

Manfaat Penggunaan Aplikasi *Kahoot* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Tematik Siswa Sekolah Dasar

Syarifah¹, Lisa Oktapia², Fani Zahriana Dwizar³, Cici Febi Putri Tanjung^{4*}, Rora Rizky Wandini⁵

^{1,2,3,4,5} Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatra Utara

Email: Syarifahyunus64@gmail.com¹, Lisaoktapia123@gmail.com²,
Fanizahrianadwizar@gmail.com³, Cicifebiputri8844@gmail.com⁴,
rorarizkiwandini@uinsu.ac.id⁵

Abstrak

Tulisan ini bertujuan untuk melihat manfaat yang terkandung dalam aplikasi kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) aplikasi kahoot dapat merangsang minat belajar peserta didik, (2). Aplikasi kahoot dapat memunculkan minat dan bakat siswa, (3). Aplikasi kahoot dapat menciptakan pembelajaran menjadi lebih menarik

Kata Kunci: *Pembelajaran PKN, Belajar Menyenangkan*

Abstract

This paper aims to see the benefits contained in the kahoot application in improving the learning outcomes of elementary school students. The research method used in this study is a descriptive quantitative method. The results showed that: 1) kahoot applications can stimulate students' interest in learning, (2). Kahoot applications can bring out students' interests and talents, (3). Kahoot applications can create learning to be more interesting.

Keywords: *PKN Learning, Fun Learning*

PENDAHULUAN

Dalam proses mengajar seorang guru harus menciptakan suasana belajar yang aktif antara guru dengan siswa, dan juga ditambah sumber pembelajaran yang menunjang pembelajaran siswa dikelas agar proses pembelajaran terlaksana dengan baik (Isma et al., 2022). Dan juga guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menarik agar siswa merasa nyaman, tidak tertekan, tidak bosan dalam proses pembelajaran berlangsung (Abi Hamid et al., 2020).

Pada hakikatnya pendidikan adalah proses bimbingan dan pengarahan yang dilakukan pendidik terhadap peserta didik ke arah pertumbuhan dan perkembangan kemampuan dasar (Wahyuningsih et al., 2020). Pendidikan Kewarganegaraan sangat penting diajarkan dan dipelajari oleh peserta didik, agar peserta didik menjadi pribadi yang beriman, dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat jasmani dan rohani, berakhlak mulia, dan berbudi pekerti, memiliki kepribadian yang mantap, mandiri dan bertanggung jawab sesuai hati nurani, dan mampu mewujudkan kehidupan yang cerdas dan berkesejahteraan bagi bangsanya (Abdulatif & Dewi, 2021).

Perlu diketahui dalam Pendidikan Kewarganegaraan bagi peserta didik akan memberikan dampak-dampak yang positif bagi diri peserta didik. Maka dari itu, Pendidikan Kewarganegaraan sangat penting bagi peserta didik untuk menumbuhkan nilai-nilai karakter siswa menjadi lebih baik (Adisel et al., 2021). Adapun tujuan Pendidikan Kewarganegaraan bagi peserta didik yaitu menumbuhkan sikap yang baik, positif yang terdapat dalam Pancasila. Maka dari itu sebagai pendidik kita harus bisa menjadi contoh yang baik bagi mereka, karena setiap perilaku seorang pendidik akan dicontoh oleh peserta didik, jadi jika seorang guru berperilaku tidak baik, maka siswa akan mencontoh perilaku tersebut begitu pun sebaliknya (Insani et al., 2021).

