



PENGARUH MEDIA RODA PUTAR PELANGI TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN DI KELAS III MIN 7 KOTA MEDAN

Siti Rubiah Dalimunthe

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Ramadhan Lubis

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Eka Yusnaldi

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Alamat: Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate

Korespondensi penulis: sitirubiahdalimunthe22@gmail.com

Abstract. *The learning process is not innovative, especially in terms of the use of media, and learning becomes monotonous and uninteresting if a conventional approach is used. This is the motivation of this research. This has an impact on students' low interest in learning, which in turn causes them not to have many learning activities. In this research, researchers used a quantitative approach, and the type of research used was quasi-experiment. This data is collected using questionnaires, tests and instructions. The purpose of this research is to find out how students who receive Rainbow Spinning Wheel training differ from students who do not receive such training. The results of the research show that the use of rainbow spinning wheel media significantly changes the learning abilities of students in class III MIN 7 Medan City. This is shown by the average learning activeness score of students who use the Rainbow Spinning Wheel media of 80. On the other hand, the t test results obtained, 20.6 versus 16.74, indicate that the average learning activeness of students who do not use the Roda media Rainbow Spin is 71.78.*

Keywords: *Student Learning Activeness, PKN, and Rainbow Spin Wheel Media.*

Abstrak. Proses pembelajaran tidak inovatif, terutama dalam hal penggunaan media, dan pembelajaran menjadi monoton dan tidak menarik jika menggunakan pendekatan konvensional. Ini adalah motivasi dari penelitian ini. Hal ini berdampak pada minat rendah siswa terhadap pelajaran, yang pada gilirannya menyebabkan mereka tidak memiliki banyak aktivitas belajar. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif, dan jenis penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen (eksperimen semu). Data ini dikumpulkan dengan menggunakan angket, tes, dan dokumentasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana siswa yang menerima pelatihan Roda Putar Pelangi berbeda dengan siswa yang tidak menerima pelatihan tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media roda putar pelangi mengubah kemampuan belajar siswa di kelas III MIN 7 Kota Medan secara signifikan. Ini ditunjukkan oleh skor keaktifan belajar rata-rata siswa yang menggunakan media Roda Putar Pelangi sebesar 80. Di sisi lain, hasil uji t yang diperoleh, 20,6 banding 16,74, menunjukkan bahwa keaktifan belajar rata-rata siswa yang tidak menggunakan media Roda Putar Pelangi adalah 71,78.

Kata kunci: Keaktifan Belajar Siswa, PKN, dan Media Roda Putar Pelangi

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan upaya sadar untuk mempersiapkan siswa menghadapi masa depan melalui bimbingan, pengkajian, serta praktik. Tujuan pendidikan nasional ialah untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang beriman, amanah, berakhlak mulia, berdikari, cerdas, kreatif disiplin serta bertanggung jawab Selain itu, pendidikan mengembangkan keterampilan, etos kerja, profesionalisme, dan kesejahteraan.

Pendidikan juga membentuk siswa menjadi pribadi yang kuat fisik dan rohani, mencintai tanah air, semangat kebangsaan, serta solidaritas sosial. Pendidikan perlu menghormati jasa para pahlawan serta mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan masa depan dengan pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang diperlukan sehingga mereka siap membantu masyarakat dan negara secara positif (Bahri, 2017:16)

Pendidikan ialah hal yang sangat krusial bagi manusia dalam segala aspek kehidupan. Pendidikan memiliki efek yang besar terhadap kemampuan masyarakat untuk bertahan hidup, sedangkan mereka memperlakukan satu sama lain dengan baik supaya kehidupannya dapat tercukupi dengan mudah. Idealnya pendidikan pada masa remaja diberikan sedemikian rupa sebagai hasilnya nilai-nilai yang terkandung pada pendidikan tersebut lebih simpel diterapkan di masa dewasa (Tusyana, 2019:28)

Kurangnya kreativitas serta keberagaman metode pembelajaran menghasilkan siswa bosan di kelas, siswa tidak belajar di kelas, serta beberapa siswa yang berbicara sendiri, mengganggu sahabatnya, tidak mendengarkan penjelasan guru, serta masih banyak peserta didik yang tidak aktif belajar di sekolah (Prayoga et al., 2021:12).

