PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI ATURAN SEKOLAH BERBANTUAN MEDIA KANTONG ATURAN KELAS 3 SD N KEDUNGPANE 02

Bella Galih Cahyani[1], Helmilia Qilla Fatur Rosyida[2], Kurotul Aeni[3], Rina Nuraeni[4], Sugino[5]
[1,2,3,4] Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang,
[5] SD N Kedungpane 02
[1] bellagalihcahyani1@students.unnes.ac.id, [2] helmiliaqilla@students.unnes.ac.id, [3] aeni.kurotul@mail.unnes.ac.id, [4] rinanuraeni@mail.unnes.ac.id, [5] suginogino080@gmail.com

ABSTRACT

This study was conducted to improve the learning outcomes of Pancasila Education in grade 3 students due to their lack of understanding of the School Rules material. The use of concrete visualization learning media in the form of "Rule Bag" was developed to overcome this problem. The research method uses Collaborative Classroom Action Research, a method that involves teachers and researchers during teaching in the classroom. The teacher will monitor the researcher's teaching practices and produce the necessary data. "Rule Bag" is used better to answer questions about students' lack of understanding of the School Rules material. In cycle I, the student's grade data produced 36% in the very good category, 28% in the good category, 20% in the fairly good category, and 16% in the less good category. There were 9 students who had not completed the KKTP. Then in cycle II, the "Rule Bag" learning media was used and the scores obtained by students were 66.66% in the very good category and 33.33% in the good category and no students got scores below the KKTP. There was an increase from 9 children who had not completed the KKTP to no students who had not completed the KKTP. Learning media has a fairly important role in learning to make it easier for students to understand the material of School Rules, not only relying on boring lecture methods but there are activities that increase motivation, active student roles, and are more fun for students. Students will get new experiences and new learning using the "Rule Bag". This article will provide learning for researchers and readers to develop more innovative learning media to support learning that will be implemented to help improve student learning outcomes.

Keywords: Learning Media, Rules Bag, Pancasila Education.

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas 3 atas kurangnya pemahaman tentang materi Aturan Sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran visualisasi konkrit berupa “Kantong Aturan” di kembangkan untuk mengatasi permaslaahan teserbut. Metode penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas Kolaborasi yaitu metode yang melibatkan guru dan peneliti saat pengajaran berlangsung dalam kelas. Guru akan memantau praktik mengajar peneliti dan menghasilkan data yang diperlukan. “Kantong Aturan” digunakan secara lebih baik untuk menjawab persoalan tentang kurangnya pemahaman siswa dalam materi Aturan Sekolah. Pada siklus I menghasilkan data

nilai siswa 36% kategori sangat baik, 28% kategori baik, 20% kategori cukup baik, dan 16% kategori kurang baik. Terdapat 9 siswa yang belum tuntas KKTP. Kemudian pada siklus II digunakan media pembelajaran "Kantong Aturan" dan nilai yang diperoleh siswa adalah 66,66% dengan kategori sangat baik dan 33,33 % pada kategori baik dan tidak ada siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKTP. Terjadi peningkatan dari 9 orang anak belum tuntas KKTP menjadi tidak terdapat siswa yang tidak tuntas KKTP. Media pembelajaran memiliki peranan yang cukup penting dalam pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi Aturan Sekolah, tidak hanya mengandalkan metode ceramah yang membosankan namun terdapat kegiatan yang meningkatkan motivasi, peran aktif siswa, dan lebih menyenangkan untuk siswa. Siswa akan mendapatkan pengalaman baru dan pembelajaran baru menggunakan "Kantong Aturan". Artikel ini akan memberikan pembelajaran bagi peneliti dan pembaca untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif untuk menunjang pembelajaran yang akan dilaksanakan untuk membantu peningkatan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kantong Aturan, Pendidikan Pancasila.