Jadi dapat dikatakan bahwa Pembelajaran Kewarganegaraan itu sangatlah penting bagi peserta didik, karena jika peserta didik mempelajari dengan serius maka bisa menumbuhkan sikap atau nilai-nilai yang baik, positif, dan menjadi pribadi yang beriman, bertaqwa, berakhalk mulia, berbudi pekerti, berpikir kritis, cerdas, dan bertanggung jawab. Tetapi kenyataannya bahwa pembelajaran PKN sendiri sangat kurang diminati sekali dari siswa, dan kebanyakan siswa menganggap remeh dalam pembelajaran PKN ini (Fahrina et al., 2020). Banyak siswa ketika guru sedang mengajar atau menjelaskan pembelajaran PKN siswa malah tidak memperhatikan guru tersebut, malah mereka banyak bermain dan mengacuhkan penjelasan-penjelasan yang guru terangkan. Dalam hal ini, ada beberapa pertanyaan yang terlintas, bila kita melihat kenyataan bahwa sebagian besar siswa menganggap remeh pembelajaran PKN ini seperti mengapa siswa sangat kurang meminati pembelajaran PKN ini, apakah dari siswanya sendiri yang mungkin tidak ingin tau dalam pembelajaran PKN ini. Atau mungkin kesalahan dari guru karena guru masih kurang efektif dalam menjelaskan materinya yang masih sering monoton, banyak ceramah, lalu sering banyak hafalan, dan mungkin kerena gurunya galak.

METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan apa saja yang terjadi saat ini (Sugiyono, 2013). Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah metode studi literatur dan wawancara langsung kepada subjek penelitian (Rohman, 2021). Adapun subjek penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas VI SD dari berbagai sekolah yang berada di sekitar tempat tinggal peneliti tepatnya di Kota Medan dan sekitarnya.

Teknik analisis dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif. Artinya penelitian ini mendeskripsikan, mencatat, dan menganalisis dari informasi yang di dapat dari hasil wawancara dan studi literatur yang berkaitan. Analisis data lebih menekankan pada makna daripada generalisasi. Sedangkan metode literatur adalah pengumpulan data-data yang diperlukan sebagai pendukung penulisan ini (Fadli, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Menyenangkan

Pembelajaran yang menyenangkan yaitu proses belajar yang membuat siswa merasa nyaman dalam belajar, tidak merasa takut, selalu menumbuhkan atau membangkitkan semangat belajar mereka, selalu aktif, membuat mereka selalu ceria, membuat mereka selalu mencintai belajar, bersemangat, menumbuhkan rasa senang akan belajar (Hasibuan & Prastowo, 2019). Guru harus bisa menumbukan semangat belajar siswa dengan menciptakan suasana yang membuat mereka menjadi rileks, nyaman dan juga menyenangkan (Aisyi & Rohman, 2022).

Ketika guru bisa membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan, siswa pun bisa merasa nyaman, bisa fokus dalam proses pembelajaran berlangsung dan juga siswa pasti tidak

akan merasa bosan ataupun jenuh. Bukan hanya itu saja, seorang guru harus bisa bersikap ramah, penuh senyuman, menciptakan rasa nyaman kepada peserta didik, agar ketika peserta didik melihat kita mereka tidak akan merasa tertekan atau merasa gugup, karena jika guru ketika masuk kelas dengan ekspresi wajah yang menyeramkan, pasti akan membuat peserta didik takut, maka dari itu buatlah suasana nyaman agar peserta didik pun merasa nyaman ketika belajar berlangsung (Hasibuan & Rahmawati, 2019).

Solusi Agar Pembelajaran PKn Menjadi Menyenangkan

Ada beberapa cara yang bisa digunakan atau dicoba agar pembelajaran PKN menjadi menyenangkan, membuat siswa aktif, kreatif, dan tidak merasa bosan atau jenuh. Dini guru bisa mencoba berbagai strategi, metode, atau model pembelajaran (Hasibuan et al., 2022). Ada banyak strategi yang mungkin bisa pendidik coba, seperti strategi inquiry yang berorientasi kepada siswa yang dimana strategi ini menekankan berpikir siswa. Ada juga strategi ekspositori, strategi berbasis masalah yang dapat langsung melibatkan siswa, lalu ada strategi kooperatif, strategi inovatif dan masih banyak lagi. Disini guru bisa mencoba berbagai strategi pembelajaran, tetapi ingat memakai strategi juga harus melihat terlebih dahulu keadaan siswa apakah strategi itu cocok atau tidak diterapkan (Siregar, 2019).

