

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SMARTBOARD TERHADAP HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN PPKn SISWA SD

U.D. Sholihah¹, Hamidaturrohman²

¹²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara
Jepara, Indonesia

e-mail: dinatusulya@gmail.com¹, hamida@unisnu.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengeksplorasi dampak dari penggunaan media smartboard terhadap hasil belajar pada pembelajaran PPKn materi mengenal perumus pancasila siswa kelas 2 SD Al-Islam Pengkol. Penelitian dipicu oleh catatan rendah dalam pencapaian akademis pendidikan pancasila di kelas tersebut. Upaya untuk menanggulangi masalah ini diajukan dengan mengadopsi penggunaan media smartboard, khususnya dalam konteks pembelajaran materi mengenal perumus pancasila. Metode penelitian yang digunakan adalah desain *Quasi-Experiment* dengan model *One-Group-Pretest-Posttest*. Seluruh siswa kelas 2 SD Al-Islam Pengkol, yang berjumlah 28 siswa, menjadi populasi dalam penelitian ini. Data hasil observasi telah dianalisis dan dibandingkan menggunakan serangkaian uji statistik seperti uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan perangkat lunak SPSS dengan taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan analisis hipotesis Parametrik, didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Mengingat nilai signifikansi ini berada di bawah 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak sementara hipotesis alternatif (H_a) diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media smartboard memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar pendidikan pancasila, khususnya dalam materi mengenal perumus pancasila siswa kelas 2 SD Al-Islam Pengkol.

Kata kunci: Hasil Belajar; Media Smartboard; Mengenal Perumus Pancasila

Abstract

This study was conducted with the aim of exploring the impact of using smartboard media on learning outcomes in the topic "Recognizing the Founders of Pancasila" among second-grade students at SD Al-Islam Pengkol. The research was motivated by low academic achievement in Pancasila education observed in this class. To address this issue, the use of smartboard media was proposed, particularly in the context of teaching the topic "Recognizing the Founders of Pancasila." The research employed a Pre-Experimental design using the One-Group Pretest-Posttest model. All 28 students in the second grade at SD Al-Islam Pengkol served as the population for this study. The observational data were analyzed and compared using a series of statistical tests, including normality test, homogeneity test, and hypothesis testing, conducted with the SPSS software at a 0.05 significance level. Based on the non-parametric hypothesis analysis, a significance value of 0.000 was obtained. Since this value is below 0.05, the null hypothesis (H_0) was rejected, while the alternative hypothesis (H_a) was accepted. Therefore, it can be concluded that the use of smartboard media has a significant impact on improving learning outcomes in Pancasila education, particularly in the topic "Recognizing the Founders of Pancasila" for second-grade students at SD Al-Islam Pengkol.

Keywords: Learning Outcomes; Smartboard Media; Recognizing the Founders of Pancasila

PENDAHULUAN

Pendidikan pancasila memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai pancasila kebangsaan sejak dini, terutama dalam membangun karakter siswa. Pancasila memiliki peranan penting dalam membangun karakter siswa di Indonesia, karena pancasila sebagai landasan dasar penanaman sikap-sikap moral (Santoso et al., 2023). Pendidikan pancasila memiliki peran besar dalam kepribadian siswa (Salma et al., 2023). Generasi muda sangat

erat kaitannya dengan Pancasila. Karena sebagai dasar negara, Pancasila berperan penting dalam membentuk kehidupan siswa agar terlahir generasi muda yang berkualitas dan berpedoman sesuai dengan nilai-nilai Pancasila yang berlandaskan persatuan, kesatuan dan toleransi Prayitno et al., (2021) Peran Pancasila yang memiliki nilai-nilai luhur perlu diimplementasikan kedalam kehidupan sehari-hari untuk menjaga persatuan Indonesia. Salah satu materi penting yang terkait dengan penanaman nilai-nilai Pancasila adalah materi tentang mengenal tokoh perumus Pancasila. Pentingnya menanamkan nilai-nilai luhur kepada siswa bertujuan sebagai membentuk karakter yang kuat agar tidak mudah terpengaruh oleh hal-hal yang menyimpang nilai Pancasila. Dalam pendidikan, mengimplementasikan nilai-nilai luhur Pancasila adalah hal dasar dalam falsafah hidup berbangsa serta bernegara (Salyo et al., 2022).

