

**IMPLEMENTASI NILAI KARAKTER JUJUR DAN TANGGUNG JAWAB
MELALUI MEDIA BOARD GAME PANCASILA DADU (PANDU) DALAM
PEMBELAJARAN PPKn KELAS V MI AL HUDA MALANG.**

TESIS

Sebuah Tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia



Disusun oleh
Nurul Huda Agung Setiawan
NIM 1706899

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2019

**IMPLEMENTASI NILAI KARAKTER JUJUR DAN TANGGUNG JAWAB
MELALUI MEDIA BOARD GAME PANCASILA DADU (PANDU) DALAM
PEMBELAJARAN PPPKn KELAS V MI AL HUDA MALANG.**

Oleh
Nurul Huda Agung Setiawan

S.Hi, UIN MALIKI Malang, 2010

Sebuah Tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah
Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia

© Nurul Huda Agung Setiawan 2019
Universitas Pendidikan Indonesia
September 2019

Hak cipta dilindungi undang-undang
Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian
Dengan dicetak ulang, difotocopy atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

HALAMAN PENGESAHAN TESIS

**IMPLEMENTASI NILAI KARAKTER JUJUR DAN TANGGUNG JAWAB MELALUI
MEDIA BOARD GAME PANCASILA DADU (PANDU) DALAM PEMBELAJARAN
PPKn KELAS V MI AL HUDA MALANG.**

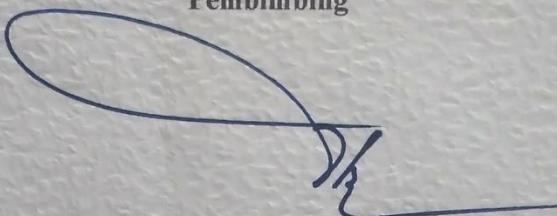
Oleh:

NURUL HUDA AGUNG SETIAWAN

NIM : 1706899

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH PEMBIMBING :

Pembimbing

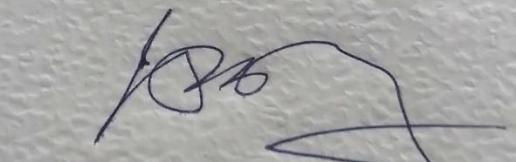


Prof. Dr. H. Aim Abdulkarim, M.Pd

NIP. 19590714 198601 1 001

Disetujui oleh

**Ketua Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan
Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia**



Prof. Dr. H. Dasim Budimansyah, M.Si.

NIP. 19620316 198803 1 003

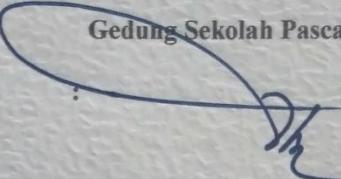
Tesis ini telah diuji pada sidang tahap II

Hari/Tanggal : Kamis, 5 September 2019

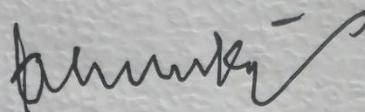
Tempat : Ruang Sidang Lantai 2

Gedung Sekolah Pascasarjana UPI

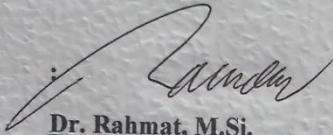
Penguji I


Prof. Dr. H. Aim Abdulkarim, M.Pd.
NIP. 19590714 198601 1 001

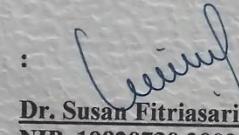
Penguji II


Prof. Dr. H. Endang Sumantri, M.Ed.
NIP. 19410715 196703 1 001

Penguji III

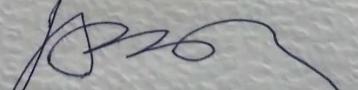

Dr. Rahmat, M.Si.
NIP. 19580915 198603 1 003

Penguji IV


Dr. Susan Fitriasari, M.Pd.
NIP. 19820730 200912 2 2004

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan
Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia


Prof. Dr. H. Dasim Budimansyah, M.Si.
NIP. 19620316 198803 1 003

ABSTRAK

Nurul Huda Agung Setiawan (1706899) “Implementasi Nilai Karakter Jujur dan Tanggung jawab Melalui Media *Board Game Pancasila Dadu (Pandu)* Dalam Pembelajaran PPPKn Untuk Siswa Kelas V MI Al Huda Malang”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan Implementasi Nilai Karakter Jujur dan Tanggung jawab Melalui Media *Board Game Pancasila Dadu (Pandu)* Dalam Pembelajaran PPPKn Untuk Siswa Kelas V MI Al Huda Malang. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode studi deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) konsep penanaman Pendidikan karakter jujur dan tanggung jawab melalui media board game Pancasila Dadu (Pandu) sangat efektif di gunakan dalam pembelajaran di MI Al Huda Malang (2) Implementasi Pendidikan karakter melalui media board game mempunyai banyak sekali manfaat disamping dapat menambah wawasan bagi siswa juga dapat menumbuhkan karakter jujur dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Respon siswa sangat positif terhadap penerapan media Pancasila Dadu (Pandu), salah satu indikasi yang terlihat adalah antusias siswa selama melakukan permainan Pancasila Dadu (Pandu), selain itu, respon guru dalam menyikapi media pembelajaran board game Pancasila Dadu ini sangat positif, hal ini dibuktikan dengan rekomendasi guru PPPKn terhadap media board game ini untuk di gunakan dalam media pembelajaran PPPKn di kelas 1 hingga kelas VI. (3) peningkatan nilai karakter siswa melalui penilaian sikap kognitif afektif dan psikomotorik siswa menunjukkan bahwa media ini sangat sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran dikelas V MI Al Huda Malang (4) hambatan yang dihadapi peneleti dalam penelitian ini berupa hambatan internal dan eksternal (4) solusi untuk mengatasi hambatan tersebut adalah dengan melakukan langkah-langkah yang startegis sehingga hambatan tersebut dapat ditangani.

Kata Kunci: *pendidikan karakter, Jujur, Tanggung jawab, board game, Pancasila Dadu.*

ABSTRACT

Nurul Huda Agung Setiawan (1706899) "Implementation of Honest Character Value and Responsibility Through the Media *Board Game* of Pancasila Dadu (Pandu) in Learning PPPKn for Class V Students of MI Al Huda Malang".

This study aims to determine and describe the Implementation of Honest Character Value and Responsibility Through the Media *Board Game* Pancasila Dadu (Pandu) in Learning Civics for Class V Students MI Al Huda Malang. The approach used in this research is a qualitative approach using descriptive study methods. The results of this study indicate that: (1) the concept of planting honest character education and responsibility through the media board game Pancasila Dadu (Pandu) is very effective in use in learning at MI Al Huda Malang (2) Implementation of character education through board game media has a lot of Besides the benefits can add insight to students can also foster honest character and responsibility in everyday life. Student responses were very positive towards the application of the Pancasila Dadu (Pandu) media, one of the visible indications was the enthusiasm of students during the Pancasila Dadu (Pandu) game, besides that, the teacher's response in responding to the Pancasila Dadu board game learning media was very positive, this was evidenced with the PPKn teacher's recommendation for this board game media to be used in Civics learning media in grades 1 through VI. (3) the improvement of students' character values through the assessment of affective and psychomotor cognitive attitudes of students shows that this media is very suitable to be applied in class V learning MI Al Huda Malang (4) the obstacles faced by researchers in this study are internal and external barriers (4) solutions to overcome these obstacles is to take strategic steps so that these obstacles can be overcome.

