PEMANFAATAN MEDIA STOP MOTION DAN MIND MAP DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN NILAI-NILAI PANCASILA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Chindy Astriana[1], Umiyati Jabri[2], Rista Astari Rusdin[3]

[1,2,3] PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Enrekang

[1] chindyastriana461@gmail.com ,[2] Umiyatijabri@gmail.com ,

[3] ristaastari54@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of understanding among fifth-grade students at UPT SDN 8 Pinrang regarding the values of Pancasila. These values had previously been taught primarily through memorization and lecture-based methods, making the learning process less meaningful and less engaging for students. The objective of this study was to improve students' understanding of Pancasila values through the use of stop-motion media and digital mind maps. This research employed a Classroom Action Research (CAR) design based on the Kemmis and McTaggart model, which was conducted in two cycles. Each cycle consisted of four stages: planning, action, observation, and reflection. The participants were 18 fifth-grade students. Data were collected through observation sheets, learning achievement tests, and documentation, and were analyzed using descriptive quantitative techniques. The findings revealed that the average percentage of students' learning activities increased from 68.2% (fair category) in Cycle I to 85.2% (good category) in Cycle II. The average learning achievement score also improved from 71 in Cycle I to 83 in Cycle II, while the learning mastery percentage increased from 67% to 89%, exceeding the predetermined success indicator of 80%. These findings indicate that the integration of stop-motion media and digital mind maps effectively creates a more interactive, concrete, and meaningful learning environment. Therefore, this approach can serve as an alternative instructional strategy for teaching Pancasila and Citizenship Education in elementary schools.

Keywords:*stop motion,digital mind map,Pancasila values,student understanding,classroom action research*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa kelas V UPT SDN 8 Pinrang terhadap nilai-nilai Pancasila yang selama ini cenderung diajarkan melalui metode ceramah dan hafalan sehingga pembelajaran kurang bermakna serta kurang menarik minat siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila melalui pemanfaatan media *stop*

motion dan *mind map* digital. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 18 siswa kelas V UPT SDN 8 Pinrang. Data dikumpulkan melalui lembar observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata aktivitas belajar siswa meningkat dari 68,2% (kategori cukup) pada siklus I menjadi 85,2% (kategori baik) pada siklus II. Rata-rata hasil belajar juga meningkat dari 71 pada siklus I menjadi 83 pada siklus II, sedangkan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 67% menjadi 89% sehingga melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80%. Temuan penelitian menunjukkan bahwa integrasi media *stop motion* dan *mind map* digital efektif menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, konkret, dan bermakna sehingga dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kata kunci : animasi stop motion, peta pikiran digital, nilai-nilai Pancasila, pemahaman siswa, penelitian tindakan kelas.

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila merupakan pondasi utama dalam pembentukan karakter generasi muda Indonesia. Sejak jenjang sekolah dasar, peserta didik telah diperkenalkan dengan nilai-nilai luhur Pancasila yang mencakup ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan sosial. Nilai-nilai tersebut juga sejalan dengan Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka, yang menuntut pembelajaran dirancang secara bermakna dan kontekstual agar peserta didik mampu memahami, menghayati, dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari, bukan sekadar menguasai materi secara kognitif. Kenyataan di lapangan menunjukkan hal yang berbeda.Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada banyak sekolah dasar masih didominasi oleh metode ceramah dan hafalan, sehingga peserta didik cenderung mengetahui bunyi kelima sila tanpa memahami makna dan relevansinya dalam kehidupan nyata (Suryadi, 2019; Yamin, 2020).

Observasi awal yang dilakukan di kelas V UPT SDN 8 Pinrang memperkuat temuan tersebut: sebagian besar siswa mengalami kesulitan menghubungkan nilai-nilai Pancasila dengan perilaku sehari-hari,

dan pembelajaran belum memanfaatkan media yang mampu memvisualisasikan konsep secara konkret. Kondisi ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget (2001) yang menyebutkan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga sangat memerlukan objek dan media visual untuk membangun pemahaman secara bermakna.