Pada kenyataannya, banyak siswa yang tidak sepenuhnya memahami peranan penting nilai-nilai luhur para tokoh perumus Pancasila. Konsep materi yang disajikan secara monoton dan abstrak yang membuat siswa mudah merasa jenuh dan kesulitan memahami. Salah satu tantangan yang perlu dihadapi adalah kurangnya minat serta motivasi dalam pembelajaran. Alternatif media yang dapat digunakan pada pembelajaran Pancasila adalah *smartboard*. Media pembelajaran merupakan alat yang memudahkan komunikasi antara pihak yang mengirim pesan dan pihak yang menerima pesan (Musfiroh et al., 2024). Media *smartboard* dikenal dengan istilah papan pintar. Media yang dapat menampilkan pesan-pesan tertentu, terdiri atas papan yang terdapat gambar, huruf, maupun angka yang bertujuan untuk memberikan makna belajar secara mendalam untuk siswa (Kamaladini et al., 2021). Media *smartboard* yang dikembangkan secara sederhana dan didesain dengan ukuran, gambar dan warna yang menarik. Cara bermainnya pun lebih mudah pada umumnya. Melalui media *smartboard* ini siswa dituntut aktif berpartisipasi dalam pembelajaran mengenai materi mengenal perumus Pancasila.

Media interaktif ini dapat meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif dan juga mendalam. Siswa saling menerima umpan balik dan menguji pemahamannya melalui berbagai aktivitas interaktif yang dilakukan di dalam kelas (Putra et al., 2025). Setelah siswa mulai tertarik mereka akan menuangkan idenya lalu menuliskannya menjadi kalimat-kalimat indah serta memberikan pesan kepada siswa secara efektif (Maghfi & Suyadi, 2020). Media *smartboard* memiliki keunggulan yang dapat meningkatkan keterampilan dan minat belajar siswa. Keunggulan media *smartboard* antara lain sebagai berikut : media *smartboard* bisa dibuat sendiri oleh guru, media dapat disiapkan dengan cermat dan kreatif, media semacam ini dapat membantu mengarahkan perhatian siswa pada isu-isu yang diangkat di dalam kelas dan waktu pembelajaran bisa dihemat karena semua sudah disiapkan sebelumnya (Suryanti, 2021).

Salah satu aspek menarik dari *smartboard* adalah menciptakan interaksi antar siswa. Dalam interaksi ini siswa dapat bekerja sama dalam memecahkan suatu masalah atau menyajikan materi secara bersama-sama. Dengan adanya *smartboard* pembelajaran menjadi lebih praktis dan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran Pancasila. Menciptakan interaksi melalui diskusi kecil sehingga siswa saling terlibat aktif dan saling bertanya jawab selama proses pembelajaran. Dengan melakukan model diskusi kelompok, siswa dapat bekerja sama untuk memecahkan masalah dari berbagai persoalan serta membahas dan mencapai solusi bersama (Moh. Jailani et al., 2023). Hal ini dapat memperkuat pemahaman siswa karena harus mengaitkan apa yang mereka pelajari dengan keadaan atau situasi yang sebenarnya. Salah satu strategi yang dapat meningkatkan partisipasi serta keaktifan siswa adalah kegiatan interaktif (Pranoto, 2020).

