PENANAMAN NILAI-NILAI NASIONALISME DAN PATRIOTISME MELALUI PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF DALAM MATA KULIAH PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

[1]Agus Purnomo, [2]Robert Rizki Yono
Universitas Muhadi Setiabudi
[1]aguspurnomo.ap1954@gmail.com*, [2]robertriskiyono@gmail.com*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pengembangan bahan ajar interaktif mata kuliah pendidikan kewarganegaraan berdasarkan kebutuhan dosen dan mahasiswa, mengintifikasi validasi ahli bahan ajar interaktif mata kuliah Pendidikan kewarganegaraan menurut beberapa ahli atau validator. Metode penelitian yang digunakan menggunakan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan menjadi beberapa langkah penelitian, yaitu dari potesi dan masalah, studi literature dan pengumpulan informasi, desain produk, validasi produk, dan pembuatan produk. Uji coba terbatas tidak dilaksanakan karena pada masa pandemi mahasiswa belajar dari rumah. Hasil penelitian ini yaitu kebutuhan pengembangan bahan ajar interaktif menurut mahasiswa dan dosen, yaitu prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar mencakup 5 prinsip yaitu prinsip praktis, prinsip kreatif, prinsip inovatif, prinsip nasionalisme, dan prinsip patriotism, bahan ajar interaktif sudah sesuai dengan empat aspek yaitu aspek materi, aspek penyajian, aspek kebahasaan, dan aspek kegrafikaan. Skor uji validasi yang dilakukan oleh validator ahli, bahan ajar ini mendapatkan skor 80,25 dengan kategori baik. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan untuk memberikan mata kuliah Pendidikan kewarganegaraan dalam kelas. Para dosen dapat memanfaatkan bahan ajar interaktif ini untuk mencapai luaran pembelajaran (*Learning Outcome*) yang diharapkan.

Kata Kunci**: Nasionalisme, Patriotisme, Bahan Ajar Interaktif, Pendidikan Kewarganegaraan**

ABSTRACT

The purpose of this research is to describe the development of interactive teaching materials for citizenship education courses based on the needs of lecturers and students, to identify the validation of interactive teaching materials of citizenship education courses according to some experts or validators. Research methods used using development research. Development research becomes several research steps, namely from potesi and problems, literature studies and information collection, product design, product validation, and product manufacturing. Limited trials are not carried out because during the pandemic students learn from home. The result of this research is the need for the development of interactive teaching materials according to students and lecturers, namely the principles of teaching materials development includes 5 principles, namely practical principles, creative principles, innovative principles, nationalism principles, and patriotism principles, interactive teaching materials are in accordance with four aspects, namely material aspects, presentation aspects, aspects of language, and aspects of graphics. The validation test score conducted by the expert validator, this teaching material gets a score of 80.25 with a good category. The results of this research can be used as material to provide citizenship education courses in the classroom. Lecturers can use this interactive teaching material to achieve the expected learning outcome.

Keywords: **Nationalism, Patriotism, Interactive Teaching Materials, Civic Education**

PENDAHULUAN

Perkuliahan di perguruan tinggi tidak akan tercapai tujuan jika tanpa ada bahan ajar yang mumpuni. Mahasiswa dan dosen harus sudah mengikuti perkembangan zaman era sekarang bahwa bahan ajar pun harus menyesuaikan eranya. Oleh karena itu, sebagai dosen perlu untuk bisa membuat bahan ajar yang inovatif. Sebagai bekal seorang dosen dalam pembuatan atau pengembangan bahan ajar, perlunya dilakukan pelatihan dalam pengembangan bahan ajar. Pengembangan bahan ajar biasanya diberikan materi seperti: (1) penyusunan garis besar isi bahan ajar, (2) penulisan isi bahan ajar. (3) Perancangan tata letak dan penggunaan ilustrasi bahan ajar, (4) penggunaan bahasa bahan ajar, dan (5) pengintegrasian media audio dan video bahan ajar (Achmad, 2010).