Keywords: character education, *honest, responsibility, board game, Pancasila Dadu.*

DAFTAR ISI

	Hal
Hak Cipta	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Pernyataan Plagiarisme.....	iii
Kata Pengantar.....	iv
Ucapan Terimakasih.....	v
Abstrak.....	viii
Daftar Isi	x
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Gambar	xiv
Daftar Bagan.....	xv
Daftar Lampiran	xvi
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	8
1.3. Tujuan Penelitian.....	8
1.3.1 Tujuan Umum	8
1.3.2. Tujuan Khusus	9
1.4. Manfaat Penelitian.....	9
1.4.1. Segi Teoritis	9
1.4.2. Segi Kebijakan	10
1.4.3. Segi Praktis	10
1.4.4. Segi Aksi sosial.....	11
 BAB II KAJIAN TEORI	 11
2.1 Kajian tentang Pendidikan Karakter	11
2.1.1 Pengertian Karakter	11
2.1.2 Pengertian Pendidikan Karakter	12
2.1.3 Karakter jujur	14
2.1.4 Karakter Tanggung jawab	20
2.1.5 Implementasi Pendidikan Karakter dalam Kehidupan Sehari-hari.....	26
 2.2 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Sebagai Sarana Untuk Menanamkan Pendidikan Karakter	 30
2.2.1 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter.....	30
2.2.2 Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter	31

2.3 Implementasi Pendidikan Karakter di tingkat Sekolah Dasar	33
2.3.1 Hakikat dan tujuan Pendidikan Karakter	33
2.3.2 Implementasi Pendidikan Karakter dalam Kurikulum tingkat Sekolah Dasar.	34
2.4 Pembelajaran Learning by Doing	36
2.4.1 Prinsip Pembelajaran Learning by Doing	36
2.4.2 Model pembelajaran Learning by Doing	37
2.4.3 Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Learning by Doing	38
2.5 Pembelajaran Free discovery Learning	40
2.5.1 Prinsip Pembelajaran Free Discovery Learning	40
2.5.2 Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Free Discovery Learning	41
2.6 Pembelajaran Permainan Papan (Board game)	42
2.6.1 Pengertian permainan papan (Board game)	42
2.6.2 Hakikat dan tujuan permainan papan (Boar game).	44
2.6.3 Manfaat permainan papan (Board game) dalam pembelajaran	44
2.7 Penelitian Terdahulu Yang Relevan	45
BAB III METODE PENELITIAN	47
3.1. Desain Penelitian.....	47
3.2. Partisipan dan Tempat Penelitian	49
3.2.1. Partisipan Penelitian	49
3.2.2. Tempat Penelitian	50
3.3. Teknik Pengumpulan Data	51
3.3.1. Observasi.....	52
3.3.2. Wawancara.....	52
3.3.3. Dokumentasi	53
3.3.4. Triangulasi	54
3.4. Teknik Analisis Data	54
3.5. Keabsahan data	58
3.6. Tahap-tahap Penelitian	61
3.7. Instrumen Penelitian	63
3.8. Konsep Media Pancasila Dadu	72
3.9. Desain Produk Pancasila Dadu	83
3.10. Jadwal Penelitian.....	89
3.11. Isu Etik.....	89
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	91
4.1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	91
4.1.1. Identitas MI Al Huda Malang	91
4.1.2. Sejarah Singkat MI Al Huda Malang.....	91
4.1.3. Lokasi Penelitian	93
4.1.4. Visi dan Misi MI Al Huda Malang	93
4.1.5. Data Guru dan Pegawai MI Al Huda Malang	94
4.1.6. Data Siswa MI Al Huda Malang	97