A. Pendahuluan

Pendidikan sekolah dasar memiliki peranan yang penting dalam membentuk karakter dan pengetahuan dasar anak (Khoirroni et al., 2023). Anak mulai mempelajari berbagai keterampilan pada usia ini, seperti pengetahuan akademik, keterampilan sosial, dan nilai-nilai moral. Pendidikan di sekolah dasar menjadi pondasi yang kuat untuk keberhasilan mereka di jenjang pendidikan selanjutnya, serta dalam kehidupan bermasyarakat.

Salah satu mata pelajaran yang paling penting di sekolah dasar adalah Pendidikan Pancasila. Tujuan utama dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah untuk menanamkan nilai-nilai pancasila kepada siswa sejak usia dini. Kepala BSKAP Kemdikbudristek No. 8 (2022), menyatakan bahwa dengan menjadikan nilai-nilai Pancasila sebagai bintang penuntun untuk mencapai Indonesia emas, Pendidikan Pancasila memainkan peran yang penting dalam upaya menanamkan dan menularkan karakter yang sesuai dengan sila-sila Pancasila kepada semua warga negara. Hal ini sejalan dengan pendapat (Pratama et al., 2023) bahwa Pendidikan Pancasila komponen penting dalam sistem pendidikan di Indonesia yang berupaya untuk membentuk sikap, perilaku, dan karakter manusia yang berpegang teguh pada nilai-nilai Pancasila. Contoh nilai yang diajarkan dalam Pendidikan Pancasila adalah nilai ketertiban dan kedisiplinan.

Aturan sekolah merupakan peraturan yang dibuat dan diterapkan untuk memastikan bahwa proses belajar mengajar dapat berlangsung secara kondusif sehingga dapat mendukung pengembangan hubungan interpersonal yang positif di kelas (Hasin et al., 2020). Menurut Faizah (2019), aturan sekolah biasanya mencakup aturan-aturan seperti: perilaku yang harus dilakukan dan dilarang, sanksi atau akibat bagi pelanggar peraturan, metode untuk menjelaskan aturan kepada siswa

yang dikenai aturan. Selain untuk menjaga ketertiban dan keamanan, aturan sekolah juga membantu menumbuhkan sikap disiplin, tanggung jawab, dan saling menghormati di kalangan siswa.

Pembelajaran tentang aturan sekolah sejatinya adalah proses internalisasi nilai-nilai luhur yang akan membentuk karakter siswa. Materi aturan sekolah seringkali dianggap kurang menarik bagi siswa karena dianggap terlalu normatif dan membosankan. Padahal kenyataannya, untuk menumbuhkan suasana belajar yang kondusif dan mendukung proses pembelajaran, sangat penting untuk memahami dan mematuhi peraturan sekolah. Namun, meski pihak sekolah telah membuat peraturan, masih banyak dijumpai siswa yang tidak mematuhi aturan yang berlaku.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Kedungpane 02, ditemukan bahwa banyak siswa kelas 3 yang masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan aturan sekolah, sehingga masih sering terjadi pelanggaran. Hal ini dibuktikan dengan masih kurangnya kesadaran siswa untuk mematuhi aturan seperti datang tepat waktu, menjaga kebersihan kelas, dan bersikap sopan terhadap guru dan teman. Salah satu faktor penyebabnya adalah guru sering menggunakan media pembelajaran konvensional, sehingga kurang menarik perhatian siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Menggunakan media konkret kantong aturan merupakan salah satu inovasi yang dapat digunakan oleh guru. Kantong aturan merupakan suatu media pembelajaran yang dirancang untuk menjelaskan dan memperkuat pemahaman siswa tentang aturan-aturan sekolah dengan cara yang lebih visual dan interaktif. Siswa diharapkan dapat lebih mudah memahami dan mengingat aturan-aturan sekolah, serta termotivasi untuk mematuhinya dengan menggunakan media konkret kantong aturan. Selain itu, media tersebut memungkinkan interaksi yang lebih aktif antara guru dan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan.