Selain strategi pembelajaran guru juga bisa memakai model pembelajaran seperti model pembelajaran kontekstual yang mengaitkan antara materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa, lalu ada model pembelajaran PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016) model pembelajaran PAIKEM ini menurut saya sangat komplis sekali, karena model pembelajaran ini membuat siswa Aktif yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif membangun sendiri konsep dan makna melalui berbagai macam kegiatan, Inovatif yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan hal-hal baru dalam mengembangkan konsep dan makna melalui berbagai macam kegiatan, Kreatif yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas dalam rangka membentuk pribadi kreatif dan membuat terobosan dalam memecahkan berbagai masalah kehidupan, Efektif yaitu memperhatikan masalah efisiensi waktu, mengakomodasi gaya belajar siswa, memberikan tugas dengan panduan yang jelas, memanfaatkan sumber belajar dan media pembelajaran dengan tepat, pengelolaan kelas yang baik dan memiliki aturan dan kesempatan dan yang terakhir Menyenangkan yang dimana model pembelajaran ini memberikakesempatakan kepada siswa untuk menghibur diri merasa nyaman di tempat pembelajaran (Hasibuan & Rahmawati, 2019). Lalu bisa juga menggunakan model pembelajaran kooperatif yaitu dengan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (reward), jika kelompok tersebut menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan (Azkia & Rohman, 2020a).

Siswa SD yang kita ketahui mereka masih cenderung menyukai belajar sambil bermain, disini guru bisa mengajak siswa belajar diluar kelas (Salsabila et al., 2020), menurut saya belajar diluar kelas pastinya akan membuat siswa lebih bisa bereksplorasi dan juga mereka bisa terjun langsung dalam pembelajaran yang akan mereka pelajari. Disinilah terdapat point plusnya bahwa ketika siswa bisa terjun langsung dan melihat secara langsung maka siswa akan lebih cepat menangkap atau menyerap suatu pembelajaran yang diberikan, dan secara otomatis rasa keingintahuan mereka akan muncul dengan sendirinya, dan juga mereka bisa menjadi lebih aktif, apalagi dalam pembelajaran PKN erat kaitannya dengan kehidupan masyarakat sehingga strategi ini bisa dipraktekan atau dicoba oleh pendidik. Belajar bukan hanya bisa dilakukan di dalam kelas saja, melainkan bisa dilakukan diluar kelas, tetapi harus secara aman dan dipantau oleh guru juga

(Neolaka, 2019). Belajar di luar kelas akan membuat siswa menambahkan pengetahuan mereka, mereka pun menjadi tidak merasa bosan yang belajarnya selalu dikelas, membuat suatu pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan, membuat pikiran dan semangat peserta didik meningkat, sistem pembelajaran menjadi nyata karena siswa dapat melihat objek secara langsung dan membuat peserta didik mampu mengenal dunia nyata secara lebih luas (Rohman et al., 2022). Itu tadi ada beberapa strategi pembelajaran dan model pembelajaran yang bisa pendidik gunakan dalam Pembelajaran Kewarganegaraan agar peserta didik tidak lagi merasa bosan, merasa acuh, menganggap PKN itu sulit dll.

Pada hakikatnya pendidikan adalah proses bimbingan dan pengarahan yang dilakukan pendidik terhadap peserta didik ke arah pertumbuhan dan perkembangan kemampuan dasar (Maemunawati & Alif, 2020). Pendidikan Kewarganegaraan sangat penting diajarkan dan dipelajari oleh peserta didik, agar peserta didik menjadi pribadi yang beriman, dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat jasmani dan rohani, berakhlak mulia, dan berbudi pekerti, memiliki kepribadian yang mantap, mandiri dan bertanggung jawab sesuai hati nurani, dan mampu mewujudkan kehidupan yang cerdas dan berkeadilan bagi bangsanya (Nasution, 2017). Perlu diketahui dalam Pendidikan Kewarganegaraan bagi peserta didik akan memberikan dampak-dampak yang positif bagi diri peserta didik. Maka dari itu, Pendidikan Kewarganegaraan sangat penting bagi peserta didik untuk menumbuhkan nilai-nilai karakter siswa menjadi lebih baik.

