



## PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn MELALUI METODE SOSIODRAMA BERBANTU MEDIA BONEKA TANGAN

Nisa 'Azizah✉Fitria Dwi Prasetyaningtyas

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima April 2015

Disetujui Mei 2015

Dipublikasikan Juni 2015

*Keywords:*

*Civic education ; hand puppets; instructions; quality; sociodrama*

### Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui metode sosiodrama berbantu media boneka tangan. Jenis penelitian berupa penelitian tindakan kelas. Penelitian dilaksanakan selama 3 siklus. Setiap siklus 1 kali pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan nontes. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian guru dan siswa kelas IVA SDN Tambakaji 03. Hasil penelitian menunjukkan keterampilan guru siklus I memperoleh skor 23 kriteria baik, siklus II memperoleh skor 28 kriteria sangat baik dan siklus III memperoleh skor 31 kriteria sangat baik. Aktivitas siswa siklus I memperoleh skor 18,78 kriteria baik, siklus II memperoleh skor 19,54 kriteria baik dan siklus III memperoleh skor 22,14 kriteria sangat baik. Persentase ketuntasan klasikal siklus I mencapai 58%, siklus II mencapai 70%, dan siklus III mencapai 82%. Simpulan penelitian adalah melalui metode sosiodrama berbantu media boneka tangan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IVA SDN Tambakaji 03.

### Abstract

*The purpose of research was to improve civic education instructions quality through sociodrama method assisted hand puppets media. Research design used classroom action research. This classroom action research used three cycles. Each cycles consist one time meeting. The techniques of data collections used test and non test. The techniques of data analyse used quantitative and qualitative analyse technique. Subjects of the research were teacher and students of class IVA SDN Tambakaji 03. Results of the research showed teacher skill in the first cycle got score of 23 with good criteria, the second cycle got score of 28 with very good criteria and in the last cycle got score of 31 with very good criteria. Students activity in the first cycle got score 18,78 in good criteria, in the second cycle got score 19,54 in good criteria, in the last cycle got score 22,14 in very good of criteria. Classical percentage got 58% in the first cycle, in the second cycle was 70%, in the last cycle was 82%. Conclusion of the research was sociodrama method assisted hand puppets media can improved civic education instructions quality for students class IVA SDN Tambakaji 03.*

## PENDAHULUAN

Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 pasal 37 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat berbagai mata pelajaran, salah satunya adalah pendidikan kewarganegaraan (Depdiknas, 2003). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 tahun 2006 tentang standar isi yang menyebutkan bahwa mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Depdiknas, 2006).

Namun dalam praktiknya tujuan dari pembelajaran PKn selama ini belum sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan hasil kajian kurikulum dari Pusat Kurikulum (2007) terhadap PKn sekolah menemukan bahwasannya berdasarkan ranah kompetensi terdapat ketidakseimbangan ranah kompetensi PKn sebagai muatan KD untuk tiap-tiap SK baik di SD, SMP, maupun SMA. Pada tiga jenis pendidikan ini, aspek sikap dan perilaku yang menjadi "*stressing*" PKn proporsinya relatif lebih sedikit bila dibanding dengan ranah pengetahuan, Ini berarti tidak konsisten dengan misi suci PKn yang bertujuan membentuk watak warga Negara (Winarno, 2013)

Permasalahan terhadap pembelajaran PKn juga ditemukan pada siswa kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang. Berdasarkan refleksi melalui data observasi, catatan lapangan, dan data dokumen peneliti bersama dengan kolaborator menemukan masalah tentang kualitas pembelajaran PKn yang masih rendah. Permasalahan tersebut diantaranya, metode pembelajaran yang digunakan guru kurang variatif dan cenderung monoton, guru lebih dominan menggunakan metode ceramah dibanding melibatkan siswa dalam dialog interaktif dan siswa masih pasif sehingga proses pembelajaran berlangsung membosankan. Guru jarang mengaitkan permasalahan-permasalahan sosial yang ada di lingkungan sekitar siswa dengan materi pembelajaran sehingga siswa masih sulit membangun pengetahuannya. Proses penyampaian materi, guru kurang menggunakan media guna mendukung pembelajaran. Hasil belajar siswa juga masih rendah. Terbukti dari

hasil belajar PKn kelas IVA SDN Tambakaji 03, sejumlah 33 siswa hanya 15 siswa (45%) yang tuntas KKM (63) dan 18 siswa (55%) memperoleh nilai dibawah KKM.

Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan metode pembelajaran yang tepat guna meningkatkan kualitas pembelajaran baik dari keterampilan guru, aktivitas siswa maupun hasil belajar. Salah satu metode pembelajaran yang sesuai untuk mata pelajaran PKn adalah metode sosiodrama. Menurut Ruminati (2006) metode sosiodrama (*role playing*) adalah suatu cara menyajikan bahan pelajaran dengan mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungan sosial dengan suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan masalah sosial. Metode sosiodrama bertujuan untuk mempertunjukkan suatu perbuatan dari suatu pesan yang ingin disampaikan dari peristiwa yang pernah dilihat. Metode ini juga menjadikan siswa menjadi senang, sedih, dan tertawa jika pemerannya dapat menjiwai dengan baik.

Metode sosiodrama dapat didukung dengan pemanfaatan berbagai media, diantaranya yaitu dengan menggunakan media boneka tangan. Sudjana (2010) berpendapat bahwa boneka merupakan media tiga dimensi yang sering digunakan dalam pengajaran. Selanjutnya Sudjana (2010) juga menyatakan bahwa boneka tangan merupakan salah satu jenis boneka yang digerakan dari bawah oleh seorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka.

Penggunaan boneka sebagai sarana simulasi kreatif pada dasarnya tidak berbeda dengan bentuk-bentuk simulasi yang lain. Letak perbedaannya ialah pada pemegang peran atau pemainnya. Bentuk simulasi yang lain menggunakan peranan yang bersifat langsung, maka pada penggunaan boneka ini peran tersebut diperankan secara tidak langsung. Pemeran yang tidak langsung ini menggunakan boneka yang pada dasarnya hanya mewakili pemeran yang sebenarnya, yaitu orang yang menggerakkan boneka tersebut (Mulyani, 2013). Adapun manfaat penggunaan media sandiwara boneka menurut Setiawan, dkk (2009) dapat memberikan pendidikan sekaligus hiburan yang menyegarkan dengan cerita-cerita lucu. Pengetahuan juga bisa disajikan dalam bentuk boneka dengan cara ringan sehingga anak tidak merasa seperti belajar.

Oleh karena itu peneliti bersama kolaborator menetapkan pemecahan masalah pembelajaran PKn dengan menggunakan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kualitas pembelajaran PKn yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas IVA SDN Tambakaji 03 melalui penerapan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang. Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas dan siswa kelas IV SDN Tambakaji 03 semester II tahun ajaran 2014/2015. Jumlah siswa kelas IVA sebanyak 33 siswa yang terdiri atas 20 siswa putra dan 13 siswa putri.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat (Wardhani, 2010). Secara garis

besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui dalam melaksanakan penelitian tindakan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, 2014).

Variabel dalam penelitian ini adalah keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar pada pembelajaran PKn melalui metode sosiodrama berbantu media boneka tangan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik tes berupa tes evaluasi dan nontes berupa observasi, catatan lapangan, wawancara, angket dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif dianalisis dengan analisis deskriptif, untuk data kuantitatif dianalisis statistik deskriptif dengan menentukan mean, median, modus, nilai tertinggi dan nilai terendah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan selama 3 siklus. Berikut persentase peningkatan kualitas pembelajaran pada setiap siklus.

**Tabel 1** Rekapitulasi prasiklus, siklus I, II, dan III

| No | Sumber data         | Prasiklus | Siklus I | Siklus II | Siklus III |
|----|---------------------|-----------|----------|-----------|------------|
| 1. | Keterampilan guru   | -         | 72%      | 88%       | 97%        |
| 2. | Aktivitas siswa     | -         | 67%      | 70%       | 79%        |
| 3. | Hasil belajar siswa | 45%       | 58%      | 70%       | 82%        |
| 4. | Pencapaian Karakter | -         | 62%      | 83%       | 85%        |

Secara umum, hasil penelitian yang dilakukan sudah sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui metode sosiodrama berbantu media boneka tangan pada siswa kelas IVA SDN Tambakaji 03. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada masing-masing variabel penelitian yaitu keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar.