Berdasarkan penelitian terdahulu, media papan pintar sila Pancasila dapat mengatasi kesulitan belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas 1 SD Negeri Kuningan 01 Kota Semarang (Saputri et al., 2023). Penggunaan media konkret dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dengan mudah untuk memahami materi yang akan dipelajari. Pemanfaatan media konkret juga memberikan peluang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan menarik dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti ingin meneliti efektivitas penggunaan media “Kantong Aturan” dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SD N Kedungpane 02 pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi aturan sekolah. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberi dampak positif terhadap terciptanya media pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif bagi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana pengaruh media “Kantong Aturan” terhadap peningkatan hasil belajar siswa dan apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran "Kantong Aturan" pada kelas 3 mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi aturan sekolah. Dengan hal ini maka penelitian bertujuan untuk mengetahui kedua hal tersebut dan diharapkan mampu menjawab dan menjadi solusi atas permasalahan tersebut.

B. Metode Penelitian

Penelitian menggunakan metode Kolaborasi Penelitian Tindakan Kelas yang diartikan menurut Sagita, A, dkk (2023) merupakan sebuah bentuk kerjasama antara praktisi yaitu kepala sekolah, guru, siswa maupun yang lain dengan peneliti yaitu mahasiswa ataupun dosen dalam menganalisis masalah dan mencari solusi bersama sehingga dapat merencanakan dan menghasilkan kegiatan atau tindakan yang sama. Setiap anggota akan memiliki visi dan misi untuk saling bekerja sama sehingga dapat tercipta arah dan tujuan yang sama untuk saling berkontribusi menyelesaikan permasalahan dalam penelitian.

Penelitian tindakan kelas kolaborasi memiliki manfaat menurut Sagita, A, dkk (2023) seperti 1) Perbaikan dapat meningkat secara berkelanjutan, 2) Pemahaman lebih mendalam tentang praktik saat mengajar, 3) Refleksi diri terjadi peningkatan, 4) Muncul ide baru, 5) Kompetensi guru dapat berkembang, 6) Lebih mengenal dan memahami siswa, 7) Rasa percaya diri meningkat, 8) Kerjasama semakin terasah, 9) Penelitian lebih akurat dan kuat, serta 10) Menciptakan perubahan positif sosial.

Penelitian tindakan kelas memiliki empat tahapan menurut Sugiarti, T (2023) di dalamnya, yaitu yang pertama adalah tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan tindak lanjut. Yang diawali dengan mengidentifikasi masalah kemudian merumuskannya dan dilanjutkan dengan empat tahapan tersebut. Hal ini secara terstruktur karena tahapan bersifat sistematis tidak dapat dilewati atau didahulukan untuk mampu melaksanakan penelitian tindakan kelas secara baik dan optimal menghasilkan data penelitian yang valid.

Penelitian ini dilakukan pada tanggal bulan Oktober hingga November dengan subjek penelitian siswa kelas 3 SD N Kedungpane 02. Objek penelitian adalah penggunaan media pembelajaran "Kantong Aturan" dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan teknik observasi, wawancara, pengembangan media pembelajaran dan pengajaran dalam kelas melalui 2 siklus.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil yang diperoleh dari pelaksanaan siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut:

Hasil Siklus I

Dari kegiatan pembelajaran pada Siklus I materi aturan sekolah menggunakan lembar evaluasi hasil belajar siswa, dapat diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1: Hasil Penelitian Siklus I

No	*Kategori*	*Skor*	*Jumlah Siswa*	*Persentase*
1.	Sangat Baik	5	9	$\frac{9}{25}$ x 100% = 36%
2.	Baik	4	7	$\frac{7}{25}$ x 100% = 28%
3.	Cukup Baik	3	5	$\frac{5}{25}$ x 100% = 20%
4.	Kurang Baik	2	4	$\frac{4}{25}$ x 100% = 16%
5.	Tidak Baik	1	0	$\frac{0}{0}$ x 100% = 0%
	Jumlah		25	100%

