Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 04, Desember 2026

ANALISIS PERUBAHAN PEMAHAMAN NILAI-NILAI PANCASILA PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR MELALUI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN *POWERPOINT* DAN KARTU *TRUTH OR DARE*

Siti Aminah Hutabarat[1], Kenzie Alghifari Tobing[2], Putri Yasmin Ananda[3], Natalia Carolinecia Sitorus[4], Berlin Agung Prakasa Daeli[5], Alessandro Basanado Haloho[6]
[1,2,3,4,5,6] Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis,
Universitas Negeri Medan
[1]sitiaminahhutabarat11@gmail.com,[2]kenzietobing2007@gmail.com,
[3]putriyasminananda@gmail.com,[4]natalia.carolincia@gmail.com,
[5]daeliberlin69@gmail.com,[6]alessandrohaloho399b@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze changes in students' understanding of Pancasila values through PowerPoint-assisted learning and a Truth or Dare card game. The participants were 26 fourth-grade students at Sekolah Dasar Swasta RK Setia Budi (Budi Murni-6). This quantitative study employed a one-group pretest-posttest design. Data were collected using an eight-item multiple-choice test and analyzed through descriptive statistics and the Wilcoxon signed-rank test. The results showed that the mean score increased from 7.38 to 7.62 on a scale of 0–8. However, the Wilcoxon test yielded a significance value of 0.058 (p > 0.05), indicating no statistically significant difference. Thus, although the scores increased descriptively, the study cannot establish that the change was specifically caused by PowerPoint media and the Truth or Dare card game.

***Keywords**: Pancasila values, PowerPoint, Truth or Dare, elementary school.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis perubahan pemahaman nilai-nilai Pancasila melalui pembelajaran berbantuan PowerPoint dan permainan kartu Truth or Dare pada 26 peserta didik kelas IV C Sekolah Dasar Swasta RK Setia Budi (Budi Murni-6). Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one-group pretest-posttest. Data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda sebanyak delapan soal dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif serta uji Wilcoxon signed-rank. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata skor meningkat dari 7,38 menjadi 7,62 pada skala 0–8. Namun, hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi 0,058 (p > 0,05), sehingga peningkatan tersebut tidak signifikan secara statistik. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan skor secara deskriptif, tetapi belum dapat memastikan bahwa perubahan tersebut secara khusus disebabkan oleh penggunaan media PowerPoint dan permainan kartu Truth or Dare.

Kata kunci: nilai-nilai Pancasila, PowerPoint, Truth or Dare, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman dan karakter peserta didik sejak jenjang sekolah dasar. Melalui pembelajaran ini, peserta didik tidak hanya diharapkan mengetahui makna setiap sila Pancasila, tetapi juga mampu memahami dan menerapkan nilai-nilainya dalam kehidupan sehari-hari. Nilai kejujuran, kepedulian terhadap sesama dan lingkungan, keadilan, musyawarah, tanggung jawab, serta penghargaan terhadap perbedaan merupakan contoh perilaku yang perlu dikenalkan dan dibiasakan sejak dini.

Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dirancang agar materi yang disampaikan tidak berhenti pada penguasaan konsep, tetapi juga berkaitan dengan pengalaman nyata yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Salah satu tantangan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah bagaimana menyampaikan nilai-nilai yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar.

Penyampaian materi yang hanya menekankan penjelasan konseptual berpotensi membuat peserta didik memahami nilai Pancasila sebagai pengetahuan yang harus diingat, tanpa memperoleh kesempatan yang cukup untuk menghubungkannya dengan situasi sehari-hari. Pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik dapat menjadi salah satu alternatif untuk menjembatani pemahaman tersebut. Melalui pertanyaan kontekstual, diskusi, dan aktivitas yang mendorong keterlibatan langsung, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengidentifikasi perilaku yang sesuai dengan nilai Pancasila serta mempertimbangkan tindakan yang tepat dalam berbagai situasi.

Pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan interaktif sejalan dengan temuan Afiska et al. (2026) dalam kajian literaturnya mengenai pendekatan kontekstual pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Kajian tersebut membahas keterkaitan pembelajaran kontekstual dengan pemahaman materi, keaktifan peserta didik, dan internalisasi nilai-nilai Pancasila. Penelitian Tunnisa dan Alwi (2024) juga menyoroti peran Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter peserta didik di sekolah dasar. Kedua kajian tersebut

memberikan landasan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu memperhatikan hubungan antara pengetahuan, pengalaman belajar, dan pembentukan karakter.