### Keterampilan Guru

Keterampilan guru dalam mengajar merupakan hal pokok yang menentukan keberhasilan suatu pembelajaran. Pada siklus I guru memperoleh skor 23 dengan kriteria baik.

Pembelajaran diawali dengan prakegiatan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Terdapat beberapa deskriptor keterampilan guru yang belum muncul seperti memotivasi siswa, penyampaian materi yang belum baik dan pengelolaan kelas belum baik.

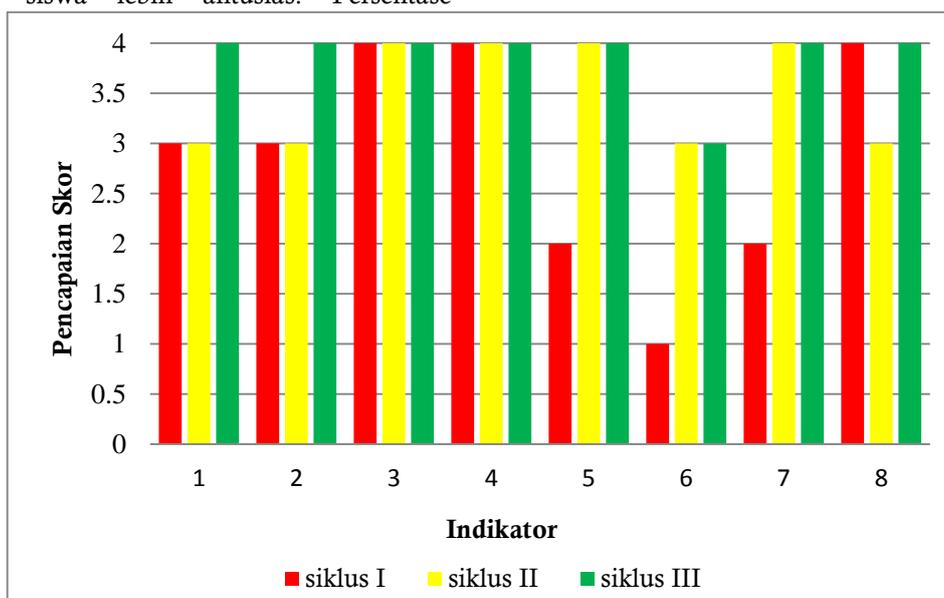
Keterampilan guru pada siklus II memperoleh skor 28 dengan kriteria sangat baik. Dalam pembelajaran siklus II, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah metode sosiodrama berbantu media boneka tangan. Guru dapat mengendalikan iklim pembelajaran sehingga menjadi kondusif dan menyenangkan meskipun terdapat beberapa siswa yang masih ramai. Pada siklus II,

persentase keterampilan guru mengalami peningkatan sebesar 16% dari siklus sebelumnya.

Perolehan skor keterampilan guru pada siklus III yaitu 31 dengan kriteria sangat baik. Pada siklus III, guru menguasai pembelajaran dengan baik seperti penyampaian materi, pembentukan kelompok, pelaksanaan sosiodrama, dan kegiatan yang lainnya. Dalam menyampaikan materi menggunakan *power point* sehingga siswa lebih antusias. Persentase

keterampilan guru dalam siklus III mengalami peningkatan sebesar 9%.

Peningkatan keterampilan guru pada setiap siklusnya dilakukan perbaikan berdasarkan hasil analisis data dengan didukung adanya hasil catatan lapangan pada setiap siklus dan wawancara dengan kolaborator pada siklus terakhir. Berikut adalah diagram peningkatan keterampilan guru setiap indikator pada siklus I, II, dan III.



Gambar 1. Diagram keterampilan guru

Indikator keterampilan guru dalam penelitian ini adalah: (1) membuka pelajaran dan memotivasi siswa; (2) menjelaskan materi pembelajaran; (3) menggunakan metode sosiodrama dan media boneka tangan dalam pembelajaran; (4) melakukan tanya jawab dengan siswa; (5) membimbing kelompok dalam kegiatan diskusi; (6) mengatur jalannya pagelaran sosiodrama dengan menggunakan media boneka tangan; (7) memberikan penghargaan (*reward*) atas hasil kerja siswa; (8) menutup pelajaran dengan memberikan kesimpulan dan soal evaluasi.