Visualisasi materi mengenai tokoh-tokoh perumus Pancasila dapat dilakukan dengan memanfaatkan kegiatan interaktif. Pembuatan mind mapping dan kuis interaktif merupakan kegiatan yang dapat divisualkan oleh media *smartboard* dengan tujuan menciptakan interaksi di kelas. Media *smartboard* ini juga bisa sebagai permainan edukasi. Hal ini akan membuat siswa berfikir kritis dan suasana belajar menjadi menyenangkan. Pada kegiatan belajar-mengajar guru berupaya meningkatkan minat dan motivasi melalui pembelajaran agar mereka tertarik dengan topik yang disukai siswa (Nalva & Amri, 2019). Fitur interaktif

yang tersedia juga dapat membantu siswa dalam memahami konsep pancasila lebih mendalam. Dilengkapi dengan barcode yang berisi video interaktif pembelajaran dan game edukasi yang dapat membantu pengenalan para tokoh perumus pancasila. Interaksi antar siswa perlu diperhatikan agar mereka saling memberikan umpan balik, inilah tujuan dari teori belajar konstruktivisme. Teori konstruktivisme merupakan kegiatan interaksi yang dilakukan oleh siswa seperti halnya berdiskusi, saling bertukar informasi serta perdebatan (Saputro & Pakpahan, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 1 November 2024 dengan guru wali kelas 2 terdapat beberapa siswa yang mempunyai permasalahan khususnya pada proses pembelajaran. Sesuai dengan pernyataan tersebut karena adanya beberapa faktor yang mempengaruhi kurang optimalnya hasil belajar. Siswa masih belum fokus terhadap proses pembelajaran, siswa kerap merasa jenuh dan bosan karena banyaknya materi pembelajaran yang monoton, seringkali siswa bermain sendiri dan lari-larian pada saat guru menyampaikan materi. Terdapat 36% anak di kelas ini yang hasil belajarnya belum mencapai KKM. Sedangkan 64% anak yang hasil belajarnya mampu mencapai KKM. Hal ini dapat dilihat melalui hasil ulangan harian materi mengenal perumus pancasila. Hal tersebut sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Mirdanda, 2018).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media *smartboard* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, dalam penelitian yang dilakukan oleh Risa (2024) menyebutkan bahwa penggunaan media *smartboard* sangat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas 3 SD. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Putri (2022) media *smartboard* juga berpengaruh tinggi terhadap kemampuan membaca siswa. Seperti yang telah dijelaskan, oleh Andyansah (2024) bahwa penggunaan media *smartboard* sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa pada perkalian matematika. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Alfi, (2023) dalam penggunaan media *smartboard* juga dinilai sangat layak dan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. Dengan demikian, penelitian ini membedakan karena pada penelitian sebelumnya mereka hanya fokus pada aspek kognitif yaitu penyampaian pembelajaran. Sedangkan pada penelitian ini dibuat untuk meningkatkan penyampaian pembelajaran dan juga interaksi antar siswa yang bertujuan membangun manfaat penggunaan *smartboard* secara individu.

Pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan kreatif mampu menjadi opsi dalam mengatasi permasalahan tersebut. Karena media pembelajaran yang dikemas dengan baik dan mampu menarik perhatian siswa dapat menginspirasi mereka untuk menyerap serta mengingat informasi yang telah diterima dan mereka pelajari (Basir & Dewantara, 2021). Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan pengaruh penggunaan media *smartboard* terhadap hasil belajar materi mengenal perumus pancasila SD Al-Islam Pengkol.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode *Quasi-Experiment* dan menggunakan tipe *One-Grup Pretest Posstest Design*, di mana sebelum dilakukan perlakuan maka dilakukan *Pre-Test* terlebih dahulu kemudian setelah perlakuan maka dilakukan *Post-Test* kembali untuk melihat meningkatnya hasil belajar siswa pada materi mengenal perumus pancasila. Kuantitatif eksperimen merupakan penelitian yang sengaja dilakukan oleh peneliti dengan teknik dan memberikan treatment kepada subjek penelitian untuk membangkitkan suatu kejadian yang hendak diteliti (Ahyar et al., 2020).