Meskipun demikian, kajian mengenai pendekatan pembelajaran secara umum belum secara langsung menjelaskan perubahan pemahaman peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang memadukan media presentasi dan permainan kartu *Truth or Dare*. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Susilawati et al. (2025), melalui penelitian pengembangan media *Truth and Dare Spin Wheel* pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar, menunjukkan potensi penggunaan aktivitas berbasis permainan sebagai bagian dari pengembangan media pembelajaran.

Sementara itu, Qomariyah dan Hariyani (2026) membahas penerapan pembelajaran kontekstual melalui media Kartopan dalam Pendidikan Pancasila di sekolah dasar dan melaporkan adanya perbedaan hasil pretest dan posttest yang signifikan pada aspek pemahaman serta kemandirian belajar. Temuan tersebut menunjukkan relevansi media dan aktivitas pembelajaran yang menghubungkan materi dengan pengalaman peserta didik. Namun, karakteristik media, materi, subjek, dan desain penelitian yang berbeda membuat hasil penelitian terdahulu tidak dapat langsung disamakan dengan hasil penerapan kartu *Truth or Dare* dalam penelitian ini.

Kartu *Truth or Dare* merupakan media permainan yang dapat memuat pertanyaan reflektif (*truth*) dan tantangan tindakan (*dare*). Dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila, pertanyaan reflektif dapat mengajak peserta didik memikirkan respons terhadap situasi tertentu, sedangkan tantangan tindakan dapat memberi kesempatan untuk mempraktikkan perilaku yang relevan. Kartu yang digunakan dalam kegiatan ini memuat situasi sehari-hari, seperti menghadapi teman yang mengalami perundungan, menemukan dompet, melihat sampah berserakan, menyikapi perbedaan pendapat, membantu teman yang kesulitan, serta menunjukkan sikap toleransi terhadap teman yang berbeda agama.

Dengan konteks tersebut, permainan dirancang untuk

menghubungkan pemahaman nilai Pancasila dengan contoh perilaku yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Berdasarkan penelitian terdahulu, pembelajaran kontekstual dan media berbasis permainan telah dibahas sebagai alternatif dalam pembelajaran di sekolah dasar. Akan tetapi, masih diperlukan kajian pada konteks pembelajaran yang secara khusus memadukan penyampaian materi menggunakan PowerPoint dengan permainan kartu *Truth or Dare* untuk membahas penerapan nilai-nilai Pancasila pada peserta didik kelas IV. Kajian ini juga penting untuk menggambarkan perubahan skor pemahaman sebelum dan sesudah pembelajaran, terutama pada kondisi ketika kemampuan awal peserta didik sudah relatif tinggi. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya berfokus pada ada atau tidaknya peningkatan skor, tetapi juga memperhatikan besarnya perubahan dan signifikansi statistiknya.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perubahan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada peserta didik kelas IV C Sekolah Dasar Swasta RK Setia Budi (Budi Murni-6) setelah mengikuti pembelajaran yang memadukan media PowerPoint dan permainan kartu *Truth or Dare*. Pemahaman peserta didik diukur melalui tes sebelum dan sesudah pembelajaran dengan delapan indikator, yaitu kejujuran, kepedulian terhadap lingkungan, keadilan, musyawarah, kepedulian terhadap orang lain, tanggung jawab terhadap fasilitas bersama, penghargaan terhadap perbedaan, dan kepentingan bersama.

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai perubahan skor pemahaman peserta didik serta menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang kontekstual dan interaktif di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-experimental melalui model one-group pretest-posttest design. Desain ini digunakan untuk menganalisis perubahan pemahaman siswa mengenai penerapan nilai-nilai Pancasila sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran interaktif. Penelitian melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol, sehingga

hasilnya diinterpretasikan sebagai perubahan skor yang teramati setelah pembelajaran, bukan sebagai bukti sebab-akibat yang definitif.