Aktivitas yang peneliti sebutkan dalam penelitian ini ialah aktivitas pada proses pembelajaran. Tentu saja penggunaan media sangat penting pada penyampaian penerangan atau pengetahuan pada siswa. Penggunaan media sosial memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan guru serta tidak mengganggu peserta didik dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu media merupakan sarana atau penunjang dalam aktivitas belajar mengajar yang didesain untuk kepentingan umat manusia.

Observasi awal di MIN 7 Medan menunjukkan bahwa meskipun pembelajaran berlangsung, ada siswa yang tidak aktif dan tidak mau belajar. Pembelajaran yang tidak efisien menyebabkan kebosanan dan kurangnya motivasi. Faktor penyebabnya meliputi metode pengajaran yang kurang menarik, kurangnya interaksi guru-siswa, dan kurangnya variasi dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang tidak aktif cenderung kesulitan memahami materi dan terbebani oleh tugas. Pendidik perlu mengatasi hambatan ini dengan strategi pembelajaran interaktif dan menarik, seperti teknologi pendidikan, permainan edukatif, dan diskusi kelompok. Dengan lingkungan belajar yang hidup serta menyenangkan semoga para siswa semakin terinspirasi dan semangat serta mempertinggi prestasi akademis mereka juga. Faktor yang mungkin menyebabkan peserta didik menjadi

lamban dalam belajar ialah penjelasan isi yang membosankan serta kurangnya pengalaman pengajar dalam menyelenggarakan kegiatan sekolah sehingga membuat siswa merasa bosan dalam belajar. Guru kelas hanya memakai buku teks dan manual LKS. Tetapi terdapat juga siswa aktif yang berani bertanya serta menjawab ketika pengajar menjelaskan, namun tidak seluruh siswa agresif, karena peserta didik kurang memahami pelajaran, sebab tidak memakai media bantu pembelajaran. Pengamatan awal ini tersaji dalam pertanyaan wawancara singkat.

Metode pembelajaran yang mengaktifkan siswa dalam pendidikan kewarganegaraan, seperti diskusi kelompok, tanya jawab, dan penggunaan sumber tambahan, penting untuk belajar mandiri dan terlibat aktif. Pendekatan ini membantu peserta didik mendapatkan keterampilan berpikir kritis. Komunikasi serta kolaborasi termasuk pemahaman lebih pada wacana konsep kewarganegaraan. Para peneliti ingin menyebutkan sebuah penelitian yang meneliti efektivitas metode ini pada meningkatkan keterlibatan siswa serta prestasi akademik dan berperan penting dalam pendidikan kewarganegaraan di sekolah.

Rumusan masalah dalam penelitian ini berfokus pada tiga hal utama: pertama, apakah metode pembelajaran tradisional mempengaruhi keaktifan belajar siswa di kelas kontrol; kedua, apakah penggunaan media roda putar pelangi berdampak pada keaktifan belajar siswa di kelas eksperimen; dan ketiga, apakah terdapat perbedaan signifikan antara penggunaan roda putar pelangi dan metode tradisional terhadap keaktifan belajar siswa di kelas kontrol dan eksperimen. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dampak metode tradisional di kelas kontrol, menggambarkan pengaruh roda putar pelangi di kelas eksperimen, serta membandingkan perbedaan signifikan antara kedua metode tersebut terhadap keaktifan belajar siswa.

KAJIAN TEORITIS

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari Latin "medius," yang berarti "tengah" atau "pintu masuk," dan dalam bahasa Arab, "mediator" merujuk pada pihak yang menyampaikan informasi. Dalam pendidikan, media berfungsi sebagai alat yang memfasilitasi siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsiad, 2017:30), media meliputi orang, materi, atau peristiwa yang

mempengaruhi proses belajar. Gagne dan Briggs menambahkan bahwa media dapat berupa alat fisik, seperti buku teks, video, dan grafik, yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dan merangsang siswa. Penggunaan media yang tepat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif, serta untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Yusnaldi, 2019 : 68)

Menurut *National Education Association (NEA)*, media adalah alat yang mendukung kolaborasi, serta kemampuan melihat, mendengarkan, membaca, dan berbicara dalam pendidikan. Media memainkan peran penting dalam proses belajar mengajar dengan memfasilitasi komunikasi yang efektif antara pengirim dan penerima pesan. Dalam pendidikan, media membantu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka. Penggunaan media yang tepat, termasuk alat fisik seperti buku dan video serta teknologi digital dan metode interaktif, dapat menyampaikan materi secara jelas dan menarik. Ini menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan mendukung, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar mereka.

