

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar Melalui Model Pengajaran Bermain Peran

L. Heny Nirmayani

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja, Indonesia

henynirmayani@gmail.com

ARTICLE INFO

Received
2020-07-12

Revised
2020-08-15

Accepted
2020-08-04

ABSTRACT

This research is a classroom action research, carried out cycle by cycle until the difficulties found are resolved. The implementation of classroom action research is carried out in the following order (1) planning, (2) action implementation, (3) results, (4) reflection, and (5) planning revision. Pancasila and Citizenship (Civics) education in elementary schools is intended to instill a love for the country, increase the spirit of nationality, and form a national personality that is in accordance with the philosophy, view of life, ideology, and the foundation of the country, namely Pancasila. Civics are education about values whose target is not merely the transfer of knowledge but rather emphasizes the formation of attitudes. One of the appropriate models to use is a role-playing model that can lead to learning experiences, such as the ability to cooperate, be communicative, and interpret an event. Through role playing, students try to explore human relationships by demonstrating and discussing them, so that together students can explore feelings, attitudes, values, and problem solving strategies.

Keywords: *Quality, Role Playing Models and Citizenship*

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, dilakukan siklus demi siklus sampai teratasi kesulitan yang ditemukan. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan dengan urutan sebagai berikut (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) hasil, (4) refleksi, dan (5) revisi perencanaan. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar dimaksudkan untuk menanamkan rasa cinta tanah air, meningkatkan semangat kebangsaan, serta membentuk kepribadian bangsa yang sesuai dengan falsafah, pandangan hidup, ideologi, dan dasar negara yaitu Pancasila. PKn adalah pendidikan tentang nilai-nilai yang sasarannya bukan semata-mata pengalihan pengetahuan melainkan lebih ditekankan pada pembentukan sikap. Salah satu model yang tepat digunakan adalah model bermain peran yang dapat menimbulkan pengalaman belajar, seperti kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Sehingga secara bersama-sama para siswa dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan strategi pemecahan masalah.

Kata Kunci: *Kualitas, Model Bermain dan Kewarganegaraan*

This is an
open access article
under the [CC-BY-SA](#)
license.



PENDAHULUAN

Sistem Pendidikan Nasional Indonesia yang berakar pada kebudayaan bangsa Indonesia serta berdasarkan Pancasila dan UUD 1945, berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003, Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Di samping itu, Pendidikan Nasional juga harus menumbuhkan jiwa patriotik dan mempertebal rasa cinta tanah air. Untuk itu, dalam kurikulum pendidikan wajib memuat pendidikan Pancasila, pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar dimaksudkan untuk menanamkan rasa cinta tanah air, meningkatkan semangat kebangsaan, serta membentuk kepribadian bangsa yang sesuai dengan falsafah, pandangan hidup, ideologi, dan dasar negara yaitu Pancasila. PKn adalah pendidikan tentang nilai-nilai yang sasarannya bukan semata-mata pengalihan pengetahuan melainkan lebih ditekankan pada pembentukan sikap. Dengan demikian, mata pelajaran ini meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dengan menitikberatkan ranah afektif. Tugas untuk melaksanakan misi tersebut bukanlah hal yang mudah dan diperlukan suatu pembelajaran yang tepat agar misi yang diembannya dapat tercapai. Untuk menanamkan nilai-nilai yang dikehendaki ini tentu saja melalui proses

pembelajaran yang benar-benar tepat bagi pembelajaran pendidikan nilai agar pembentukan kepribadian siswa dapat tercapai. Dalam rangka mencapai tujuan bidang studi ini, para guru seharusnya telah menerapkan caracara pendidikan nilai pada kegiatan pengajaran di kelas. Namun pada kenyataannya, pembelajaran PKn di sekolah dasar belum menerapkan pembelajaran pendidikan nilai secara benar. Akibatnya pembelajaran nilai dan pembentukan kepribadian yang sesuai dengan nilai moral Pancasila hanya bersifat verbalisme saja, artinya anak didik hanya diberi pengetahuan tentang Pancasila bukan untuk diamalkan.