Adapun tujuan Pendidikan Kewarganegaraan bagi peserta didik yaitu menumbuhkan sikap yang baik, positif yang terdapat dalam Pancasila. Maka dari itu sebagai pendidik kita harus bisa menjadi contoh yang baik bagi mereka, karena setiap perilaku seorang pendidik akan dicontoh oleh peserta didik, jadi jika seorang guru berperilaku tidak baik, maka siswa akan mencontoh perilaku tersebut begitu pun sebaliknya (Djohar & Istiningasih, 2017).

Jadi dapat dikatakan bahwa Pembelajaran Kewarganegaraan itu sangatlah penting bagi peserta didik, karena jika peserta didik mempelajari dengan serius maka bisa menumbuhkan sikap atau nilai-nilai yang baik, positif, dan menjadi pribadi yang beriman, bertaqwa, berakhlak mulia, berbudi pekerti, berpikir kritis, cerdas, dan bertanggung jawab (Fitriani & Sundawa, 2016).

Tetapi kenyataannya bahwa pembelajaran PKN sendiri sangat kurang diminati sekali dari siswa, dan kebanyakan siswa menganggap remeh dalam pembelajaran PKN ini. Banyak siswa ketika guru sedang mengajar atau menjelaskan pembelajaran PKN siswa malah tidak memperhatikan guru tersebut, malah mereka banyak bermain dan mengacuhkan penjelasan-penjelasan yang guru terangkan. Dalam hal ini, ada beberapa pertanyaan yang terlintas, bila kita melihat kenyataan bahwa sebagian besar siswa menganggap remeh pembelajaran PKN ini seperti mengapa siswa sangat kurang meminati pembelajaran PKN ini, apakah dari siswanya sendiri yang mungkin tidak ingin tau dalam pembelajaran PKN ini. Atau mungkin kesalahan dari guru karena guru masih kurang efektif dalam menjelaskan materinya yang masih sering monoton, banyak ceramah, lalu sering banyak hafalan, dan mungkin karena gurunya galak.

Ada beberapa solusi agar pembelajaran PKN menjadi menyenangkan yaitu diantaranya bisa guru bisa mencoba berbagai strategi, model dan metode pembelajaran, seperti strategi inquiry yang berorientasi kepada siswa yang dimana strategi ini menekankan berpikir siswa. Ada juga strategi ekspositori, strategi berbasis masalah yang dapat langsung melibatkan siswa, lalu ada strategi kooperatif, strategi inovatif dan masih banyak lagi.

Selain strategi pembelajaran guru juga bisa memakai model pembelajaran seperti model pembelajaran kontekstual yang mengaitkan antara materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa, lalu ada model pembelajaran PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) (Susanto, 2014), model pembelajaran PAIKEM ini menurut saya sangat

komplis sekali, karena model pembelajaran ini membuat siswa Aktif yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif membangun sendiri konsep dan makna melalui berbagai macam kegiatan, Inovatif yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan hal-hal baru dalam mengembangkan konsep dan makna melalui berbagai macam kegiatan, Kreatif yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas dalam rangka membentuk pribadi kreatif dan membuat terobosan dalam memecahkan berbagai masalah kehidupan, Efektif yaitu memperhatikan masalah efisiensi waktu, mengakomodasi gaya belajar siswa, memberikan tugas dengan panduan yang jelas, memanfaatkan sumber belajar dan media pembelajaran dengan tepat, pengelolaan kelas yang baik dan memiliki aturan dan kesempatan dan yang terakhir Menyenangkan yang dimana model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghibur diri merasa nyaman di tempat pembelajaran. Lalu bisa juga menggunakan model pembelajaran kooperatif yaitu dengan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (reward), jika kelompok tersebut menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan (Azkia & Rohman, 2020b).