Berdasarkan fenomena tersebut, dosen harus mengembangkan bahan ajar. Salah satu mata kuliah yaitu pendidikan kewarganegaraan. Pendidikan kewarganegaraan dapat diartikan sebagai cara untuk mempersiapkan generasi penerus bangsa demi menjadi seorang warga negara yang memiliki kecapakan, dan pengetahuan serta nilai-nilai yang guna berpartisipasi aktif di dalam masyarakat (Majid, 2010). Berdasarkan observasi yang telah dilakukan melalui pengamatan dan angket ceklis pada mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Univesitas Muhadi Setiabudi, mahasiswa lemah dalam sikap nasionalisme dan patriotisme di lingkungan kampus. Terutama daalam kegiataan berkaitan akademik dan non akademik kampus. Seperti mentaati peraturan kampus, menjaga lingkungan, saling menghormati sesama, dan jarang mengikuti upacara. Banyak hal yang melatarbelakangi itu terjadi, misalnya kurang pendidikan kewarganegaraan pada mahasiswa sehingga sikap nasionalisme dan patriotisme tumbuh di dalam diri mahasiswa. Oleh karena itu, perlunya bahan ajar interaktif dalam mata kuliah pendidikan kewarganegaraan yang diintegrasikan nilai-nilai nasionalisme dan kepatriotisme.

Bahan ajar yang bisa dimanfaatkan dosen sangat beragam. Bahan ajar tersebut misalnya bahan ajar interaktif, bahan ajar cetak, bahan ajar dengar (audio visual), dan bahan ajar dengar (audio) (Sugiharto, 2011). Dosen perlu mengemas bahan ajar tersebut sesuai dengan kebutuhan. Bahan ajar yang dikembangkan harus mengandung nilai-nilai agar mahasiswa bukan hanya mendapatkan kompetensi pedagogik, namun juga kompetensi afektif yang dilandasi dengan nilai-nilai kewarganegaraan. Nilai-nilai yang tepat untuk diterapkan pada mahasiswa yaitu nilai nasionalisme dan patriotisme. Fenomena pada masa era revolusi ini, bahan ajar harus kreatif dan inovatif dan mengandung nilai-nilai yang baik untuk mahasiswa.

Berdasarkan paparan tersebut, tujuan khusus penelitian itu yaitu untuk mengidentifikasi pengembangan bahan ajar interaktif yang diintegrasikan nilai-nilai nasionalisme dan kepatriotisme dalam mata kuliah pendidikan kewarganegaraan. Selain itu mengetahui validasi ahli bahan ajar interaktif mata kuliah pendidikan kewarganegaraan yang diintegrasikan nilai-nilai nasionalisme dan patriotisme.

Penelitian ini perlu dilakukan karena mendesak atau urgensi. Hal tersebut karena lemahnya sikap nasionalisme dan patriotisme mahasiswa. Jika itu tidak diberi perhatian dengan khusus, maka akan berdampak pada sikap mahasiswa yang cenderung acuh dan anti nasionalisme.

Penelitian ini tidak dapat terlepas dari penelitian yang lain. Penelitian yang relevan yaitu dengan judul "Development of Interactive Teaching Material of Semantic Course Based on Local Wisdom of Brebes" (Kurniawan, 2018). Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangan bahan ajar interaktif mata kuliah semantik yang berbasis kearifan lokal Brebes. Hasil

penelitian tersebut menunjukan bahwa bahan ajar interaktif efektif diterapkan dalam perkuliahan. Dalam penelitian yang dilakukan Kurniawan mengintegrasikan kearifan lokal Brebes, namun ebaruan dalam penelitian ini yaitu terletak pada nilai-nilai yang terkandung dalam bahan ajar. Dalam penelitian ini diintegrasikan dengan nilai-nilai nasionalisme dan patriotisme.

Selanjutnya penelitian yang relevan juga dapat ditemukan dengan judul "Penanaman Nilai-Nilai Nasionalisme Melalui Pembelajaran Sejarah Di Sma Kebangsaan Yogyakarta" (Wira F. dan Dyah K, 2015). Penelitian tersebut menemukan hasil bahwa pembelajaran sejarah tidak terasa membosankan jika ditanamkan nilai-nilai nasionalisme pada peserta didik. Relevansi dengan penelitian ini yaitu tentang penanaman nilai-nilai nasionalisme. Kebaruan penelitian ini yaitu bukan hanya menanamkan nilai nasionalisme, namun juga akan ditanamkan nilai patriotisme. Selain itu, pada penelitian ini sudah menerapkan teknologi dalam menanamkan nilai-nilai tersebut. Perapannya dengan menggunakan bahan ajar interaktif.