Penelitian ini memakai roda putar pelangi untuk meningkatkan pembelajaran dengan merangsang minat serta partisipasi peserta didik. Media ini memperkenalkan elemen interaktif dan kreatif untuk mempermudah pemahaman materi. Terdapat hubungan dengan ayat 31 dari Surah Al-Baqarah yang menyebutkan:

**وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ
إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ۝ ۳۱**

Artinya :“Dan dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman :”Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!”

Ayat ini menjelaskan bahwa Allah mengajarkan Nabi Adam (AS) nama-nama semua makhluk di bumi sebagai bentuk pengetahuan yang diberikan kepada manusia. Allah memerintahkan malaikat untuk menyebut nama-nama makhluk, tetapi para malaikat tidak mengetahui nama-nama tersebut. Nabi Adam (AS) diberi kemampuan untuk mengetahui nama-nama tersebut sebagai tanda kebesaran Allah dan persiapan bagi manusia untuk menjalankan perannya di bumi. Pengajaran ini menunjukkan pentingnya

pengetahuan dalam kehidupan manusia dan bagaimana Allah memberikan bekal pengetahuan untuk memahami dan mengelola dunia di sekitar kita (Abd 2018: 107).

2. Media Roda Putar Pelangi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "roda" adalah benda bulat yang dirancang untuk berputar atau bergerak melingkar. Sebagai komponen penting dalam berbagai aplikasi teknis, roda memfasilitasi perubahan arah dan pergerakan objek yang terhubung dengannya. Roda berfungsi dalam desain mesin dan alat, mempermudah aktivitas seperti kendaraan dan alat-alat lainnya yang membutuhkan mekanisme rotasi. Dengan demikian, roda didefinisikan sebagai objek bulat yang memungkinkan pergerakan melingkar, yang sangat bermanfaat dalam aspek mobilitas dan fungsionalitas.

Media spin/ roda putara ialah media yang menarik, sebagai akibatnya dengan menggunakan media spin akan menghasilkan siswa tertarik belajar dan semangat belajar. Selain itu, pengajaran guru akan simpel dipahami. Media-media tadi bisa menarik perhatian, merangsang minat dan motivasi belajar, dan menaikkan prestasi akademik (Halifah, 2022 : 59).

3. Keaktifan Belajar Siswa

a. Pengertian Keaktifan Belajar

Aktivitas belajar siswa adalah suatu keadaan, tingkah laku atau tindakan yang terjadi selama proses belajar. Hal ini ditandai dengan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran, contohnya kemampuan bertanya, memberi masukan, menuntaskan pekerjaan tempat tinggal , menjawab pertanyaan pengajar, bekerja sama dengan siswa lain, serta bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan kepadanya (Eman Nataliano Busa, 2023 : 115).

Istilah "aktivitas" berasal dari "aktif," yang berarti usaha dan pembelajaran dengan semangat. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, "aktif" merujuk pada keterlibatan dalam kerja atau usaha. Dalam pendidikan, aktivitas berarti kegiatan di mana siswa terlibat langsung, dan seluruh siswa perlu berpartisipasi aktif. Aktivitas adalah elemen penting dalam pembelajaran karena manusia cenderung ingin tahu dan belajar secara aktif. Proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan dinamis dengan keterlibatan aktif siswa, yang membantu pemahaman materi dan membuat pembelajaran lebih interaktif.

Sehubungan dengan aktivitas, tidak mungkin dipisahkan antara aktivitas dengan kegiatan, sebab kegiatan artinya prasyarat terciptanya aktivitas. Hal yang sama berlaku untuk siswa. Bila seorang siswa tidak terlibat dalam aktivitas pendidikan, maka beliau tidak terlibat dalam aktivitas pendidikan sehingga tidak bisa dianggap aktif (Yoki Ariyana, 2018:15).