**Aktivitas Siswa**

Aktivitas siswa dalam penelitian ini mengalami peningkatan setiap siklusnya. Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh skor rata-rata 18,78 dengan kriteria baik. Pada

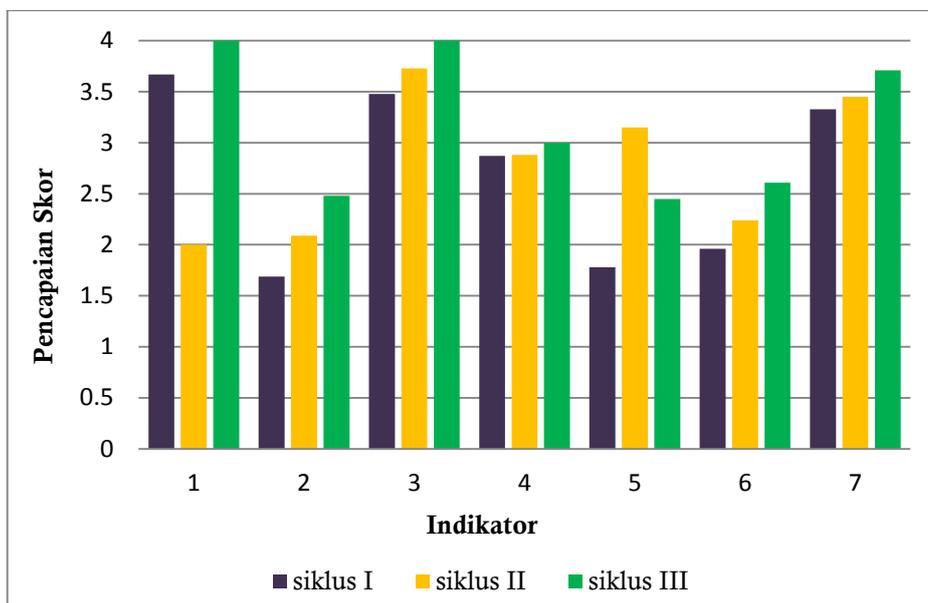
pembelajaran siklus I, siswa belum sepenuhnya ikut terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Masih banyak siswa yang tidak fokus dalam pembelajaran. Pada pembentukan kelompok secara acak, kondisi kelas menjadi tidak kondusif. Pada siklus ini aktivitas siswa memperoleh skor 621 dengan persentase 67%.

Pada siklus II aktivitas siswa meningkat menjadi 19,54 dengan kriteria baik. Persentase aktivitas siswa meningkat sebesar 3% dari siklus siklus I. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran khusus pada kegiatan sosiodrama. Namun masih tetap ada beberapa siswa yang membuat kegaduhan dikelas.

Aktivitas siswa pada siklus III meningkat dengan skor rata-rata 22,14 dengan kriteria sangat baik. Persentase aktivitas siswa meningkat sebesar 9% dari siklus siklus II. Pada

pembelajaran siklus III ini, siswa terlibat aktif dalam pembelajaran mulai dari kegiatan pendahuluan sampai kegiatan akhir. Kondisi kelas lebih kondusif jika dibandingkan siklus I

dan II. Siswa antusias mengikuti proses pembelajaran. Berikut adalah gambar peningkatan aktivitas siswa dari siklus I sampai siklus III untuk setiap indikatornya.