Penelitian relevan yang lain dengan judul "Development of Education Games Map Material as a Leaning Media for Lementary School Students" (Nurpratiwiningsih, 2018). Tujuan dari penelitian tersebut yaitu untuk mengembangan media pembelajaran permainan dengan puzzle. Temuan yang dihasilkan bahwa media efektif digunakan dalam pembelajaran. Relevansi dengan penelitian ini yaitu sama-sama penelitian pengembangan. Yang membedakan antara penelitian tersebut yaitu jika penelitian ini mengembangkan bahan ajar interaktif dengan memasukan nilai-nilai nasioanlisme dan patriotisme. Itu juga sebagai landasaran kebaruan dalam penelitian ini.

Selanjutnya penelitian dengan judul "Pengembangan Buku Pengayaan Menulis Teks Prosedur Kompleks yang Bermuatan Nilai-Nilai Kewirausahaan" (Kurniawan, 2016). Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan buku pengayaan dengan mengintegrasikan nilai-nilai kewirausahaan. Relevansi penelitian ini yaitu sama-sama penelitian pengembangan. Perbedaan terletak pada apa yang dikembangkan dan nilai-nilai yang diintegrasikan. Penelitian tersebut mengembangkan buku sedangkan penelitian ini mengembangkan bahan ajar interaktif. Kemudian nilai-nilai yang diintegrasikan pada penelitian tersebut yaitu nilai kewirausahaan, sedangkan penelitian ini yaitu nilai-nilai nasionalisme dan patriotisme.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*research and development*) yang terdiri atas beberapa tahapan yaitu potensi dan masalah, studi literatur, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan pembuatan produk. Sumber data analisis kebutuhan dari dosen dan mahasiswa pada tiga Universitas yaitu Universitas Muhadi Setiabudi, Universitas Pancasakti Tegal, dan Universitas Peradaban. Sumber data validasi bahan ajar diperoleh dari angket validasi yaitu validasi ahli bahan ajar, ahli kegrafikaan, dan ahli materi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik angket, teknik observasi, teknik wawancara, teknik tes, dan teknik dokumentasi. Teknik analisis data kebutuhan dosen dan mahasiswa dianalisis dengan mengelompokkan, menyelesi, dan menyimpulkan data mentah dari hasil pengisian angket kebutuhan dosen dan mahasiswa tersebut. Sedangkan data yang diperoleh dari angket uji validasi bahan ajar, digunakan sebagai acuan perbaiki draf bahan ajar interaktif.

HASIL PENELITIAN/KAJIAN

Hasil penelitian terdiri atas dua, yaitu (1) Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Pendidikan Kewarganegaraan (2) Validasi

Bahan Ajar Interaktif Pendidikan Kewarganegaraan.

Pengembangan Bahan Ajar Interaktif

Pengembangan bahan ajar interaktif Pendidikan kewarganegaraan bagi mahasiswa diperoleh dari analisis kebutuhan berupa angket yang diisi oleh mahasiswa di Universitas Peradaban, Universitas Pancasakti Tegal, dan Universitas Muhadi Setiabudi. Mahasiswa yang dijadikan sampel sejumlah 25 mahasiswa setiap universitas. Jadi jumlah total responden untuk pengambilan data analisis kebutuhan sejumlah 75 mahasiswa. Adapun analisis kebutuhan pengembangan tersebut meliputi beberapa aspek kelayakan, yaitu (1) aspek isi/materi, (2) aspek penyajian, (3) aspek keterbacaan, dan (4) aspek kegrafikaan.

Dari angket kebutuhan pengembangan yang diserahkan kepada mahasiswa di berbagai universitas, terdapat data yang diformulasikan dalam prosentasi.

Tabel 1. Rekapitulasi Data Kebutuhan persepsi Mahasiswa

No	Aspek	Pilihan Jawaban	%
1	Isi/Materi	Kewarganegaraan	93,33
		Kombinasi dari beberapa nilai nasionalisme dan patriotisme	93,33
		Gambar, tulisan suara	97,33
		Setiap pembahasan materi	97,33
		Bahan ajar yang memuat materi Pendidikan kewarganegaraan yang pokok-pokok penting saja	93,33
		Judul, materi pokok/pokok bahasan, latihan, penilaian	90,66
2	Penyajian	Materi berupa Ilustrasi	100
		Terdapat contoh dan ilustrasi materi Pendidikan Kewarganegaraan dari beberapa pokok bahasan	97,33
		Latihan berupa analisis video	90,66
		Sapaan berupa Kamu	93,33
		Pendidikan Kewarganegaraan berbasis Nasionalisme dan Patriotisme	100
		Gambar berkaitan tentang Pendidikan Kewarganegaraan	100
		Bahan ajar berbentuk audio-visual	100
3	Kebahasaan	Bahasa sederhana dan lugas	97,33
		Bercerita dan dialog	93,33
		Gaya bahasa harus lugas	97,33
4	Kegrafikaan	Judul, tingkat perguruan tinggi	100
		gambar yang berkaitan tentang materi	100
		Ukuran huruf 12	100