Salah satu alternatif yang relevan untuk menjawab persoalan tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran digital yang interaktif dan kontekstual. Media stop motion, sebagai teknik animasi berbasis rangkaian gambar yang digerakkan secara bertahap, terbukti mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran dan membantu siswa memahami materi abstrak secara lebih konkret (Rachmawati, 2021).

Hal ini sejalan dengan teori multimedia learning yang dikemukakan Mayer (2009), yang menegaskan bahwa kombinasi elemen visual dan naratif dapat meningkatkan pemahaman konsep sekaligus retensi informasi jangka panjang. Selain kebutuhan akan visualisasi, siswa juga memerlukan alat bantu untuk mengorganisasi informasi yang telah dipelajari. Mind map digital, sebagai representasi visual bercabang dari suatu gagasan utama, dinilai efektif membantu siswa menyusun keterkaitan antarkonsep secara sistematis (Buzan, 2018), dan penelitian Lestari dan Mardiana (2020) membuktikan bahwa penggunaannya mampu meningkatkan daya ingat, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

Kombinasi kedua media tersebut juga relevan dengan karakteristik peserta didik masa kini yang merupakan digital natives dan cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis teknologi visual (Prensky, 2010; Suryani, 2022). Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji pemanfaatan media digital dalam pembelajaran, namun umumnya terbatas pada penggunaan satu jenis media secara tunggal dan pada mata pelajaran di luar Pendidikan Pancasila. Rachmawati (2021) mengkaji pengaruh stop motion terhadap hasil belajar PPKn menggunakan pendekatan eksperimen, Lestari dan Mardiana (2020) menerapkan mind map digital

untuk pemahaman konsep secara umum, Putri (2022) mengembangkan media animasi edukatif nilai Pancasila melalui pendekatan R&D, sementara Nugroho (2020), Syamsuddin (2023), Andini dan Raharjo (2022), serta Wulandari (2023) masing-masing menguji media video animasi, digital learning, media interaktif, dan mind mapping manual pada konteks pembelajaran yang berbeda. Sepanjang penelusuran, belum ditemukan penelitian yang mengintegrasikan media stop motion dan mind map digital secara bersamaan dalam konteks Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk pembelajaran nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar kebaruan penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media stop motion dan mind map digital dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas V UPT SDN 8 Pinrang terhadap nilai-nilai Pancasila. Hipotesis tindakan yang diajukan adalah jika media stop motion dan mind map digital diterapkan secara terintegrasi dalam pembelajaran, maka pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila akan meningkat, yang tercermin dari peningkatan aktivitas maupun hasil belajar siswa pada setiap siklus tindakan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengikuti model spiral Kemmis dan McTaggart, terdiri atas dua siklus yang masing-masing meliputi empat tahap, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting) (Arikunto, 2019; Kemmis & McTaggart, 2007).

PTK dipilih karena memberi ruang bagi guru untuk menganalisis dan memperbaiki permasalahan pembelajaran yang terjadi secara langsung di kelasnya melalui siklus tindakan yang reflektif dan berkelanjutan (Hopkins, 2020).

Penelitian dilaksanakan di kelas V UPT SDN 8 Pinrang, Kabupaten Pinrang, Provinsi Sulawesi Selatan, pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026, dengan subjek sebanyak 18 siswa yang memiliki kemampuan belajar bervariasi. Tindakan yang

diberikan berupa pembelajaran nilai-nilai Pancasila melalui model Project Based Learning (PjBL) yang memanfaatkan media stop motion untuk menyajikan cerita visual mengenai penerapan nilai Pancasila, serta mind map digital sebagai alat bantu siswa dalam mengorganisasi dan merangkum pemahaman mereka terhadap kelima sila.