4.2. Deskripsi Temuan Penelitian	98
4.2.1. Deskripsi Penelitian Berdasarkan Hasil Observasi sebelum Penyusunan media Pancsila Dadu.....	98
4.2.2. Deskripsi Penelitian Berdasarkan Hasil Wawancara	101
4.2.2.1. Hasil Wawancara Pra Penelitian	102
4.2.2.2. Hasil Wawancara seputar Karakter Jujur dan Tanggung Jawab	104
4.2.2.3. Hasil Wawancara Respon Guru PPKn Terhadap Permainan Pancasila Dadu (Pandu)	106
4.3. Pembahasan Hasil Penelitian	119
4.3.1. Bentuk konsep konsep media <i>board game</i> Pancasila Dadu (Pandu) sehingga dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter jujur dan tanggung jawab pada siswa kelas V MI AL HUDA Malang.....	119
4.3.2. Implementasi Nilai Karakter jujur dan tanggung jawab melalui Media <i>board game</i> Pancasila Dadu (Pandu) untuk siswa kelas V MI AL HUDA Malang	137
4.3.3. Peningkatan Nilai karakter jujur dan tanggung jawab setelah menggunakan media Pancasila Dadu	153
4.3.4. Hambatan yang terjadi dalam penerapan nilai karakter Jujur dan tanggung jawab siswa kelas V MI Al Huda Malang melalui Media <i>board game</i> Pancasila Dadu (Pandu)	162
4.3.5. Solusi untuk mengatasi hmbatan –hambatan dalam penerapan Nilai-nilai karakter jujur dan tanggung jawab siswa kelas V MI Al Huda Malangmelalui Media <i>board game</i> Pancasila Dadu (Pandu)	166
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	171
5.1. Simpulan	171
5.1.1. Simpulan Umum	171
5.1.2. Simpulan Khusus.....	173
5.2. Implikasi	175
5.3. Rekomendasi	177

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka

- Andika dkk. (2017). Studi Tentang Perkembangan Karakter Jujur Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Potensi PG - PA UDFKIP UNIB*. 1, 19.
- Arif, Dikdik Baehaqi (2014). Pendidikan kewarganegaraan dan pembentukan Karakter demokratis warga negara. *Jurnal Prosiding FKIP Universitas Ahmad Dahlan*. 01, 07
- Arikunto, Suharsimi. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aziz, W & Sapriya. (2011). *Teori & Landasan Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: PT. Alfabeta
- Bruner, J (1964). The Course Of Cognitive Growth. Havard University
- Budimansyah Dasim, Syaifulah Syam. 2006. *Pendidikan Nilai-Nilai Moral dalam Dimensi Pendidikan Kewarganegaraan*. Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan FPIPS UPI
- Bungin, B. (2001). *Metodologi Penelitian Kualitatif : Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik serta Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Christian, dkk. Perancangan Media Board Game untuk Meningkatkan Kepedulian Anak-Anak Terhadap Kondisi Laut Indonesia. 1, 4
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1998. *Kamus Umum Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: BalaiPustaka, 1006
- Desti, T. (2017). Peran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Menanamkan Karakter Kebangsaan pada Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Inklusi. *Prosiding Konferensi Nasional Kewarganegaraan III Universitas Ahmad Dahlan*. 3, 126
- Dewantara, Ki H (1955). “*Pangkal-pangkal Roch Taman Siswa*” dalam buku *Peringatan Taman Siswa Tahun 1922-1952*. Yogyakarta: Majelis Luhur Taman Siswa.
- Dikdik, B. (2011). Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Pembangunan Karakter Bangsa (Prospek dan Tantangan di Tengah Masyarakat yang

- Multikultural). *Diskusi Ilmiah Dosen PPKn FKIP UAD*. Magelang, 1, 9-10
- Djamarah, Syaiful. B. (2000). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Efendi, F. (2016). Konsep Pendidikan Karakter Perspektif Thomas Lickona. (Sekripsi).Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya.
- Elkind, David H., and Sweet, Freddy. 2004. "How to do Character Education". http://www.googcharacter.com/Article_4.html. Diakses pada tanggal 27 Maret 2019.
- Fadillah, F. (2019, 19 April). "Pengertian Tanggung Jawab Beserta Manfaat, Macam dan Contoh Tanggung Jawab" [Forum Online] <https://www.nesabamedia.com/pengertian-tanggung-jawab/>
- Falahudin, Iwan. 2014. Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Iswara*. 01, 104
- Faradiba & Royanto. 2018. Karakter Disiplin, Penghargaan, dan Tanggung Jawab dalam Kegiatan Ekstrakurikuler. *Jurnal Sains Psikologi*. 07, 94
- Ginting, H. (2017). Peranan Pancasila Dalam Menumbuhkan Karakter Bangsa Pada Generasi Muda Di Era Global. *Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 1, 200
- Helaluddin, H (2018). Hakikat Pendidikan Karakter. Diakses dari <https://www.researchgate.net/publication/323364661>
- Hendriana, E dan Jacobus, A (2016). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Melalui Keteladanan dan Pembiasaan. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 1, 28-29
- Horn, M. "Spinners, Dice, and Pawns: Using Board Games to Prepare for Agent-Based Modeling Activities", 8
- Huberman, M dan Matthew, M. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Iman, Muis. S. (2004). *Pendidikan Partisipatif: Menimbang Konsep Fitrah dan Progresivisme John Dewey*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Indira, R (2016, 17 Maret). "Psikolog Paparkan Manfaat Besar Permainan Papan untuk Anak" [Forum Online] diakses dari <https://republika.co.id/berita/gaya->