4. Pembelajaran PKN

a. Pengertian PKN di MI/SD

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) ialah suatu disiplin ilmu yang membahas masalah-masalah yang berkaitan erat dengan kewarganegaraan. Topik terkait mencakup topik terkait hak serta tanggung jawab seluruh rakyat negara, kewarganegaraan dan aturan yang berlaku di Indonesia. Kewarganegaraan adalah salah satu pelajaran yang perlu diajarkan pada siswa sejak usia dini dengan memberikan pendidikan kewarganegaraan, kita bisa menanamkan hal-hal baik di diri peserta didik kita sebagai wujud rasa cinta terhadap Indonesia (Rambe, 2021 : 91)

Pendidikan kewarganegaraan dibutuhkan bisa membimbing generasi muda untuk berperilaku sesuai dengan tujuan pendidikan kewarganegaraan, melalui proses pendidikan kewarganegaraan peserta didik akan bisa menanamkan sifat-sifat yang diperlukan pada negara. Hanya dengan cara itulah harapan baru pembangunan bangsa akan terwujud.

5. Hak dan Kewajiban Anak Dirumah Dan Disekolah

a. Hak dan Kewajiban seorang Anak

1. Hak Seorang Anak

Adapun Hak seorang anak Menurut (Toni Nasution, 2022 : 15)

- a) Diberikan nafkah / biaya.
- b) Diberikan pendidikan setinggi mungkin.
- c) Dibimbing dan diberi arahan.
- d) Diberi perlindungan.

2. Kewajiban Seorang Anak

- a) Menghormati kedua orang tua.
- b) Menaati perintah dan larangan orang tua.
- c) Tidak berucap kata- kata yang kasar.

- d) Berbicara dengan sopan dan nada lemah lembut.
- e) Mendoakan Orang Tua.
- f) Membuat orang tua bangga dan bahagia.
- g) Meminta restu orang tua dll.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 7 Kota Medan, berlokasi di Jl. Merpati II Perumnas Mandala, dengan fokus pada siswa Kelas III. Populasi penelitian terdiri dari 56 siswa Kelas III, yang diambil sebagai sampel menggunakan metode total sampling. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi eksperimen, di mana terdapat dua kelompok, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen menggunakan media roda pelangi, sementara kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran tradisional. Tes post-test digunakan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran di kedua kelompok. Instrumen penelitian meliputi tes hasil belajar dengan 10 soal untuk menilai pencapaian siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner, wawancara, dan observasi, sedangkan analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis untuk memvalidasi hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil studi partisipasi di dua kelas, yaitu kelas eksperimen III-A dan kelas kontrol III-B, yang dilakukan di MIN 7 Kota Medan, metode pengajaran dipilih sebelum memulai penggunaan media. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 54,28, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 37,50. Hasil homogenitas menunjukkan bahwa varian di kedua kelas tersebut sama.

Siswa melakukan eksperimen dengan menggunakan roda putar pelangi untuk mempelajari tentang Hak dan Tanggung Jawab Anak, baik di sekolah maupun di rumah, setelah evaluasi aktivitas pembelajaran inti di kedua kelas. Pendekatan pembelajaran konvensional diterapkan di kelas kontrol. Setelah kelas eksperimen, siswa diberikan tes akhir dan kontrol selesai untuk mengevaluasi sejauh mana mereka memahami materi. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 80, sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 71,78. Hasil dari eksperimen selanjutnya selalu konsisten atau sama.

Hasil uji hipotesis sebelumnya menunjukkan bahwa berdasarkan tabel distribusi, hipotesis nol (H_0) ditolak, dan t tabel = 2,664. Selain itu, hipotesis alternatif (H_a) diterima

karena t hitung sebesar 20,6 lebih besar dari 16,74. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H_a) menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa yang menggunakan media roda putar pelangi lebih tinggi pada tingkat signifikansi 0,05 dibandingkan dengan rata-rata aktivitas belajar siswa yang tidak menggunakan media roda putar pelangi. Di MIN 7 Medan, kinerja rata-rata siswa yang menggunakan alat roda putar pelangi menunjukkan peningkatan.