Penelitian ini dilakukan di SD Al-Islam Pengkol Jepara. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 SD Al-Islam Pengkol yang berjumlah 28 anak. Sampel pada penelitian ini adalah sampel jenuh yaitu metode pengambilan sampel jika seluruh anggota populasi dipakai menjadi sampel. Berikut rancangan yang dipakai pada penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Rancangan Penelitian

Keterangan :

Y1 : Nilai Pre-Test (Sebelum menggunakan media *smartboard*)

X : Treatment (Perlakuan menggunakan media *smartboard*)

Y2 : Nilai Post-Test (Sesudah menggunakan *smartboard*)

Desain eksperimen pada penelitian ini adalah One-Grup Pretest-Posstest. Dengan satu kelompok eksperimen yang digunakan, kelompok ini diberi perlakuan mengenai materi perumus pancasila melalui media *smartboard* yang bertujuan untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa. Pada proses pembelajaran kelas tersebut, diukur melalui tes yaitu *Pre-Test* yang dilakukan di awal pembelajaran dan di akhir berupa *Post-Test* yang berupa soal mengenal tokoh-tokoh perumus pancasila.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi. Uji soal tes menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Dilakukan nya uji tersebut untuk mengetahui apakah instrument tersebut valid ataupun reliable. Uji prasyarat yang digunakan yaitu dengan Teknik analisis data berupa *uji normalitas* dan *uji regresi*. Uji hipotesis menggunakan uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah beberapa temuan dari penelitian tentang penggunaan media *smartboard* terhadap hasil belajar materi mengenal perumus pancasila siswa kelas 2 SD Al-Islam Pengkol:

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik

No	Interval	Pretest		Posttets	
		Frekuensi	Presentasi	Frekuensi	Presentasi
1	Rendah	12	42,86%	3	10,71%
2	Cukup	14	50,00%	13	46,43%
3	Tinggi	2	7,14%	12	42,86%
Jumlah		28	100%	28	100%

Berdasarkan data tersebut, terlihat perbedaan yang jelas antara nilai yang diperoleh peserta didik pada tes sebelum pemberian tindakan (pretest) dan setelah pemberian perlakuan (posttest) dengan menggunakan media *smartboard* di kelas 2 SD Al-Islam Pengkol. Hasil pretest menunjukkan bahwa terdapat 12 peserta didik dengan karakter rendah, 14 peserta didik dengan karakter cukup, dan 2 peserta didik dengan karakter tinggi. Sementara itu, hasil posttest menunjukkan penurunan peserta didik dengan karakter rendah menjadi 3, sementara peserta didik dengan karakter cukup menjadi 13, dan peserta didik dengan karakter tinggi meningkat menjadi 12. Perbandingan data pretest dan posttest ini menggambarkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan dan pemahaman peserta didik terhadap perumus pancasila setelah menggunakan media *smartboard*.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik

No	Uraian	Pretest	Posttest	Peningkatan
1	Rata-rata	61,9	78,6	16,7
2	Terendah	84	92	8,0
3	Tertinggi	40	60	20,0

Uji Normalitas

Hasil dari nilai peserta didik peneliti gunakan untuk menghitung uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu sebelum di uji hipotesis. Pengujian normalitas dan homogenitas merupakan tahap awal yang penting dalam penelitian untuk menentukan metode statistik yang tepat yang akan digunakan selanjutnya. Pengujian normalitas bertujuan untuk menentukan apakah sampel yang digunakan berasal dari populasi yang memiliki distribusi normal. Untuk melakukan pengujian normalitas, digunakan uji Liliefors dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ untuk mendapatkan nilai Lhitung dan membandingkannya dengan nilai Ltabel yang sesuai. Data nilai Pretest dan Posttest dari kelas eksperimen digunakan dalam pengujian normalitas ini. Berikut adalah tabel hasil uji normalitas pada penelitian ini:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality				
		Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Kelas	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest	,155	28	,082
	Posttest	,131	28	,200*

Berdasarkan Tabel 3 di atas, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data Pretest memiliki nilai signifikansi sebesar 0,082, yang menunjukkan bahwa $\text{sig} > 0,05$. Demikian juga, data Posttest memiliki nilai signifikansi sebesar 0,200, yang juga berarti $\text{sig} > 0,05$. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) diterima, dan dapat disimpulkan bahwa data tes awal dan akhir didistribusikan secara normal.