Lalu strategi yang lain yaitu guru bisa mengajak siswa belajar diluar kelas. Siswa SD yang kita ketahui mereka masih cenderung menyukai belajar sambil bermain, disini guru bisa mengajak siswa belajar diluar kelas, menurut saya belajar diluar kelas pastinya akan membuat siswa lebih bisa bereksplorasi dan juga mereka bisa terjun langsung dalam pembelajaran yang akan mereka pelajari. Disinilah terdapat point plusnya bahwa ketika siswa bisa terjun langsung dan melihat secara langsung maka siswa akan lebih cepat menangkap atau menyerap suatu pembelajaran yang diberikan, dan secara otomatis rasa keingintahuan mereka akan muncul dengan sendirinya, dan juga mereka bisa menjadi lebih aktif, apalagi dalam pembelajaran PKN erat kaitannya dengan kehidupan masyarakat sehingga strategi ini bisa dipraktikkan atau dicoba oleh pendidik. Belajar bukan hanya bisa dilakukan di dalam kelas saja, melainkan bisa dilakukan diluar kelas, tetapi harus secara aman dan dipantau oleh guru juga. Belajar di luar kelas akan membuat siswa menambahkan pengetahuan mereka, mereka pun menjadi tidak merasa bosan yang belajarnya selalu dikelas, membuat suatu pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan, membuat pikiran dan semangat peserta didik meningkat, sistem pembelajaran menjadi nyata karena siswa dapat melihat objek secara langsung dan membuat peserta didik mampu mengenal dunia nyata secara lebih luas (Sutrisno, 2019).

SIMPULAN

Berdasarkan ulasan pada bagian sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran PKN sangatlah penting diajarkan oleh siswa-siswi, agar peserta didik menjadi pribadi yang baik, beriman dan bertaqwa, berakhlak mulia, dan berbudi pekerti, memiliki kepribadian yang mantap, mandiri dan bertanggung jawab sesuai hati nurani, dan mampu mewujudkan kehidupan yang cerdas dan berkesejahteraan bagi bangsanya. Dan juga memberikan dampak-dampak yang positif bagi diri peserta didik. Maka dari itu, Pendidikan Kewarganegaraan sangat penting bagi peserta didik untuk menumbuhkan nilai-nilai karakter siswa menjadi lebih baik.

Ada beberapa permasalahan dalam pembelajaran pkn di SD, yaitu pembelajaran pkn sangat kurang diminati siswa, dan pembelajaran pkn cenderung membosankan dan banyak menghafal. Inilah yang menyebabkan siswa ketika guru sedang mengajar atau menjelaskan pembelajaran PKN siswa malah tidak memperhatikan guru tersebut, malah mereka banyak bermain dan mengacuhkan penjelasan-penjelasan yang guru terangkan.

Jadi disini menurut saya guru harus mengubah pemikiran siswa yang selalu menganggap pembelajaran PKN sangat membosankan dan sangat sulit. Disini guru bisa memakai strategi, model atau pun metode yang baru agar pembelajaran PKN menjadi lebih menyenangkan dan peserta didik kembali menyukai pembelajaran PKN. Dan agar siswa merubah pemikirannya bahwa pembelajaran pkn tidak membosankan dan tidak sulit seperti yang mereka pikirkan. Ada beberapa solusi agar pembelajaran pkn menjadi menyenangkan yaitu dengan menggunakan strategi seperti startegi inquiry, kooperatif, inovatif, ekspositori, dan juga strategi berbasis masalah. Lalu bisa juga menggunakan model pembelajaran seperti model pembelajaran kontekstual, PAIKEM, dan kooperatif. Lalu strategi yang lain yang bisa guru coba yaitu dengan mengajak siswa belajar di luar kelas karena belajar diluar kelas pastinya akan membuat siswa lebih bisa bereksplorasi dan juga mereka bisa terjun langsung dalam pembelajaran yang akan mereka pelajari. Disinilah siswa bisa terjun langsung dan melihat secara langsung maka siswa akan lebih cepat menangkap atau menyerap suatu pembelajaran yang diberikan, dan secara otomatis rasa keingintahuan mereka akan muncul dengan sendirinya, dan juga mereka bisa menjadi lebih aktif, apalagi dalam pembelajaran PKN erat kaitanya dengan kehidupan masyarakat sehingga strategi ini bisa dipraktekan atau dicoba oleh pendidik