Oleh sebab itu, perangkat pembelajaran peserta didik memerlukan media yang disebut fasilitator atau media pembelajaran yang dengannya pengajar dapat mengalihkan perhatian siswa waktu perangkat pembelajaran tersedia supaya mereka tidak jenuh atau bosan dalam pembelajaran. Proses pembelajaran peserta didik kurang memperhatikan penerangan guru sebab tidak menggunakan materi pembelajaran. Mereka pula kurang aktif dalam proses pembelajaran. Pada ketika yang sama, kegiatan pendidikan mereka masih tergolong rendah, sebab pengajar tidak melibatkan mereka dalam proses pendidikan. Tetapi sejak roda putar pelangi dipergunakan dalam experiential learning, guru selalu terlibat dengan siswa, sebagai hasilnya proses pembelajaran sebagai aktif dan hasrat belajar peserta didik semakin tinggi. Keterlibatan siswa berarti keterlibatan terus menerus pada proses belajar mengajar.

Banyak manfaat yang diperoleh dengan memakai media roda putar pelangi : (1) peserta didik terlibat secara pribadi untuk menjawab pertanyaan dengan menggunakan Media roda putar pelangi, (2) kreatifitas akademik siswa terstimulasi, dan (3) kebosanan dapat dicegah siswa mengikuti pelajaran, (4) penyelidikan aktif serta respons terhadap tantangan berkembang secara konsisten, memungkinkan siswa tahu materi yang tersaji dalam proses belajar-mengajar, serta (5) paparan lingkungan belajar baru meningkatkan pembelajaran, menyenangkan serta tidak membosankan.

Sesuai penjelasan di atas bisa disimpulkan bahwa penggunaan media roda putar pelangi akan mempengaruhi keaktifan belajar siswa PKn Medan Kelas III MIN 7 Kota Medan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Kurang Berpengaruh Dalam kelas kontrol, kelas III-B MIN 7 KOTA MEDAN, yang menggunakan metode konvensional (tanpa lingkungan belajar Rainbow

Spinner), keaktifan belajar peserta didik di mata pelajaran PKN. Dengan rata-rata post-test 71,78 dan baku deviasi 17,22.

2. Terdapat pengaruh pada keaktifan belajar siswa di kelas eksperimen, kelas III-A MIN 7 KOTA MEDAN. Eksperimen ini dilakukan di lingkungan roda putar pelangi dan, setelah pengujian, lingkungan homogen-homogen akhir, yang berarti 80 poin. Deviasi standarnya merupakan 14,63. merupakan hasil belajar di lingkungan Roda Berputar Pelangi lebih tinggi dibandingkan menggunakan model pembelajaran tradisional.
3. Statistik uji-t data post-test menunjukkan bahwa penggunaan media roda putar pelangi pada kegiatan belajar siswa kelas 3 MIN 7 Kota Medan baik di kelas kontrol maupun eksperimen memiliki dampak yang signifikan. Hasil uji-t menunjukkan bahwa thitung lebih besar dari ttabel, yaitu 20,6 lebih besar dari 16,74, dan taraf signifikansi adalah 0,05, atau 5%. H_0 dan H_a ditolak.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa saran yaitu :

1. Bagi guru, diharapkan dapat menggunakan media yang lebih bervariasi guna mengatasi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari materi pembelajaran.
2. Bagi siswa, diharapkan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
3. Bagi peneliti, selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan penelitian dan tidak hanya minat dan keaktifan belajar siswa namun pada variabel-variabel lainnya dan juga mengembangkan media dalam versi digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Ramadhan Lubis, M.Ag selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Dr. Eka Yusnaldi, S.Pd.I, M.Pd selaku dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahnya sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada para informan dan para subjek yang telah membantu kelancaran penelitian ini.