Uji Homogenitas

Metode yang digunakan untuk menguji homogenitas adalah dengan menggunakan Levene Statistic, yang dilakukan dengan bantuan perangkat lunak penghitungan data SPSS. Hasil pengamatan terhadap uji homogenitas ini dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	,377	1	54	,542
	Based on Median	,263	1	54	,610
	Based on Median and with adjusted df	,263	1	48,558	,611
	Based on trimmed mean	,404	1	54	,528

Berdasarkan Tabel 4 di atas, uji homogenitas dilakukan dengan tingkat signifikansi (α) sebesar 0,05 atau 5%. Keputusan diperoleh berdasarkan aturan pengujian hipotesis homogenitas, di mana jika nilai $\text{sig.} \geq \alpha$, maka hipotesis nol (H_0) diterima, dan data dianggap memiliki varians yang sama atau homogen. Sebaliknya, jika nilai $\text{sig.} \leq \alpha$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak, dan data dianggap memiliki varians yang tidak sama atau tidak homogen. Pada tabel tersebut, nilai sig pada based on mean adalah 0,542, yang artinya $\text{sig.} \geq \alpha$. Oleh

karena itu, H_0 diterima, dan dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang sama atau homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan berdasarkan data nilai Pretest dan Posttest hasil belajar peserta didik menggunakan uji paired sampel t-test dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS. Keputusan hipotesis diambil dengan menggunakan tingkat signifikansi 5% (0,05). Jika nilai $T_{hitung} < T_{tabel}$ atau nilai $Sig. > 0,05$, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak, yang menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil Posttest kelas eksperimen yang menggunakan media smartboard dengan hasil sebelumnya sebelum penerapan model pembelajaran. Sebaliknya, jika nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ atau nilai $Sig. < 0,05$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil Pretest dan Posttest pada kelas eksperimen, menunjukkan adanya pengaruh yang positif.

Hipotesisi Penelitian:

H_a : Ada pengaruh yang signifikan media smartboard terhadap hasil belajar materi mengenal perumus Pancasila siswa kelas 2 SD Al-Islam Pengkol.

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan media smartboard terhadap hasil belajar materi mengenal perumus Pancasila siswa kelas 2 SD Al-Islam Pengkol.

Formulasi hipotesis statistik, yaitu:

H_0 : $\mu_1 \leq \mu_2$

H_a : $\mu_1 > \mu_2$

Tabel 5. Uji Hipotesis									
Paired Samples Test									
Paired Differences									
		95% Confidence							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	Interval of the Difference				
				Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest - Posttest	-16,714	12,558	2,373	-21,584	-11,845	-7,043	27	,000

Berdasarkan hasil uji hipotesis, nilai T_{hitung} sebesar 7,043 melebihi nilai T_{tabel} sebesar 1,701. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media smartboard terhadap hasil belajar materi mengenal perumus Pancasila siswa kelas 2 SD Al-Islam Pengkol.

PENUTUP

Setelah melakukan analisis hipotesis, ditemukan bahwa penggunaan media smartboard berdampak positif terhadap hasil belajar dalam materi mengenal perumus Pancasila kelas 2 SD Al-Islam Pengkol. Implementasi model ini secara signifikan meningkatkan pemahaman materi dan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Terbukti dari peningkatan nilai rata-rata pretest peserta didik sebesar 61,9 menjadi 78,6 pada posttest setelah diterapkannya penggunaan media smartboard. Hasil ini menegaskan efektivitas penggunaan media smartboard dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik di sekolah dasar, serta menunjukkan perbedaan yang signifikan sebelum dan setelah penerapan metode tersebut. Uji Nonparametric juga mengonfirmasi pengaruh signifikan dari penggunaan media smartboard terhadap hasil belajar materi mengenal perumus Pancasila kelas 2 SD, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang mengakibatkan penolakan H_0 dan penerimaan H_a . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa

penggunaan media smartboard memiliki dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar dalam materi mengenal perumus Pancasila kelas 2 SD.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahyar, H., Andriani, H., & Sukmana, D. J. (2020). Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif (Issue March). Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Basir, M., & Dewantara, A. T. B. (2021). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Interaktif Pada Pembelajaran PJOK Secara Online. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 48–55.
- Kamaladini, Gani, A. A., & Sari, N. (2021). Pengembangan media papan edukasi pintar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Seminar Nasional Pedagogia*, 1(September), 93–100.
- Maghfi, U. N., & Suyadi, S. (2020). Meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui media papan pintar (smart board). *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 6(2), 157–170. <https://doi.org/10.29062/seling.v6i2.631>
- Mirdanda, A. (2018). *Motivasi berprestasi & disiplin peserta didik serta hubungannya dengan hasil belajar*. Yudha English Gallery.
- Moh. Jailani, Sulis Tyaningsih, & Siti Qomariyah. (2023). Peran Kolaborasi Model Creative Problem Solving Dan Pembelajaran Metode Team Kuis Dalam Meningkatkan Berpikir Kreatif di SDN Ibu Dewi 3 Cianjur. *Jurnal Motivasi Pendidikan Dan Bahasa*, 1(3), 177–191. <https://doi.org/10.59581/jmpb-widyakarya.v1i3.945>
- Musfiroh, L. H., Attalina, S. N. C., & Hamidaturrohman, H. (2024). Pengaruh Metode Peer Tutoring Berbantuan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa SDN 8 Suwawal. *Jurnal Tunas Bangsa*, 11(2), 84–96. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v11i2.2900>
- Nalva, M. F., & Amri, M. (2019). Penerapan Pendekatan Value Clarification Technique (Vct) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di SMA Negeri 1 Tikke Raya Kab. Mamuju utara. *Inspiratif Pendidikan*, 8(2), 239–251. <https://doi.org/10.24252/IP.V8i2.11045>
- Putra, S. D., Andrijati, N., & Nurharini, A. (2025). Development of Augmented Reality-Based Flashcard Media to Enhance Fraction Problem-Solving Skills in Fourth Grade Students Article Information. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 10(1), 27–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.xxxx>
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan game based learning quizizz untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi materi globalisasi kelas xii IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 25–38. <https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45758>
- Prayitno, A., Rachman, A., & Sang Fajar El Harry, P. (2021). Management Of Pancasila And Citizenship Education In The Prevention And Handling Of Radicalism And Terrorism In The State Defense System. *Jurnal Pertahanan*, 8(1), 2549–9459. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33172/jp.v8i1.1384>
- Salma, F. A., Attalina, S. N. C., & Hamidaturrohman, H. (2023). Efektivitas Model PBL Berbantuan Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Siswa kelas 3 di SDN Potroyudan Jepara. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(2), 650–659. <https://doi.org/10.33627/es.v6i2.1400>
- Salyo, R., Syah, I., Mikawati, H., & Santoso, G. (2022). Pancasila di Era Milenial: Makna dan Relevansinya Bagi Masa Depan Bangsa. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 1(2), 68–76. <https://doi.org/10.9000/jpt.v1i2.486>
- Santoso, G., Putri, J. N., Jannah, M., Prasaja, N. S. R., & Alamsyah, S. (2023). Bhinneka

- Tunggal Ika Pondasi Semangat Gotong Royong Bangsa. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 2(2), 173–183.
<https://doi.org/https://doi.org/10.9000/jpt.v2i2.444>
- Saputro, M. N. A., & Pakpahan, P. L. (2021). Mengukur keefektifan teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Journal of Education and Instruction (JOEI)*, 4(1), 24–39.
<https://doi.org/10.31539/joeai.v4i1.2151>
- Suryanti, C. M. (2021). *Pengembangan media papan pintar huruf untuk mengenalkan huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun*. *Jurnal Pendidikan Anak*. 7(2).
<https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i2.10485>