		Jenis: Pendidikan Kewarganegaraan	93,33
		Warna background merah putih	100
		Penataan gambar: pada setiap bagian yang mendukung untuk disertai gambar	100
		Sampul cover: judul dan nama penulis	100

Berdasarkan tabel 1. Dapat diperoleh data kebutuhan pengembangan bahan ajar interaktif mata kuliah pendidikan kewarganegaraan berdasarkan persepsi mahasiswa. Data tersebut diambil menggunakan angket yang ditujukan kepada 75 mahasiswa kemudian diolah berdasarkan prosentasi terbesar yang memiliki pilihan ganda pada angket tersebut. Sehingga pilihan jawaban dengan prosentasi terbesar itulah yang akan dijadikan acuan atau prinsip-prinsip dalam pembuatan bahan ajar interaktif mata kuliah pendidikan kewarganegaraan.

Pengembangan bahan ajar interaktif mata kuliah pendidikan lewarganegaraan menurut persepsi dosen yang diperoleh dari Universitas Peradaban, Universitas Pancasakti Tegal, dan Universitas Muhadi Setiabudi dengan jumlah total dosen 3. Adapun analisis kebutuhan pengembangan tersebut meliputi empat aspek kelayakan, yaitu (1) aspek isi/materi, (2) aspek penyajian, (3) aspek keterbacaan, dan (4) aspek kegrafikaan. Berikut diuraikan keempat aspek tersebut. Rekapitulasi data kebutuhan pengembangan berdadsarkan dosen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Data Kebutuhan persepsi Dosen

No	Aspek	Pilihan Jawaban	%
1	Isi/Materi	Kewarganegaraan	100
		Kombinasi dari beberapa nilai nasionalisme dan patriotisme	100
		Gambar, tulisan suara	100
		Setiap pembahasan materi	97.33
		Bahan ajar yang memuat materi Pendidikan kewarganegaraan yang pokok-pokok penting saja	100
		Judul, materi pokok/pokok bahasan, latihan, penilaian	100
2	Penyajian	Materi berupa Ilustrasi	100
		Terdapat contoh dan ilustrasi materi Pendidikan Kewarganegaraan dari beberapa pokok bahasan	100
		Latihan berupa analisis video	97,33
		Sapaan berupa Kamu	100
		Pendidikan Kewarganegaraan berbasis Nasionalisme dan Patriotisme	100
		Gambar berkaitan tentang Pendidikan Kewarganegaraan	100
		Bahan ajar berbentuk audio-visual	100
3	Kebahasaan	Bahasa sederhana dan lugas	100
		Bercerita dan	97,33

		dialog	
		Gaya bahasa harus lugas	97,33
4	Kegrafikaan	Judul, tingkat perguruan tinggi	97,33
		gambar yang berkaitan tentang materi	100
		Ukuran huruf 12	100
		Jenis: Pendidikan Kewarganegaraan	100
		Warna background merah putih	100
		Penataan gambar: pada setiap bagian yang mendukung untuk disertai gambar	100
		Sampul cover: judul dan nama penulis	100

Berdasarkan tabel 2 dapat diperoleh data kebutuhan pengembangan bahan ajar interaktif mata kuliah pendidikan kewarganegaraan berdasarkan persepsi dosen. Data tersebut diambil menggunakan angket yang ditujukan kepada 3 dosen kemudian diolah berdasarkan prosentasi terbesar yang memiliki pilihan ganda pada angket tersebut. Sehingga pilihan jawaban dengan prosentasi terbesar itulah yang akan dijadikan acuan atau prinsip-prinsip dalam pembuatan bahan ajar interaktif mata kuliah pendidikan kewarganegaraan.