DAFTAR REFERENSI

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*.
- Bahri, S. (2017). Pengembangan Kurikulum Dasar Dan Tujuannya. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 11(1), 15. <https://doi.org/10.22373/jiif.v11i1.61>
- Eman Nataliano Busa. (2023). Faktor Yang Mempengaruhi Kurangnya Keaktifan Peserta Didik Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(2), 114–122. <https://doi.org/10.55606/inovasi.v2i2.764>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fitria, A., Suryadi, & Nurlaela, E. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Group Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2548–6950.
- Gani, A. (2023). Paradigma Diferensiasi dalam implementasi kurikulum merdeka : konteks pembelajaran pendidikan agama islam di Sekolah dan Madrasah. *El-Hikmah : Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan Islam*, 17 (2), 169-1
- Halifah, S., Palintan, T. A., & Sari, P. I. (2022). Pengembangan Bahasa Melalui Media Roda Putar Pada Kelompok B PAUD Terpadu AL-Madinah Kota Parepare. *Anakta Journal*, 1(2), 58–65.
- Hanafy, Muh. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Hariandi, A., & Cahyani, A. (2018). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Inkuiri Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 353–371. <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6751>
- Indriani, E. D., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Karakteristik Media Pembelajaran dalam Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2013), 11230–11235.

<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2802%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/2802/2402>

- Mardianto.(2014). *Psikologi Pendidikan Landasan Untuk Pengembangan Strategi Pembelajaran*.Medan : Perdana Publishing.
- M. Arafat. L. (2018).*Pembelajaran PPKn di SD/MI*.Medan : Akash Sakti.
- Nasution.T. (2022).*Pendidikan Kewarganegaraan di SD/MI Studi Observasi*.Medan :CV. Azka Pustaka.
- Neliwati, S.Ag, M. Pd. (2018). Metodologi Penelitian Kuantitatif (Kajian Teori Dan Praktek). In *CV. Widya Puspita* (Issue 57). [http://repository.uinsu.ac.id/8959/1/BUKU METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/8959/1/BUKU%20METODOLOGI%20PENELITIAN%20KUANTITATIF.pdf)
- Nurdiana, S. (2017). Psikologi Dan Pembelajaran Matematika. *Pendidikan Dan Kependidikan*, 2(1), 70–83.
- Pertiwi, P. I., & Dewi, D. A. (2022). Kewarganegaraan Dalam Upaya Membangun Karakter. *Jurnal Penelitian Ilmu Sosial Pendidikan*, 2(6), 188–193. <https://doi.org/10.56393/konstruksisosial.v1i12.275>
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021).Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar.*Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/991>
- Prayoga, M. F., Safitri, D., Fahmi, F., & Damanik, M. H. (2021).Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division Untuk Mengetahuin Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Motivasi Belajar Siswa.*MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 6(2), 1–8. <https://doi.org/10.30743/mes.v6i2.3096>
- Putri, S. I. O. (2020). Penggunaan Media Roda Putar terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Dengan Spektrum Autis.*Jurnal Pendidikan Khusus*, 1(1), 1–11.
- Rambe, A. H., & Apriani, W. (2021). Minat Belajar Siswa Sd Terhadap Pkn Melalui Model Pembelajaran Bermain Peran. *Nizhamiyah*, 11(1), 90–97. <https://doi.org/10.30821/niz.v11i1.950>

- Rina Dwi Muliani, R. D. M., & Arusman, A. (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Rora.R.W., (2018). Implementasi pembelajaran PAKEM Pada Materi Luas Dan Keliling Bangun Datar. *Jurnal AXIOM*. 57-70.
- Saadah, N., Pratiwi, E. S., Irwani, N. R., & Siregar, D. (2023). Sejarah Istilah Dan Lahirnya Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Tips Jurnal Riset, Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 37–45. <https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/jurnaltips/article/view/2465>
- Salim. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, Dan Jenis*. Medan : Divisi Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Syaukani, H. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan*. Medan : CV. Manhaji Medan.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
- Tusyana, E., Trengginas, R., & .S. (2019). Analisis Perkembangan Sosial-Emosional Tercapai Siswa Usia Dasar. *Inventa*, 3(1), 18–26. <https://doi.org/10.36456/inventa.3.1.a1804>
- Yoki Ariyana, D. (2018). *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi Pada Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi*. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Yusnaldi, E., (2019). *Potret Pembelajaran IPS*. Medan: Perdana Publishing.
- Zunidar. (2020). *Strategi Pembelajaran*. Medan : Perdana Publishing.