Data dikumpulkan melalui tiga instrumen, yaitu (1) lembar observasi untuk merekam aktivitas dan keterlibatan siswa maupun guru selama pembelajaran; (2) tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda dan uraian singkat yang diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengukur pemahaman kognitif siswa; serta (3) dokumentasi berupa foto kegiatan, hasil karya mind map digital, dan tangkapan layar video stop motion yang dihasilkan siswa (Sugiyono, 2019; Arifin, 2020).

Data hasil belajar dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan rumus nilai individu, rata-rata kelas, dan persentase ketuntasan belajar berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah, yaitu 70. Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 80% siswa mencapai nilai di atas KKM serta terjadi peningkatan pemahaman dan aktivitas belajar dari siklus I ke siklus II.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Kondisi Awal (Pra-Tindakan)

Observasi awal yang dilakukan sebelum pemberian tindakan menunjukkan bahwa pembelajaran nilai-nilai Pancasila masih didominasi metode ceramah, dengan guru berperan jauh lebih aktif dibandingkan siswa.

Hasil observasi terhadap aktivitas 18 siswa memperoleh total skor 1.056 dengan rata-rata 58,6 yang berada pada kategori cukup, sementara hasil tes awal pemahaman menunjukkan rata-rata kelas sebesar 56 dengan persentase ketuntasan belajar hanya 30%.

Data ini menegaskan perlunya tindakan perbaikan pembelajaran melalui media yang lebih interaktif dan kontekstual.

Pelaksanaan dan Hasil Siklus I

Pada tahap perencanaan siklus I,peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

berbasis model PjBL, video stop motion yang menggambarkan contoh perilaku sesuai nilai-nilai Pancasila, lembar kerja siswa, serta panduan penyusunan mind map digital.

Pada tahap pelaksanaan, siswa terlebih dahulu mengamati video stop motion, kemudian berdiskusi kelompok dan menyusun mind map digital sederhana untuk merangkum pemahaman mereka terhadap sila yang dipelajari.

Tabel 1 Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I

Indikator Aktivitas	Persentase
Memperhatikan video	72%
Aktif bertanya	65%
Diskusi kelompok	70%
Menyusun mind map	68%
Presentasi hasil	66%
Rata-rata (Kategori Cukup)	68,2%

Sejalan dengan peningkatan aktivitas, hasil tes pemahaman siswa pada akhir siklus I menunjukkan nilai tertinggi 82, nilai terendah 60, dan rata-rata kelas 71, dengan 12 dari 18 siswa (67%) mencapai KKM.

Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan kondisi awal, namun belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80%. Hasil refleksi mengidentifikasi beberapa kendala, yaitu sebagian siswa masih kesulitan mengoperasikan aplikasi mind map digital, alokasi waktu pembelajaran belum optimal, dan sebagian siswa belum sepenuhnya memahami alur pembuatan stop motion, sehingga diperlukan bimbingan yang lebih intensif pada siklus berikutnya.

Pelaksanaan dan Hasil Siklus II

Pada siklus II, perbaikan dilakukan dengan memberikan bimbingan teknis yang lebih intensif dalam penggunaan media digital serta memperjelas langkah-langkah pembuatan stop motion dan mind map digital. Siswa terlibat lebih aktif dalam menyusun video stop motion secara berkelompok dan menyusun mind map digital dengan pendampingan guru yang lebih terstruktur.

Tabel 2 Hasil Observasi Siswa Siklus II

Indikator Aktivitas	Persentase
Memperhatikan video	88%
Aktif bertanya	84%
Diskusi kelompok	86%
Menyusun mind map	85%
Presentasi hasil	83%
Rata-rata (Kategori Baik)	85,2%

Hasil tes pemahaman pada akhir siklus II menunjukkan peningkatan signifikan, dengan nilai tertinggi 92, nilai terendah 72, dan rata-rata kelas 83. Sebanyak 16 dari 18 siswa (89%) berhasil mencapai KKM, melampaui indikator keberhasilan minimal 80% yang ditetapkan sehingga tindakan dihentikan pada siklus II.