[hidup/parenting/16/03/17/o45w66328-psikolog-paparkan-manfaat-besar-permainan-papan-untuk-anak](https://hidup.parenting/16/03/17/o45w66328-psikolog-paparkan-manfaat-besar-permainan-papan-untuk-anak)

- Jamal, dkk. (2015). Perancangan *Board Game* Sang Pemimpin Untuk Memunculkan Nilai-Nilai Kepemimpinan Pada Remaja. *e-Proceeding of Art & Design*, 2, 77
- Jill (2019). “Teaching Kids About Character” [Forum Online] <https://www.journalbuddies.com/teacher-parent-resources/what-is-good-character/>
- Josephine dkk. (2016). Penerapan model pembelajaran *discovery learning* Untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar Peserta didik pada mata pelajaran pengantar Administrasi perkantoran kelas x administrasi Perkantoran 3 smk negeri 6 surakarta Tahun pelajaran 2014/2015. *Jurnal Informasi dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*, 1, 19
- Kaimuddin. (2014). Implementasi pendidikan karakter Dalam kurikulum 2013. *Jurnal Dinamika Ilmu*, 14, 48
- Koesoema A, Doni, (2007). *Pendidikan Karakter (Strategi Mendidik Anak di Zaman Global)*. Jakarta: PT Grasindo, cet. Ke-2
- Komalasari, K. 2017. Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi. Bandung: PT. Refika Aditama
- Lickona, T. (2012). *Educating for Character : Mendidik Untuk Membentuk Karakter*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Lickona. (2006). Eleven Principles of Effective Character Education. *Journal of Moral Education*. 25, 93-94
- Maftuh & Sapriya (2005). Pembelajaran PKn Melalui Konsep. *Jurnal Civicus Implementasi KBK Dalam berbagai Konteks*, 30
- Messi & Harapan, E. (2017). Menanamkan Nilai Nilai Kejujuran di Dalam Kegiatan Madrasah Berasrama (*Boarding School*). *Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan*. 01, 280
- Miswadi. (2018). Peningkatan Hasil Belajar PKN SD melalui Stategi *Crossword Puzzle*. *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*. 2, 301
- Moeslichatoen R. (1999). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta

- Mohamad Nur. (2005). *Pembelajaran Kooperatif*. Dirjen Dikti Depdiknas.
- Moleong, Lexy. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Edisi Revisi), Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mustoip, S. dkk (2018). *Implementasi Pendidikan Karakter*. Surabaya: Jakad Publishing
- Nasution. 2003. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Nawawi, H. (2001). “*Metode Penelitian Bidang Sosial*”. Yogyakarta: Gajah Mada University.
- Octavia, E. & Rube’i M. (2017). Penguanan Pendidikan Karakter Berbasis Pancasila untuk Membentuk Mahasiswa Prodi PPKn Menjadi Warga Negara yang Baik dan Cerdas.
- Pemerintah Indonesia. 2003. *Undang-Undang Nomor 39 Tahun 2007 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran RI Tahun 2003 No. 4301. Jakarta : Sekretariat Negara.
- Pemerintah Indonesia. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 103 tahun 2014 tentang pembelajaran pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah*. Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 1506. Jakarta : Sekretariat Negara.
- Pemerintah Indonesia. 2018. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 20 Tahun 2018 Tentang Penguanan Pendidikan Karakter pada Satuan Pendidikan Formal*. Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2018 Nomor 782. Jakarta : Sekretariat Negara.
- Prameswara & Siswanto. (2016). Perancangan *Board Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Menumbuhkan Minat Baca Anak Jalanan di Bekasi. *e-Proceeding of Art & Design*, 3, 424
- Prasetyana dkk. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran *Discovery Learning* yang Diintegrasikan Dengan *Group Investigation* pada Materi Protistakelas X Sma Negeri Karangpandan. *Jurnal Inkuiri*, 4, 137
- Ratminingsih, N. (2018). Implementasi Board Games dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 24, 21