Berdasarkan pengamatan dan hasil diskusi dengan para guru di SD, guru belum menerapkan pembelajaran pendidikan nilai yang layak dalam pembelajaran PKn. Sementara itu, metode ceramah dan tanya jawab masih digunakan sangat dominan dalam menyampaikan bahan pelajaran, guru belum mendayagunakan model-model pembelajaran pendidikan nilai-moral. Padahal dalam kenyataannya banyak model pengajaran nilai moral yang dapat diterapkan oleh guru dalam menanamkan nilai moral Pancasila dalam rangka pembentukan kepribadian bangsa. Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan dalam mata pelajaran PKn adalah model bermain peran. Berdasarkan uraian diatas maka dapat dikemukakan permasalahannya: "Apakah kualitas pengajaran PKn dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran?". Sedangkan yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk (1) memperoleh gambaran mengenai cara guru dalam mengajarkan bidang studi PKn, (2) memberikan masukan bagi guru tentang

pelaksanaan kegiatan mengajar bidang studi PKn dengan model pembelajaran bermain peran, (3) membantu guru agar lebih meningkatkan kualitas pembelajaran bidang studi PKn, dan (4) Membantu guru agar lebih mampu memanfaatkan model pengajaran nilai-moral pada pengajaran PKn. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat positif bagi peningkatan kualitas pendidikan dan pembelajaran bidang studi PKn di SD. Adapaun manfaat yang dapat diberikan adalah (1) bagi guru, agar lebih mampu mengembangkan strategi belajar mengajar PKn serta terlaksananya misi pengajaran PKn, yaitu menanamkan nilai-moral Pancasila dan membentuk kepribadian siswa dapat tercapai; (2) bagi siswa, agar lebih bergairah dan lebih mudah mengikuti pelajaran PKn; dan (3) bagi pendidikan secara makro, agar dapat membentuk generasi muda yang memiliki jiwa patriotik, cinta tanah air, memiliki semangat kebangsaan yang tinggi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, dilakukan siklus demi siklus sampai teratasi kesulitan yang ditemukan. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan dengan urutan sebagai berikut (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) hasil, (4) refleksi, dan (5) revisi perencanaan.

Kegiatan dan Pengamatan

1. Persiapan

Sebelum melakukan tindakan, Tim secara keseluruhan masuk ke kelas yang akan dilaksanakan tindakan. Hal ini dilakukan untuk memperkenalkan seluruh Tim pada siswa, dengan tujuan agar siswa tidak asing bila dilaksanakan tindakan, siswa tidak canggung

dengan kehadiran Tim di kelas. Mengadakan dialog dengan siswa dalam rangka menjajaki sikap siswa terhadap pembelajaran PKn. Uji coba sekaligus memberi contoh pada guru dalam melaksanakan bermain peran pada kelas yang sebenarnya.

2. Kegiatan Tindakan

Pelaksanaan model ini melalui tahapan-tahapan sebagai berikut.

a. Kegiatan guru

Pada awal pembelajaran guru mengadakan apersepsi, menginformasikan materi pelajaran dan kegiatan pembelajaran bermain peran dengan beberapa tahapan: (1) memotivasi kelompok, (2) memilih pemeran; menganalisis peran, memilih dan menetapkan peran, (3) menyiapkan pengamat, (4) menyiapkan tahapan-tahapan peran, (5) siswa melaksanakan peran, (6) diskusi dan evaluasi, dan (7) guru dan siswa menyimpulkan materi peran yang sudah dilaksanakan.

b. Kegiatan siswa

Siswa menerima informasi tentang materi dari guru, kemudian siswa melaksanakan informasi dari guru dengan tahapan: (1) memilih masalah yang ditawarkan guru, (2) memilih pemeran yang akan diperankan, (3) menyiapkan pengamat, (4) menyiapkan tahap-tahap peran, (5) pemeranan (melaksanakan bermain peran), (6) diskusi dan evaluasi, dan (7)