Validasi Ahli Bahan Ajar Interaktif

Draf bahan ajar yang sudah disusun berdasarkan data kebutuhan angket yang diambil dari mahasiswa dan dosen perguruan tinggi, maka draf tersebut akan dilakukan uji validasi oleh para ahli. Pengujian dilakukan untuk menilai apakah produk yang berupa buku ajar sesuai dengan standar bahan ajar atau kurang. Validator yang akan menilai bahan ajar terdiri atas tiga keahlian bidang ilmu. Bidang keahlian tersebut yaitu ahli bahan ajar (Prasetyo Yuli Kurniawan, M.Pd..), ahli kegrafikaan (Nur Ariesanto Ramdhan, M.Kom), dan ahli materi/kewarganegaraan (Nur Aisyah, S.H., M.Kn.). Berdasarkan hasil penilaian ahli validasi, dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor berkategori baik dengan mendapatkan skor 80,25. Untuk lebih lengkapnya terdapat dalam rekapitulasi skor uji validasi pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Uji Validasi

No	Aspek Kelayakan	Skor	Kategori
1	Materi	88	Baik
2	Penyajian	78	Sangat Baik
3	Kebahasaan	80	Baik
4	Kegrafikaan	75	Sangat Baik
Rata-Rata		**80,25**	**Baik**

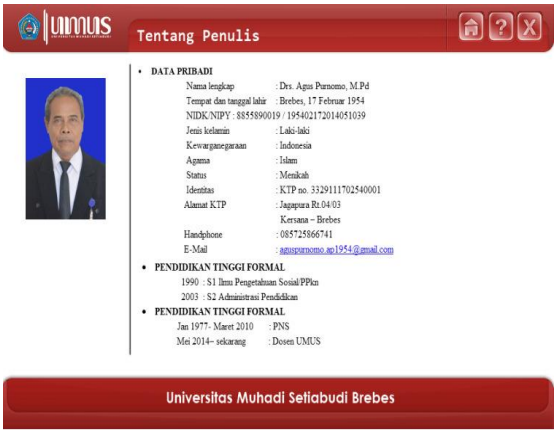
Setelah dilakukan uji validasi, hasil masukan dan penilaian dari validator dijadikan rujukan untuk merevisi bahan ajar. Draf bahan ajar tersebut disempurnakan menjadi bahan ajar interaktif mata kuliah pendidikan kewarganegaraan. Bahan ajar interaktif tersebut atas tampilan awal, tampilan inti, dan penulis.

Tampilan awal terdiri atas identitas penulis dan judul bahan ajar interaktif. Dalam tampilan awal aplikasi bahan ajar terdapat logo Universitas Muhadi Setiabudi dan logo kemenristekbrin. Hal tersebut sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan dosen dari berbagai perguruan tinggi, dapat perhatikan pada gambar berikut ini.

Gambar 1. Tampilan Awal Bahan Ajar

Dalam tampilan isi bahan ajar terdapat menu hakikat mata kuliah Pendidikan kewarganegaraaan. Menu kontrak perkuliahan membahas tentang kontrak perkuliahan yang ditetapkan selama satu semester antara dosen dan mahasiswa. Menu materi perkuliahan membahas tentang materi-materi yang akan dibahas selama satu semester. Menu UTS dan UAS membahas tentang soal-soal yang akan diujikan dalam tengah semester maupun akhir semester. Dalam menu KUIS terdapat pertanyaan untuk mengukur kognitif mahasiswa. Menu terakhir yaitu tentang penulis berisi Riwayat atau CV dari pengembang bahan ajar interaktif. Untuk lebih jelasnya dapat memperhatikan gambar berikut ini.

Gambar 2. Tampilan isi Bahan Ajar



Gambar 3. Tampilan Tentang Penulis

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, bahan ajar interaktif mata kuliah pendidikan kewarganegaraan terdapat nilai-nilai nasionalisme dan patiotisme yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Pembelajaran ini diharapkan mampu menumbuhkan nilai-nilai tersebut Ketika nanti diajarkan kepada mahasiswa.

Pembahasan mengenai hasil penelitian ini berlandaskan pada temuan-temuan yang diperoleh. Pengembangan bahan ajar interaktif disusun berdasarkan kebutuhan mahasiswa dan dosen melalui angket di tiga perguruan tinggi. Data tersebut menghasilkan prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar. Setelah bahan ajar disusun berdasarkan kebutuhan mahasiswa dan dosen, dilakukan uji validasi ahli guna mengetahuai kelayakan bahan ajar yang telah disusun. Bahan ajar yang dikembangkan harus diuji validasi (Rohani, 2017). Sehingga hasil penelitian dapat menunjukan angka skor uji validasi dari berbagai aspek sebagai landasan untuk mengetahui kelayakan dari bahan ajar.