- Robert E Slavin. (1995). *Cooperative Learning Theory Research and Practise*. Boston : Allyn and Bacon.
- Roberts, (2002). Beyond Learning By Doing: The Brain Compatible Approach. *The Journal of Experiential Education*. 25, 284
- Rochmah, Yuliani. 2016. Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab Pada Pembelajar (Perspektif Psikologi Barat Dan Psikologi Islam). *Jurnal Al Farabi*. 03, 37
- Rochmawati, Nikmah. 2018. Peran Guru dan Orang Tua Dalam Membentuk Karakter Jujur Pada Anak. *Al-fikri Jurnal Studi dan Penelitian Pendidikan Islam*. 01, 06
- Rokhman, dkk. (2014). Character Education For Golden Generation 2045 (National Character Building for Indonesian Golden Years). *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 141, 1162
- Rosyida, D. (2016). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan MI dalam Meningkatkan Karakter Siswa Berbasis Tradisi Pesantren. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2, 68
- Salahudin. Anas. 2010. *Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Pustaka Setia.
- Siregar dkk. 2017. Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Dan Menyenangkan (Paikem) Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 010 Rambah. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*. 05, 745
- Smart, L & Csapo. 2007. Learning By Doing: Engaging Students Through Learner-Centered Activities. *Sage Publication*. 451
- Sugiyono. (2001). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sukaimi, S. (2013). Peran Orang Tua dalam Pembentukan Kepribadian Anak: Tinjauan Psikologi Perkembangan Islam. *Jurnal Marwah*, 12, 87
- Sumiyati, E (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aktivitas Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VI Pada Pelajaran PKn SD Negeri 09 Kabawetan. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Bengkulu*, 10, 67.

- Supriyono dkk. 2018. Nilai Karakter Tanggung Jawab Dalam Sajak-Sajak Subagio Sastrowardoyo. *RETORIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 11, 184
- Tuken, R. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Di Kelas VI SDN IV Kota Parepare. *Jurnal Publikasi Pendidikan UNM*, 6, 124
- Usman, Basyiruddin. M. (2002). *Metodolog Pembelajaran Islam* Jakarta: Ciputat Press
- Vanadya, R (2017, 5 Oktober). “Manfaat Learning by Doing Pada Proses Belajar Anak” [Forum Online] diakses dari <https://www.wisataedukasi.id/manfaat-learning-by-doing-pada-proses-belajar-anak/>
- Wahab & Sapriya. (2011). *Teori & Landasan Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Alfabeta.
- Warsono. (2010). Model Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *Proceedings of The 4th International Conference on Teacher Education; Join Conference UPI & UPSI*. 353
- Wlunadari, D. 2016. Model Pembelajaran Yang Menyenangkan Berbasis Peminatan. *Jurnal Inspirasi PendidikanUniversitas Kanjuruhan Malang*. 06, 853
- Yati, P. (2016). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Field Trip. *Lentera Jurnal*, 18, 129-130
- Yaumi, Muhammad. (2014). *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar, dan Implementasi*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yunita, I. (2017). Perancangan Media *Board Game* Menggunakan Pendekatan *Edutainment* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dasar Akuntansi Pada Sekolah Menengah Atas Jurusan Sosial. Studi kasus : kelas XI Sosial SMA Galaxy Semester Gasal Tahun Ajaran 2016-2017. *Jurnal Akuntansi dan Teknologi informasi (JATI)*, 11, 5