- menyimpulkan peran yang sudah dilaksanakan.
3. Refleksi dan Pengembangan Refleksi dilakukan pada setiap akhir dari pelaksanaan tindakan. Setiap selesai melakukan tindakan tim, guru, dan kepala sekolah berkumpul membahas tindakan yang telah dilakukan, dan mengevaluasi hasil yang telah dicapai bersama-sama. Dari evaluasi dan diskusi ini, dicari kelemahan dan kekuatan dalam pelaksanaan. Kelemahannya dicarikan solusinya agar lebih meningkatkan kualitas tindakan berikut, sedangkan kebaikan/keuntungannya makin dipertahankan dan dipertajam.
 4. Revisi Rancangan Penyempurnaan rancangan dilakukan dengan mempertimbangkan dan melihat hasil diskusi dan evaluasi tim, guru dan kepala sekolah. Kemudian di buat rencana baru dengan perbaikan pada hal-hal yang memiliki kelemahan.

PEMBAHASAN

Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan menurut Depdiknas (2006:49), adalah 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, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD NRI 1945. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum sekolah. PKn berusaha membina perkembangan moral anak didik

sesuai dengan nilai-nilai Pancasila agar dapat mencapai perkembangan secara optimal dan dapat mewujudkan dalam kehidupannya sehari-hari (Daryono, dkk., 1977: 1).

Mata pelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran untuk mengembangkan moral serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia Indonesia yang berkepribadian Indonesia sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, sebagaimana yang di amanatkan dalam UU. RI No. 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk terwujudnya tujuan Pendidikan Nasional tersebut guru harus mampu dan siap untuk menanamkan nilai-nilai moral kepada diri siswa sebagai generasi penerus, agar memiliki kepribadian yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dan berjiwa Pancasila.

Model Bermain Peran

Bermain peran atau role playing adalah metode pembelajaran yang di dalamnya terdapat perilaku pura-pura (berakting) dari siswa sesuai dengan peran yang telah ditentukan, dimana siswa menirukan situasi dari tokoh-tokoh sedemikian rupa dengan tujuan mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia.

Metode bermain peran dapat menimbulkan pengalaman belajar, seperti kemampuan kerjasama, komunikatif, dan

menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran, siswa mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para siswa dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan strategi pemecahan masalah.

Bermain peran merupakan salah satu model yang dapat di gunakan dalam pembelajaran yang berdimensi pribadi dan dimensi sosial, seperti yang di ungkapkan oleh Dahlan (1990 : 123). Model bermain peran adalah suatu model pembelajaran yang berakar pada dimensi pribadi dan dimensi sosial kependidikan. Dari sudut dimensi pribadi model ini berupaya membantu individu menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Bila dilihat dari dimensi sosial, model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi-situasi sosial terutama masalah-masalah hubungan antar pribadi siswa. Pemecahan masalah dilakukan secara demokrasi, dengan demikian model bermain peran mendorong siswa turut aktif dalam pemecahan masalah serta menyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara tentang masalah yang tengah dihadapi.

Bermain peran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan tindakan, sehingga dapat mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman. Di samping itu, bermain peran mengasumsikan bahwa proses psikologis yang tersembunyi berupa sikap, nilai-nilai, perasaan-perasaan, dan sistem keyakinan, dapat diangkat ke taraf kesadaran melalui kombinasi pemeranan secara spontan.

Model ini dalam aplikasinya pada pembelajaran PKn adalah bentuk permainan pendidikan yang dimanfaatkan untuk menjelaskan sikap-sikap, tingkah laku, dan nilai-nilai moral dalam kehidupan bermasyarakat dengan cara menghayati perasaan orang lain (membayangkan diri sendiri, seperti keadaan orang lain) dengan strategi pemecahan masalah.

Model pembelajaran bermain peran penekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Murid diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Berikut definisi dan pengertian metode pembelajaran bermain peran dari beberapa sumber buku:

1. Menurut Santoso (2011), bermain peran adalah mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Dengan metode Role Playing (bermain peran) siswa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah/psikologis itu.
2. Menurut Wahab (2009), bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu. Bermain peran dapat menciptakan situasi belajar yang berdasarkan pada pengalaman dan menekankan dimensi tempat dan waktu sebagai bagian dari materi pelajaran.