Uji validasi ini selanjutnya akan dijadikan acuan oleh pendidik baik guru maupun dosen dalam menggunakan bahan ajar tersebut. Validasi bahan ajar juga dilakukan pada mata kuliah pendidikan kewarganegaraan (Sulkipani dkk, 2019). Sehingga hasil penelitian ini sudah sesuai dengan standar penilaian

kelayakan bahan ajar interaktif sebelum diimplementasikan kedalam perkuliahan.

Validitas bahan ajar terdapat beberapa aspek yaitu aspek materi, aspek penyajian, aspek kebahasaan, dan aspek kegrafikaan. Pada aspek materi sesuai dengan permasalahan penelitian ini yaitu harus memuat nilai-nilai yang terkandung dalam bahan ajar khususnya pada aspek materi. Penerapan nilai-nilai pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan sebagai upaya untuk menumbuhkan nilai-nilai yang dibutuhkan oleh peserta didik (Sutrisno dkk, 2019). Sama halnya dengan penelitian ini, nilai-nilai juga diintegrasikan kedalam pembelajaran melalui bahan ajar interaktif. Nilai-nilai tersebut yaitu nilai nasionalisme dan patriotisme.

SIMPULAN

Kebutuhan bahan ajar interaktif mata kuliah pendidikan kewarganegaraan yang mempunyai nilai-nilai nasionalisme dan patriotism sudah sesuai dengan persepsi dosen dan mahasiswa. Bahan ajar tersebut sudah sesuai dengan aspek kelayakan bahan ajar seperti aspek materi, aspek penyajian, aspek bahasa, dan aspek kegrafikaan. Selain itu, berdasarkan hasil uji validasi yang dilakukan oleh validator ahli diperoleh skor 80,25 dengan kategori baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar interaktif dengan nilai-nilai nasionalisme dan patriotisme layak digunakan dalam perkuliahan pendidikan kewarganegaraan. Saran yang dapat dijelaskan pada penelitian ini yaitu dosen dan mahasiswa dapat menggunakan bahan ajar ini untuk menguji keefektifan di dalam perkuliahan.

DAFTAR PUSTAKA

Achmad, Said Suhil. (2010) *Pengantar Pengembangan Bahan Ajar di Perguruan Tinggi*. Pekanbaru.

Kurniawan, Prasetyo Yuli. (2016). Pengembangan Buku Pengayaan Menulis Teks Prosedur Kompleks yang Bermuatan Nilai-Nilai Kewirausahaan. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol 5 No 1.

Kurniawan, Prasetyo Yuli. (2018). Development of Interactive Teaching Material of Semantic Course Based on Local Wisdom of Brebes. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol 7 no 3 hal 229-235.

Majid, Abdul. (2010). *Perencanaan Pembelajaran, Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Jakarta: PT. Rosda Karya.

Nurpratiwiningsih, Laelia. (2018). Development of Education Games Map Material as a LearningMedia for Elementary School Students. *Journal of Primary Education*. Vol 7 No 3 hal 249-257.

Rohani. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Evaluasi Pengajaran PPKN untuk Meningkatkan Ranah Afektif Mahasiswa Prodi PPKn IKIP-PGRI PONTIANAK. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. Vol 7 No 2 hal 64 – 71.

Sugiarto. (2011). *Landasan Pengembangan Bahan Ajar*. Politeknik Kesehatan Kemenkes Semarang.

Sugiyono (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sulkipani dkk. (2019). Analisis Tingkat Validitas Bahan Ajar Berbasis Lingkungan pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal*

Pendidikan Kewarganegaraan. Vol 9 No 2, hal 19 – 22.

Sutrisno, Adi. (2019). Pengintegrasian Niai-Nilai Kewirausahaan dalam Pembelajaran PKN pada Siswa Kelas XII SMKN 3 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. Vol 9 No 1 hal. 1 – 10.

Wira F. dan Dyah K..(2015). Penanaman Nilai-Nilai Nasionalisme Melalui Pembelajaran Sejarah Di Sma Kebangsaan Yogyakarta. Istoria. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sejarah*. Volume 11 nomor 1 hal 88 – 102.