Gambar 2. Diagram aktivitas siswa

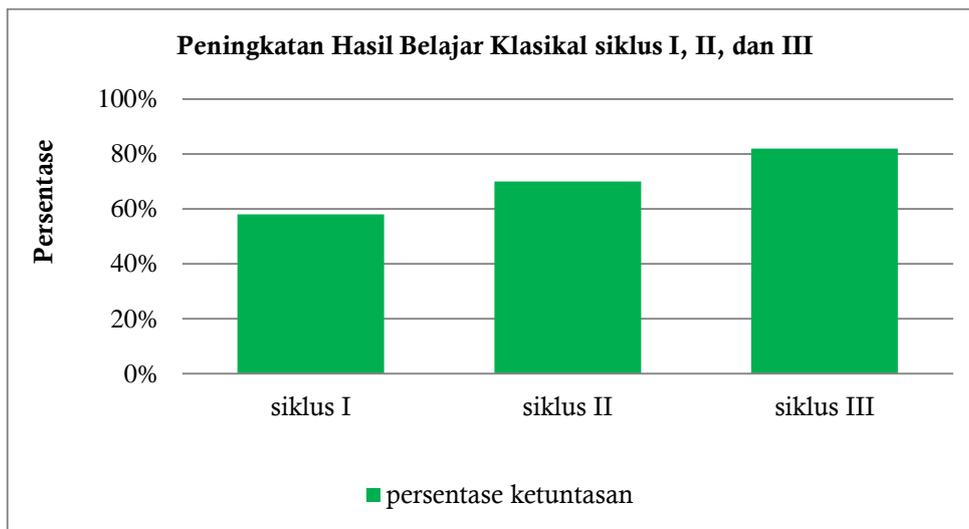
Indikator aktivitas siswa dalam penelitian ini adalah: (1) siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran; (2) memperhatikan penjelasan guru; (3) melakukan diskusi kelompok; (4) menemukan konsep dari hasil diskusi kelompok; (5) menampilkan sosiodrama dengan menggunakan media boneka tangan; (6) menyimpulkan hasil diskusi kelompok; (7) mengerjakan soal evaluasi.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Piaget dalam Sardiman (2011) bahwa seseorang anak itu berpikir sepanjang ia berbuat. Tanpa perbuatan berarti anak itu tidak berpikir. Oleh karena itu agar anak berpikir sendiri harus diberi kesempatan untuk berbuat sendiri. Berpikir pada taraf verbal baru akan timbul setelah anak itu berpikir pada taraf perbuatan. Dengan demikian, jelas bahwa aktivitas itu dalam arti luas, baik yang bersifat fisik/jasmani maupun mental/rohani. Kaitan antara keduanya akan membuahkan aktivitas belajar yang optimal.

Penggunaan metode sosiodrama dan media boneka tangan ini juga mendapat respons positif dari siswa-siswa. Siswa menjadi lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Ditunjukkan pada hasil analisis data angket sebagian besar siswa setuju dengan penggunaan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan.

### Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik (Rifa'i dan Anni, 2009). Hasil belajar siswa kelas IVA SDN Tambakaji 03 pada penelitian ini mengalami peningkatan setiap siklusnya. Berikut adalah diagram peningkatan hasil belajar dari siklus I sampai siklus III.



**Gambar 3.** Hasil Belajar Siswa

Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 63. Terdapat 19 siswa dari 33 siswa yang mengalami ketuntasan belajar, sedangkan 14 siswa lainnya belum mencapai KKM. Nilai tertinggi 84 dan nilai terendah sebesar 32. Pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 13% dari data awal /prasiklus. Pencapaian ini belum memenuhi ketuntasan klasikal sebesar 75%.

Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II adalah 76,36. Terjadi peningkatan sebesar 12% dari siklus I, terdapat 23 orang siswa dari 33 siswa yang mengalami ketuntasan belajar dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah sebesar 48. Namun belum memenuhi ketuntasan klasikal sebesar 75%.

Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus III adalah 77,45. Terjadi peningkatan sebesar 12%, terdapat 6 orang siswa dari 33 siswa yang belum mengalami ketuntasan belajar dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 48. Ketuntasan belajar klasikal pada siklus III sudah mencapai indikator keberhasilan hasil belajar siswa yaitu ketuntasan klasikal sebesar 75%.

Selain peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar, terlihat pula peningkatan pada karakter. Karakter yang diharapkan pada pembelajaran ini adalah kerjasama, percaya diri, tanggung jawab dan toleransi.