3. Menurut Mulyono (2012), role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.
4. Menurut Yamin (2007), bermain peran adalah metode yang meletakkan interalisasi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan pokok yang ia yakini. Mereka berinteraksi dengan sesama peran secara terbuka. Metode ini dapat dipergunakan dalam mempraktikkan pelajaran yang baru.

Aspek-aspek Bermain

1. Mengambil peran (Role Playing), yaitu tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemeran peran. Contohnya adalah pada hubungan keluarga (apa yang harus dikerjakan anak perempuan), atau berdasarkan tugas (bagaimana seorang agen polisi bertindak dalam situasi sosial).
2. Membuat peran (Role Marking), yaitu kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan.
3. Tawar-menawar peran (Role Negotitation), yaitu tingkat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Tujuan Bermain Peran

Metode bermain peran dalam proses pembelajaran bertujuan agar siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial atau manusia. Menurut Saefuddin dan Berdiati (2014), metode pembelajaran bermain peran memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Memberikan pengalaman konkret dari apa yang telah dipelajari.
2. Mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran.
3. Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial.
4. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa.
5. Menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi dibalik suatu keinginan.
6. Metode bermain peran dalam proses belajar memiliki tujuan agar siswa dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru. Menurut Santoso (2011), tujuan bermain peran adalah agar siswa dapat:
7. Memahami perasaan orang lain.
8. Menempatkan diri dari situasi orang lain.
9. Mengerti dan menghargai perbedaan pendapat.

Langkah-langkah Metode Bermain Peran Menurut Uno (2007), terdapat tujuh langkah dalam pelaksanaan model pembelajaran bermain peran, yaitu sebagai berikut:

- a. Menghangatkan Suasana dan Memotivasi Peserta Didik.

- Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk mengadakan perubahan demi mencapai tujuan tertentu. Tahap ini lebih banyak dimaksudkan untuk memotivasi peserta didik agar tertarik pada masalah karena itu tahap ini sangat penting dalam bermain peran dan paling menentukan keberhasilan.
- b. Memilih Peran. Memilih peran dalam pembelajaran, tahap ini peserta didik dan guru mendiskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran.
 - c. Menyusun Tahap-Tahap Peran. Menyusun tahap-tahap baru, pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan.
 - d. Menyiapkan Pengamat. Menyiapkan pengamat, sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya.
 - e. Pemeran. Pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing, pemeran dapat berhenti apabila para peserta didik telah merasa cukup.
 - f. Diskusi dan Evaluasi. Setelah melakukan peran, langkah berikut adalah analisis dari bermain peran tersebut. Para pemain diminta

untuk mengemukakan perasaan mereka tentang peran yang dimainkan, demikian pula dengan peserta yang lain. Diskusi dimulai dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi.

- g. Membagi Pengalaman dan Mengambil Kesimpulan. Pada tahap ini peserta didik saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, teman dan sebagainya. Semua pengalaman peserta didik dapat diungkap atau muncul secara spontan.

Siklus Pertama

Berdasarkan pengamatan/pemantauan ditemukan: (1) kegiatan pengajaran masih di dominasi oleh guru, (2) keaktifan siswa belum nampak secara spontan, (3) diskusi antar siswa belum terjadi, (4) pengungkapan pengalaman siswa dan pengungkapan nilai-nilai moral siswa belum tercapai, (5) guru nampak kaku dalam melaksanakan model bermain peran, (6) guru belum melibatkan lingkungan dan dunia siswa pada saat mengidentifikasi masalah, dan (7) siswa masih kaku karena belum terbiasa.

Siklus Kedua

Dari pelaksanaan siklus kedua ditemukan hasil: (1) pada saat penentuan masalah, siswa belum dilibatkan, (2) pada saat analisis pemeran, guru menganalisisnya sendiri tanpa melibatkan siswa, dan (3) siswa kurang diberikan semangat/dorongan untuk mengekspresikan perasaan dan gagasannya secara bebas.