Sumber data: Lembar Hasil Belajar Soal Evaluasi Siklus I

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa pada siklus I siswa yang berhasil memperoleh skor 5 dengan kategori sangat baik mencapai persentase sebesar 36 % dengan jumlah siswa sebanyak 9 anak , skor 4 dengan kategori baik mencapai persentase sebesar 28% dengan jumlah siswa sebanyak 7 anak, skor 3 dengan kategori cukup baik mencapai persentase sebesar 20% dengan jumlah siswa sebanyak 5 anak, serta pada Siklus I ini masih terdapat 4 anak yang memperoleh skor 2 dengan kategori kurang baik mencapai persentase sebesar 16%.

Hasil Siklus II

Dari kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran "Kantong Aturan" menggunakan lembar evaluasi hasil belajar siswa, dapat diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2: Hasil Penelitian Siklus II

No	*Kategori*	*Skor*	*Jumlah Siswa*	*Persentase*
1.	Sangat Baik	5	6	$\frac{16}{24}$ x 100% = 66,66%

2.	Baik	4	8	$\frac{8}{24}$ x 100% = 33,33%
3.	Cukup Baik	3	0	$\frac{0}{0}$ x 100% = 0%
4.	Kurang Baik	2	0	$\frac{0}{0}$ x 100% = 0%
5.	Tidak Baik	1	0	$\frac{0}{0}$ x 100% = 0%
	Jumlah		24	100%

Sumber data: Lembar Hasil Belajar Soal Evaluasi Siklus II

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan yang baik dibandingkan pada siklus I. Pada siklus I masih terdapat siswa yang memperoleh skor 2 dan 3 sehingga belum tuntas KKTP, sedangkan pada siklus II siswa yang berhasil memperoleh skor 5 dengan kategori sangat baik mencapai persertase sebesar 66,66 % dengan jumlah siswa sebanyak 16 anak dan skor 4 dengan kategori baik mencapai persentase sebesar 33,33% dengan jumlah siswa sebanyak 8 anak. Serta dapat dilihat dari tabel sudah tidak ada anak yang mendapatkan skor 3, 2 bahkan 1.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan dengan metode penelitian tindakan kelas kolaboratif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SD N Kedungpane 02, Kecamatan Mijen, Kota Semarang, Jawa Tengah, pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Aturan sekolah mendapatkan hasil yang memuaskan. Hasil belajar siklus I dan siklus II dianalisis sehingga memperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3: Hasil Penelitian Siklus I dan II

Keterangan	*Nilai*	
	Siklus I	*Siklus II*
Jumlah Nilai Keseluruhan	2.010	2.240
Rata – Rata	80,4	93,3
Nilai Tertinggi	100	100
Tuntas KKTP	16	24
Belum Tuntas KKTP	9	0
Persentase KKTP	64%	100%

Pada Siklus I terlihat bahwa meskipun sebagian besar siswa telah mencapai kategori baik dan sangat baik, namun masih terdapat 36% siswa (20% cukup baik dan 16% kurang baik) yang belum tuntas mencapai KKTP. Hal ini mengindikasikan adanya beberapa kendala dalam proses pembelajaran yang perlu diatasi.

Salah satu faktor yang kemungkinan besar mempengaruhi hasil belajar siswa pada Siklus I adalah penggunaan media

pembelajaran berbasis TIK berupa PPT interaktif dan video animasi sebagai satu-satunya sumber belajar. Meskipun seperti yang kita ketahui bahwa media ini memiliki banyak kelebihan, namun terdapat beberapa keterbatasan yang dapat menghambat pemahaman siswa, terutama pada materi aturan sekolah karena sifatnya konseptual atau memerlukan interaksi langsung.