Tabel 3 Perbandingan Aktivitas dan Hasil Belajar Antarsiklus

Tahap	Rata-Rata Aktivitas	Rata-Rata Nilai	Ketuntasan
Pra-Tindakan	58,6% (Cukup)	56	30%
Siklus I	68,2% (Cukup)	71	67%
Siklus II	85,2% (Baik)	83	89%

Pembahasan

Data pada Tabel 3 menunjukkan peningkatan yang konsisten pada setiap indikator, baik aktivitas maupun hasil belajar, sejak kondisi pra-tindakan hingga siklus II. Pada kondisi awal, pembelajaran yang bersifat ceramah dan hafalan menempatkan siswa sebagai penerima pasif, sehingga pemahaman terhadap makna nilai-nilai Pancasila cenderung dangkal. Kondisi ini sesuai dengan pandangan Suryadi (2019) bahwa pembelajaran Pancasila yang hanya menekankan hafalan tidak mampu membentuk pemahaman dan karakter secara bermakna.

Peningkatan pada siklus I mengindikasikan bahwa media stop motion mampu menghadirkan visualisasi konkret atas nilai-nilai yang sebelumnya bersifat abstrak bagi siswa, sejalan dengan temuan Rachmawati (2021) mengenai efektivitas stop motion dalam meningkatkan pemahaman materi PPKn. Meski demikian, capaian pada siklus I belum optimal karena keterbatasan keterampilan digital siswa dalam menyusun mind map, yang menunjukkan bahwa penerapan media digital baru memerlukan tahap pembiasaan sebelum berdampak maksimal terhadap hasil belajar.

Perbaikan pada siklus II, khususnya melalui bimbingan teknis yang lebih intensif, berhasil mendorong peningkatan aktivitas belajar ke kategori baik (85,2%) serta persentase ketuntasan hingga 89%. Temuan ini memperkuat teori multimedia learning Mayer (2009) yang menyatakan bahwa perpaduan

elemen visual dan naratif dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi, sekaligus mendukung pandangan Buzan (2018) bahwa pemetaan konsep secara visual membantu siswa mengorganisasi pengetahuan secara lebih sistematis. Hasil ini juga konsisten dengan penelitian Lestari dan Mardiana (2020) yang menunjukkan bahwa mind map digital dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman konsep siswa sekolah dasar.

Dibandingkan dengan penelitian-penelitian relevan sebelumnya yang cenderung menerapkan satu jenis media secara terpisah (Rachmawati, 2021; Lestari & Mardiana, 2020; Nugroho, 2020; Wulandari, 2023), penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi stop motion dan mind map digital secara simultan mampu saling melengkapi: stop motion berperan dalam tahap pemaknaan konkret melalui narasi visual, sedangkan mind map digital berperan dalam tahap konsolidasi dan sistematisasi pemahaman.

Kombinasi ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan literasi digital, berpikir kritis, dan kreativitas siswa sebagai digital natives (Prensky, 2010; Suryani, 2022), sekaligus menempatkan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran berbasis proyek yang berpusat pada siswa.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa pemanfaatan media digital yang dirancang secara terintegrasi, yaitu melalui penggunaan media *stop motion* dan *digital mind map*, merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Integrasi kedua media tersebut tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila pada ranah kognitif, tetapi juga mendorong peningkatan aktivitas belajar, partisipasi, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penyajian materi melalui visualisasi yang menarik dan penyusunan konsep secara sistematis membantu siswa menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret, bermakna, dan mudah dipahami.

Selain itu, proses pembelajaran yang interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghayati serta merefleksikan nilai-nilai Pancasila dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari, sehingga berpotensi memperkuat aspek afektif dan pembentukan karakter. Dengan demikian, pemanfaatan media *stop motion* dan *digital mind map* dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 sekaligus mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik.

E. Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan media *stop motion* dan *mind map* digital secara terintegrasi efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas V UPT SDN 8 Pinrang terhadap nilai-nilai Pancasila. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil pelaksanaan tindakan pada dua siklus, yang menunjukkan adanya perkembangan baik pada aktivitas maupun hasil belajar siswa. Rata-rata aktivitas belajar siswa meningkat dari 68,2% pada siklus I menjadi 85,2% pada siklus II, sedangkan rata-rata hasil belajar meningkat dari 71 menjadi 83. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 67% pada siklus I menjadi 89% pada siklus II, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 80% siswa mencapai ketuntasan belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan kedua media mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa.

Media *stop motion* memberikan kontribusi dalam menyajikan visualisasi yang konkret sehingga memudahkan siswa memahami makna nilai-nilai Pancasila melalui contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Sementara itu, *mind map* digital membantu siswa mengorganisasi informasi, menghubungkan antarkonsep, serta menyusun pemahaman secara lebih sistematis dan terstruktur. Integrasi kedua media tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional

konkret. Selain meningkatkan pemahaman konseptual, penggunaan media ini juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan mengamati, berdiskusi, mengemukakan pendapat, dan menyimpulkan materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disarankan agar guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan lebih mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran digital yang inovatif sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti perangkat digital, akses internet, serta pelatihan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas kajian tidak hanya pada peningkatan aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotor yang berkaitan dengan penghayatan serta pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian mendatang juga dapat menguji efektivitas integrasi media *stop motion* dan *mind map* digital pada jenjang kelas, materi pembelajaran, maupun konteks sekolah yang berbeda sehingga diperoleh temuan yang lebih komprehensif dan dapat memperkuat pengembangan inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Andini, L., & Raharjo, B. (2022). Integrasi media digital interaktif untuk meningkatkan keterlibatan belajar di sekolah dasar. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 7(1), 55–66.

Arifin, Z. (2020). Evaluasi pembelajaran. Remaja Rosdakarya.

Arikunto, S. (2019). Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik. Rineka Cipta.

Buzan, T. (2018). The mind map book: Unlock your creativity, boost your memory, change your life. BBC Active.

Hopkins, D. (2020). A teacher's guide to classroom research (6th ed.). Routledge.

Kemmis, S., & McTaggart, R. (2007). Participatory action research: Communicative action and the public sphere. Sage.

Lestari, S., & Mardiana, D. (2020). Penerapan mind map digital untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa SD. Jurnal Pendidikan Dasar, 11(2), 112–120.

Mayer, R. E. (2009). Multimedia learning (2nd ed.). Cambridge University Press.

Nugroho, A. (2020). Efektivitas media video animasi dalam meningkatkan pemahaman nilai karakter pada siswa SD. Jurnal Teknologi Pendidikan, 22(3), 201–210.

Piaget, J. (2001). The psychology of intelligence. Routledge. (Original work published 1947)

Prensky, M. (2010). Teaching digital natives: Partnering for real learning. Corwin Press.

Putri, R. M. (2022). Pengembangan media animasi edukatif untuk pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 12(1), 45–57.

Rachmawati, D. (2021). Pengaruh media stop motion terhadap hasil belajar PPKn di sekolah dasar. Jurnal Teknologi Pendidikan, 23(1), 45–53.

Sugiyono. (2019). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Suryadi, A. (2019). Strategi pembelajaran Pancasila dalam membentuk karakter siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 24(3), 215–225.

Suryani, N. (2022). Pembelajaran berbasis media digital dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Jurnal Pembelajaran Inovatif, 6(3), 210–225.

Syamsuddin, M. (2023). Penerapan strategi digital learning untuk meningkatkan pemahaman PPKn pada siswa kelas V SD. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 8(2), 134–142.

Wulandari, S. (2023). Penggunaan mind mapping dan video pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman materi PPKn siswa SD. Jurnal Cakrawala Pendidikan Dasar, 5(1), 77–89.

Yamin, M. (2020). Pendidikan Pancasila berbasis pengalaman nyata siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Karakter, 10(2), 145–158.