Siklus Ketiga

Dari hasil pengamatan dan pemantauan peran pada siklus ketiga diperoleh: (1) guru/praktisi merasa senang memanfaatkan model bermain peran, siswa lebih bergairah dalam proses pembelajaran, (2) keterlibatan siswa dalam proses belajar meningkat, (3) pemberian pengalaman belajar pada siswa dapat tercapai, (4) pengajaran lebih bermakna bagi siswa, dan (5) siswa yang pemalu, mulai berani dalam mengemukakan pendapat dan mengekspresikan dirinya pada saat proses belajar membelajarkan.

Dampak Instruksional Pemanfaatan model bermain peran pada pembelajaran PKn menunjukkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Peningkatan ini tidak hanya terbatas pada pemahaman siswa pada materi pelajaran melainkan juga pada aspek nilai-nilai, sikap dan perasaan siswa yang diungkapkan pada saat PBM, melalui diskusi, pemeranan dan pada pengungkapan pengalaman-pengalaman siswa. Pada permulaan pembelajaran PKn dengan bermain peran, siswa tidak berani mengemukakan pendapat, gagasan, menentukan sikap. Akan tetapi setelah diadakan melalui siklus-siklus, siswa telah berani menentukan sikap dalam memilih topik yang akan dimainkan, demikian pula pada saat pemilihan peran. Siswa telah mampu mengekspresikan sikap dan perasaannya dalam pemeranan yang dimainkan. Siswa telah dapat melakukan diskusi tentang masalah perilaku, sikap yang dia anggap baik dan benar tanpa merasa canggung dan malu atau takut. Disamping itu melalui diskusi tukar pengalaman belajar yang mereka rasakan, siswa mampu mengembangkan pemecahan masalah pribadi dan masalah antar pribadi melalui proses pemeranan

dan diskusi. Dampak instruksional yang lain didapat oleh siswa adalah kemampuan mengembangkan sikap empati terhadap apa yang dialami oleh orang lain melalui pengamatan pemeranan dan diskusi dalam kelompok. Dengan demikian, guru telah membina sikap toleran dan penghargaan terhadap orang lain, serta membiasakan siswa untuk mampu mengendalikan egonya.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut. Pertama, model bermain peran dapat meningkatkan proses belajar mengajar PKn di Sekolah Dasar. Kedua, penggunaan model bermain peran proses belajar mengajar lebih bermakna bagi siswa. Ketiga, model bermain peran dapat diterapkan pada siswa Sekolah Dasar mulai dari kelas tiga sampai dengan kelas enam. Keempat, dalam pengajaran bermain peran harus difokuskan pada pemberian pengalaman belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dahlan, M.D. (1984.) Beberapa alternatif interaksi belajar mengajar, model-model mengajar. Bandung: Diponogoro.
- Daryono, M. (1997). Pengantar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djahiri, A. K., et al. (1990). Pengembangan program dan kegiatan belajar mengajar pendidikan Pancasila. Bandung: FPIPS-IKIP Bandung.
- Djahiri, A. K., et. al. (1996). Dasar dan konsep pendidikan moral. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti

- P2TA Depdikbud. (1995). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Sekolah Dasar Kelas 5. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Muhajir, N. (1997). Pedoman pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK). Yogyakarta: Depdikbud Proyek Pendidikan Tenaga Akademik BP3GSD UP3SD UKMP-SD
- Wahab, A. A. (1995). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn). Bandung: Depdikbud Dirjen Dikti PP3SD
- Primayana, K. H., Dewi, P. Y. A., & Gunawan, I. G. D. (2020). PENGARUH PROJECT BASED OUTDOOR LEARNING ACTIVITY MENGGUNAKAN MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP PERILAKU BELAJAR ANAK DI PAUD. *PRATAMA WIDYA: JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*, 5(2), 135-146.
- Sastrawan, K. B., & Primayana, K. H. (2020). URGENSI PENDIDIKAN HUMANISME DALAM BINGKAI A WHOLE PERSON. *Haridracarya: Jurnal Pendidikan Agama Hindu*, 1(1), 1-11.
- Primayana, K. H., & Dewi, P. Y. A. (2020). Hubungan Pola Asuh Demokratis dan Intensitas Penggunaan Gawai pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 710-718.