0.002 < 0.05$; e) Uji homogenitas untuk pemahaman konsep dan motivasi belajar terpenuhi dengan masing-masing nilai sig. lebih besar dari 0.05; f) Lakukan uji Friedman untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan.

Uji Friedman digunakan untuk menganalisis perbedaan signifikan antara kegiatan pembelajaran. Hasil menunjukkan bahwa ada variasi yang signifikan di antara keempat kegiatan pembelajaran.

Hasil Uji Friedman untuk Pemahaman Konsep dan Motivasi Belajar: a) Terdapat perbedaan yang signifikan dalam hal pemahaman konsep di antara keempat siklus, dengan nilai Asympt. Sig. $0.000. < 0.05$. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H1) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak; b) Terdapat perbedaan yang signifikan dalam hal motivasi belajar di antara keempat siklus, dengan nilai Asympt. Sig. $0.000. < 0.05$. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H1) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak; c) Lakukan uji Wilcoxon untuk menentukan pasangan siklus mana yang memiliki perbedaan signifikan.

Uji Wilcoxon digunakan untuk membandingkan hasil pre-test dan post-test, menunjukkan bahwa intervensi pada kegiatan pembelajaran memiliki dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa. Hasil Uji Wilcoxon untuk Pemahaman Konsep: a) Hasil Uji Wilcoxon untuk pemahaman konsep siklus 1(pre-test) dan siklus 2 memiliki nilai Asympt. Sig. sebesar $0,020 < 0.05$. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H1) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak; b) Hasil Uji Wilcoxon untuk pemahaman konsep siklus 1(pre-test) dan siklus 3 memiliki nilai Asympt. Sig. sebesar $0,008 < 0.05$. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H1) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak. (paling signifikan); c) Hasil Uji Wilcoxon untuk pemahaman konsep siklus 1(pre-test) dan siklus 4 memiliki nilai Asympt. Sig. sebesar $0,039 < 0.05$. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H1) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang bervariasi memiliki dampak signifikan terhadap pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa kelas 1 SD Hati Suci Jakarta Pusat. Variasi dalam metode pembelajaran, terutama melalui pendekatan yang lebih interaktif seperti pembelajaran berkelompok dan bermain peran, terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Penerapan pembelajaran kontekstual yang berfokus pada pengalaman langsung menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional. Siswa tidak hanya menunjukkan peningkatan dalam pemahaman konsep, tetapi juga dalam motivasi belajar, terutama dalam mata pelajaran PKn. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan yang lebih aktif dan kontekstual dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif. Dengan demikian, penelitian ini memberikan rekomendasi untuk mengadopsi pendekatan CTL dalam berbagai mata pelajaran dan melibatkan pelatihan bagi guru untuk merancang pembelajaran yang lebih kontekstual. Selain itu, penting untuk mempertimbangkan kebutuhan individu siswa dan melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan di masa depan. Penelitian selanjutnya juga disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar agar hasilnya lebih generalizable.

REFERENSI

- Aliyyah, S., et al. (2020). Inovasi Pembelajaran dalam Pendidikan Dasar. Malang: UMM Press.
- Asep Firmansyah, & Nahnu Robid Jiwandono. (2022). Metode Pembelajaran dalam Pendidikan Kewarganegaraan. Bandung: Alfabeta.
- Darsono, M. (2000). Belajar dan Pembelajaran.
- Field, A. M. (2012). (2012). "Discovering Statistics Using R." SAGE Publications
- Hamalik, O. (2011). Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum. Bandung: PT Remaja.
- Hamdayama, I. (2016). Contextual Teaching and Learning: Teori dan Praktik. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hosnan, M. (2014). Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Abad 21. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kango, R., et al. (2021). Pendidikan Berkualitas dan Sumber Daya Manusia di Era Modern. Surabaya: Laksana.
- Mulyasa, E. (2007). Implementasi Kurikulum 2004: Perpaduan Pembelajaran . Bandung: Rosda.
- Ramadhaniar, R., et al. (2020). Keberhasilan Pendidikan Kewarganegaraan: Teori dan Praktik. Yogyakarta:

Pustaka Pelajar.

Sanjaya, W. P. (2009). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Tae, S. (2019). Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membangun Karakter Bangsa. Jakarta: Gramedia.

Tambak, H., et al. (2021). Model Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. Semarang: Unnes Press.

Uno, H. (2008). Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan . Jakarta: Bumi Aksara.

Wahab, R. (2014). Psikologi Belajar. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

W.J. Conover (1971) Practical Nonparametric Statistics.