Penelitian lain yang mendukung bahwa penerapan metode sosiodrama berbantu media boneka tangan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, antara lain penelitian yang dilakukan oleh: Mulyani (2013) menunjukkan bahwa penggunaan boneka sebagai media simulasi kreatif di sekolah dasar dapat mengembangkan keterampilan berbicara dan membina sikap perilaku baik. Muttaqin (2013) menunjukkan bahwa penerapan pendekatan SAVI berbantuan boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan berbicara. Kristian (2015) menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran. Nuraeni (2012) menunjukkan bahwa metode sosiodrama meningkatkan motivasi belajar IPS. Januardi (2014) menunjukkan metode bermain peran meningkatkan PKn. Puspasari (2013) menunjukkan bahwa Metode Sosiodrama Berbantuan Satua Bali berpengaruh terhadap hasil belajar ranah afektif Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV SD. Ismail (2012) menunjukkan penerapan metode sosiodrama dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD Alam pada pembelajaran IPS. To, Q.G, dkk (2010) menunjukkan keefektifan pertunjukkan boneka untuk menghibur anak.-anak. Baile & Walters (2013) mendeskripsikan bahwa sosiodrama merupakan metode simulasi untuk membahas transisi perawatan paliatif. Dan penelitian yang dilakukan oleh Ramli dan Lugiman (2012) sebuah pertunjukan bayangan boneka digital animasi yang menceritakan cerita

untuk lebih memahami tentang kehidupan untuk masa depan.

## SIMPULAN

Simpulan penelitian ini adalah melalui metode sosiodrama berbantu media boneka tangan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas IVA SDN Tambakaji 03 Kota Semarang.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua atas dukungan dan doa yang diberikan. Mitra bebestari Drs. Isa Ansori, M.Pd dan Harmanto, S.Pd, M.Pd yang telah memberikan bimbingan dan koreksi pada artikel ini. Serta Penyunting bahasa Inggris Drs. Purnomo, M.Pd. yang telah memberikan saran dalam penyusunan abstrak bahasa Inggris dalam artikel ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Baile, W.F & Walters, R. 2013. Applying Sociodramatic Methods in Teaching Transition to Palliative Care. *Journal of Pain and Symptom Management*. 45 (3)
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Biro Hukum dan Organisasi Sekretariat Jenderal Departemen Pendidikan Nasional
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.22 tahun 2006 tentang Standar Isi*. Jakarta : Depdiknas.
- Ismail, Asep Yusuf. 2012. Penerapan Metode Sosiodrama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Alam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Portal Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*. 6 (2)
- Januardi dkk. 2014. Penerapan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 3 (8)
- Kristian, Falentinus Yudi dkk. 2015. Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Bermain Peran pada Pembelajaran PKn Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 4 (1)
- Mulyani, Sri Agustin. 2013. Penggunaan Boneka Sebagai Media Simulasi Kreatif di Sekolah Dasar. *Scientific Journal*. 1 (2)
- Muttaqin, Firdaus. 2013. Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Pendekatan SAVI Berbantuan Boneka Tangan Pada Siswa Kelas II SDN Karanganyar 01 Semarang. *Skrripsi*. Semarang: Program Sarjana Universitas Negeri Semarang
- Nuraeni, Dewi. 2013. Penerapan Metode Pembelajaran Sosiodrama Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Materi Sekitar Proklamasi Kemerdekaan. *Jurnal Didaktika Dwija Indria*. 3 (1)
- Puspasari, Md Ayu. 2013. Pengaruh Metode Sosiodrama Berbantuan Satua Bali Terhadap Hasil Belajar Ranah Afektif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV SD. *Mimbar PGSD*. 1
- Ramli, W.N.R.W & Lugiman, F.A. 2012. The Constribution of Shadow Puppet's Show through Engaging Social Communication in Modern Society. *Elsevier*. 35:353-360
- Rifa'I, A & Anni, C.T. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS
- Ruminiati. 2006. *Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Dikti, Diknas

- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Setiawan, D. dkk. 2009. *Materi Pokok Komputer dan Media Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sudjana, N & Rivai, A. 2010. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- To, Q.G., Le, H.K., Dao, T.T.Y., Magnussen, C.G. & Le, Q.T.K. 2010. Effectiveness of a puppet show on iodine knowledge, attitudes and behavior of elementary students and the indirect effects on their parents and households in Ho Chi Minh City: a pilot study. *Elsevier*.124:538-541
- Wardhani, I & Wihardit, K. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Winarno. 2013. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta : PT Bumi Aksara