Penggunaan media pembelajaran berbasis TIK hanya mengandalkan visualisasi dan fleksibilitas dalam penyampaian materi saja. Siswa cenderung menjadi penerima informasi secara pasif karena mereka hanya melihat dan mendengarkan tanpa memiliki kesempatan untuk berinteraksi langsung mengenai materi pembelajaran. Informasi yang diterima siswa secara visual dan audio saja cenderung lebih cepat untuk dilupakan dibandingkan pengalaman belajar yang melibatkan panca indera dengan pengalaman yang nyata. Sehingga pada Siklus I ini siswa belum sepenuhnya dapat memahami materi pembelajaran mengenai aturan sekolah. Oleh karena itu, diperlukan tindak lanjut dengan memanfaatkan media pembelajaran yang lebih variatif agar dapat merangsang pengalaman nyata siswa untuk membangun pemahaman yang lebih baik dalam proses pembelajaran.

Pada siklus II memperoleh hasil belajar siswa dengan kategori sangat baik dan baik yang mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 36%. Hal ini disebabkan oleh media pembelajaran yang digunakan. Media pada siklus I hanya berupa PPT Interaktif yang mengandalkan visualisasi saja, namun pada siklus II menggunakan media pembelajaran PPT Interaktif dan juga media konkret berupa “Kantong Aturan”.

Media pembelajaran digunakan sebagai penyampaian informasi dan data dalam bentuk materi pembelajaran kepada siswa. Menurut Fandayani, dkk (2023) bahwa media konvensional dengan metode ceramah belum mampu memaksimalkan hasil belajar siswa secara optimal, namun dengan pemanfaatan media pembelajaran visual konkret dapat menarik minat siswa, sehingga membuat belajar dengan menyenangkan dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran juga semakin menyenangkan bagi siswa dan siswa sudah tidak pasif dalam proses belajar. Hal ini sebabkan

adanya antusias siswa terhadap media yang digunakan. Semakin inovatif dan kreatif media pembelajaran yang digunakan maka kualitas pembelajaran akan semakin meningkat. Kualitas pembelajaran dilihat dari hasil belajaran dari ranah pengetahuan, keterampilan dan perilaku siswa. Pada penelitian ini berfokus pada hasil belajarnya, sependapat dengan Sujoko, dkk (2023) bahwa media "Kantong Aturan" dapat meningkatkan hasil siswa untuk memahami materi Aturan Sekolah dan "Kantong Aturan" memiliki peran penting dalam peningkatan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran visual konkret "Kantong Aturan" mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Aturan Sekolah di kelas 3 SD N Kedungpane 02. Hasil belajar dari Siklus I dan Siklus II mengalami peningkatan dan mampu dikategorikan peningkatan yang cukup tinggi dari yang belum memenuhi nilai KKTP hingga melewati nilai KKTP.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini, penggunaan media pembelajaran konkret "Kantong Aturan" dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi aturan sekolah dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SD N Kedungpane 02. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase hasil belajar siswa yang memperoleh kriteria baik (skor 4) dan sangat baik (skor 5), yaitu dari Siklus I yang semula 16% (kurang baik), 20% (cukup baik), 28% (baik), dan 36% (sangat baik) menjadi 0% (kurang baik), 0% (cukup baik), 33,33% (baik), dan 66,66% (sangat baik) pada Siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 36% pada Siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, *6*(1), 1941-1946

Atmoko, M. F., Santi, A. U. P., & Taznim, T. (2024). Implementasi Papan Pintar Pohon Aturan untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran PPKn Kelas I MI Muhammadiyah Semanu. *SEMNASFIP*

Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. (2022). https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-

content/uploads/2022/06/033_H_KR_2022-Salinan-SK-Kabadan-tentang-Perubahan-SK-008-tentang-Capaian-Pembelajaran.pdf

Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, *8*(2), 468-468.

Faizah, N. (2019). Pembentukan Karakter Siswa Melalui Disiplin Tata Tertib Sekolah Di SMA Negeri 2 Klaten. In *Prosiding Seminar Nasional PEP* (Vol. 1, No. 1, pp. 108-115).