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulatif, S., & Dewi, D. A. (2021). Peranan Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membina Sikap Toleransi Antar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (Jppguseda)*, 4(2), 103–109.
- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Adisel, A., Suryati, S., Rahyu, V. A., Widiyawati, W., Melinda, M., Juniarti, M. D. T., Berli, A., Satria, J. N., & Orsidia, A. (2021). Peran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Menumbuhkan Kedisiplinan Norma Siswa Sekolah Dasar. *Ijoc: Indonesia Journal Of Civic Education*, 1(2), 76–79.
- Aisyi, R., & Rohman, N. (2022). Persepsi Orang Tua Dan Guru Terhadap Pembelajaran Tatap Muka Dimasa Covid-19 Di Desa Ranub Dong. *Abdau: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 81–92. <https://doi.org/10.36768/abdau.v5i1.249>
- Azkiya, N., & Rohman, N. (2020a). Analisis Metode Montessori Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas Rendah Sd/Mi. *Ar-Riyah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–14.
- Azkiya, N., & Rohman, N. (2020b). Analisis Metode Montessori Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sd/Mi Kelas Rendah. *Al-Aulad: Journal Of Islamic Primary Education*, 3(2), 69–77.
- Djohar & Istiningsih. (2017). *Filsafat Pendidikan Ki Hadjar Dewantara Dalam Kehidupan Nyata*. Suluh Media.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33–54.
- Fahrina, A., Amelia, K., & Zahara, C. R. (2020). *Minda Guru Indonesia: Pandemi Corona, Disrupsi Pendidikan, Dan Kreativitas Guru* (Vol. 153). Syiah Kuala University Press.
- Fitriani, V., & Sundawa, D. (2016). Penerapan Model Vct (Value Clarification Technique) Dengan Menggunakan Media Cerita Daerah Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 25(1), 41–56.
- Hasibuan, A. T., Ananda, F., Mawaddah, M., Putri, R. M., & Siregar, S. R. A. (2022). Kreativitas Guru Menggunakan Metode Pembelajaran Pkn Di Sdn 010 Hutapuli. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9946–9956.

- Hasibuan, A. T., & Prastowo, A. (2019). Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Sd/Mi. *Magistra: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 10(1).
- Hasibuan, A. T., & Rahmawati, R. (2019). Sekolah Ramah Anak Era Revolusi Industri 4.0 Di Sd Muhammadiyah Pajangan 2 Berbah Yogyakarta. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 11(1), 49–76.
- Insani, G. N., Dewi, D., & Furnamasari, Y. F. (2021). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Mengembangkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8153–8160.
- Isma, C. N., Rohman, N., & Istiningsih, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Baca Siswa Kelas 4 Di Min 13 Nagan Raya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 7932–7940.
- Maemunawati, S., & Alif, M. (2020). *Peran Guru, Orang Tua, Metode Dan Media Pembelajaran: Strategi Kbm Di Masa Pandemi Covid-19*. 3m Media Karya.
- Nasution, T. (2017). Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Karakter Siswa. *Ijtimaiyah: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2).
- Neolaka, I. A. (2019). *Isu-Isu Kritis Pendidikan: Utama Dan Tetap Penting Namun Terabaikan*. Prenada Media.
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Nizamia Learning Center.
- Rohman, N. (2021). Analisis Teori Behaviorisme (Thorndike) Pada Pelajaran Matematika Dan Bahasa Indonesia Sdn Upt Xvii Mukti Jaya Aceh Singkil. *Abdau: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 223–236.
- Rohman, N., Istiningsih, I., & Hasibuan, A. T. (2022). Analisis Kesiapan Mengajar Mahasiswa Prodi Pgmi Melalui Program Pengayaan Keterampilan Mengajar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 790–798.
- Salsabila, U. H., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Insanias: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284–304.
- Siregar, I. (2019). *Strategi Pembelajaran Guru Fikih Dalam Memotivasi Siswa Belajar Siswa Di Kelas Viii Mts Swasta Madinatussalam Jl. Sidomulyo Desa Sei Rotan Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang*. [Phd Thesis]. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran Ips Di Sd*. Kencana.
- Sutrisno, T. (2019). *Keterampilan Dasar Mengajar (The Art Of Basic Teaching)* (Vol. 121). Duta Media Publishing.
- Wahyuningsih, P., Hasanah, H., & Hasibuan, A. T. (2020). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Melalui Tahfidz Al-Quran Di Abad 21. *Al-Aulad: Journal Of Islamic Primary Education*, 3(1), 10–18.