Fandayani, R., Subekti, E. E., & Sukamto, S. (2023). Analisis Penggunaan Media Papan Kreasi Dalam Pembelajaran Ppkn Kelas III. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, *5*(2), 2089-2095.

Febryana, M. R. N., Alfinnaja, N., & Widodo, S. T. (2023). Penerapan Sila Pancasila sebagai Upaya Menumbuhkan Karakter Unggul Siswa SD melalui Media Pembelajaran Kantong Ajaib. *Jurnal Basicedu*, *7*(6), 3663-3672.

Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, *11.*

Fitriyani, F., Barokah, A., & Kurniati, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran PKN Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, *3*(2), 540-552.

Hasin, K. I., Amir, J., & Juanda, J. (2020). Implikatur Percakapan Terhadap Siswa Pelanggar Aturan Sekolah (Kajian Linguistik Forensik Interogasi). *Indonesia: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, *1*(1), 1-7.

Hidayati, A. T., Martasari, M. E., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Murdiyanto, A. (2023). Peningkatan Pemahaman Siswa Dalam Menerapkan Sila-Sila Pancasila Melalui Media Pembelajaran Inovatif SD Negeri 2 Cepiring. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *9*(5), 2244-2257.

Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, *1*(2), 1-9.

Khoirroni, IA, Patinasarani, R., Hermayanti, NI, & Santoso, G. (2023). Pendidikan Karakter: Jenjang Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, *2* (2), 269-279.

Lase, B. P. (2020). Strategi Guru Ppkn Dalam Mengimplementasikan Pendidikan Karakter Di Smp Negeri 3 Alasa Talu Muzoi. Warta Dharmawangsa, 14(1), 165-174.

Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). Media Pembelajaran.

Paling, S., Sari, R., Bakar, R. M., Yhani, P. C. C., Mukadar, S., Lidiawati, L., & Indah, N. (2024). Belajar dan pembelajaran. *Penerbit Mifandi Mandiri Digital*, *1*(01).

Pratama, D. A., Ginanjar, D., & Solehah, L. S. (2023). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari Sebagai Pendidikan Karakter di Mts. Darul Ahkam Sukabumi. *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, *1*(02), 78-86.

Ramadhan, W., Meisya, R., Jannah, R., & Putro, K. Z. (2023). E-modul pendidikan pancasila berbasis canva berbantuan flip pdf profesional untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, *11*(2), 178-195.

Sagita, A., Wahyudin, E., Latiefah, L., Ramdhan, R. M., & Padilah, T. (2023). Strategi Membangun Kolaborasi Dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, *1*(1), 48-56.

Saleh, M. S., Syahruddin, S., Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). Media pembelajaran.

Sanjani, M. A. (2020). Tugas dan peranan guru dalam proses peningkatan belajar mengajar. *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *6*(1), 35-42.

Saputri, A. I. D., Pangestu, E. W. P., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Andayani, T. W. (2023). Penerapan Media Inovatif Berbasis Problem Based Learning sebagai Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(6), 3548-3558.

Sugiarti, T. (2023). Menyelidiki Dampak Teknologi Kelas Terhadap Kemajuan Siswa pada Penelitian Tindakan Kelas Berbasis Kolaborasi (Analisis Prosedur, Implementasi dan Penulisan Laporan). *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, *3*(2), 108-120.

Sujoko, P., Nugraheni, N., & Apriliya, D. (2023). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI NORMA DALAM KEHIDUPANKU DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN NORMA. *Jurnal Locus Penelitian dan Pengabdian*, *2*(12).

Thobroni, (2016). Belajar dan Pembelajaran, AR-RUZZ MEDIA. Yogyakarta: Cetakan II.

Wau, Y. (2022). Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa Di SMA Swasta Katolik Bintang Laut. Educativo: Jurnal Pendidikan, 1(1), 16–21. https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.3.

Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengarui Hasil Belajar Siswa (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, *1*(1), 13-24.