Penelitian dilaksanakan pada 18 September 2026 dengan melibatkan 26 siswa kelas IV C sekolah dasar. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes pemahaman nilai-nilai Pancasila yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran. Masing-masing tes terdiri atas delapan soal pilihan ganda dengan indikator yang sama, tetapi menggunakan konteks pertanyaan yang berbeda. Indikator yang diukur meliputi kejujuran, kepedulian terhadap lingkungan, keadilan, musyawarah, kepedulian terhadap orang lain, tanggung jawab terhadap fasilitas bersama, penghargaan terhadap perbedaan, dan kepentingan bersama. Setiap jawaban benar diberi skor 1, sedangkan jawaban salah diberi skor 0, sehingga skor total setiap tes berada pada rentang 0–8.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui empat tahap, yaitu pemberian pretest, penyampaian materi pembelajaran menggunakan media PowerPoint, pelaksanaan permainan kartu Truth or Dare (ToD), dan pemberian posttest. Media PowerPoint digunakan untuk menyampaikan materi mengenai nilai-nilai Pancasila, sedangkan kartu ToD digunakan sebagai media interaktif yang memuat pertanyaan dan tantangan berkaitan dengan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Rangkaian kegiatan pembelajaran berlangsung lebih dari 60 menit.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan menghitung nilai minimum, maksimum, rata-rata, standar deviasi, dan perubahan skor individual antara pretest dan posttest. Analisis inferensial dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik data berpasangan dan asumsi statistik yang relevan. Uji paired-samples t-test digunakan apabila asumsi parametrik terpenuhi, sedangkan uji Wilcoxon signed-rank dapat digunakan sebagai alternatif apabila asumsi tersebut tidak terpenuhi. Taraf signifikansi ditetapkan sebesar 0,05. Interpretasi hasil mempertimbangkan perubahan skor, hasil pengujian statistik, keterbatasan jumlah soal, dan kemungkinan efek plafon (ceiling effect) akibat tingginya skor awal siswa.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini melibatkan 26 peserta didik kelas IV C Sekolah Dasar Swasta RK Setia Budi (Budi Murni-6). Data dikumpulkan melalui tes pemahaman nilai-nilai Pancasila yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pembelajaran menggunakan PowerPoint dan permainan kartu *Truth or Dare*. Setiap tes terdiri atas delapan soal pilihan ganda dengan skor maksimal 8. Hasil pengolahan data disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Skor Pretest dan Posttest

Statistik	Pretest	Posttest
Jumlah peserta didik	26	26
Total skor	192	198
Skor minimum	4	5
Skor maksimum	8	8
Rata-rata	7,38	7,62
Standar deviasi	0,94	0,70
Persentase rata-rata dari skor maksimal	92,31%	95,19%

Sumber: Data hasil pretest dan posttest, diolah.

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata skor pemahaman peserta didik meningkat dari 7,38 pada *pretest* menjadi 7,62 pada *posttest*. Total skor juga meningkat dari 192 menjadi 198, atau bertambah 6 poin dari skor maksimal keseluruhan sebesar 208 poin. Persentase rata-rata terhadap skor maksimal meningkat sebesar 2,88 poin persentase, yaitu dari 92,31% menjadi 95,19%. Selain itu, skor minimum meningkat dari 4 menjadi 5, sedangkan skor maksimum tetap 8. Standar deviasi menurun dari 0,94 menjadi 0,70, yang menunjukkan bahwa sebaran skor *posttest* lebih kecil dibandingkan sebaran skor *pretest*.

Perubahan skor pada setiap peserta didik juga dianalisis untuk mengetahui pola perubahan setelah pembelajaran. Ringkasan perubahan tersebut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Perubahan Skor Peserta Didik

Perubahan skor	Jumlah peserta didik	Persentase
Meningkat	8	30,77%
Tetap	16	61,54%
Menurun	2	7,69%
Total	**26**	**100%**

Sumber: Data hasil pretest dan posttest, diolah.

Tabel 2 menunjukkan bahwa 8 peserta didik mengalami peningkatan skor, 16 peserta didik memperoleh skor yang tetap, dan 2 peserta didik mengalami penurunan skor. Dengan demikian, sebagian besar peserta

didik tidak mengalami perubahan skor antara kedua pengukuran. Temuan ini memperlihatkan bahwa kenaikan rata-rata kelas tidak terjadi secara merata pada seluruh peserta didik.

Untuk menguji perbedaan skor sebelum dan sesudah pembelajaran, dilakukan uji *Wilcoxon signed-rank* dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi sekitar 0,058. Karena nilai tersebut lebih besar daripada 0,05, perbedaan skor *pretest* dan *posttest* tidak mencapai signifikansi statistik pada taraf pengujian yang digunakan. Oleh sebab itu, meskipun terdapat kenaikan rata-rata secara deskriptif, hasil pengujian belum memberikan bukti statistik yang cukup untuk menyatakan adanya perbedaan yang signifikan setelah pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan rata-rata skor pemahaman nilai-nilai Pancasila setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan PowerPoint dan permainan kartu *Truth or Dare*. Rata-rata skor meningkat sebesar 0,23 poin pada skala 0–8. Namun, hasil uji statistik menunjukkan bahwa peningkatan tersebut belum signifikan pada taraf 5%. Oleh karena itu, temuan penelitian perlu dipahami sebagai perubahan skor secara deskriptif, bukan sebagai bukti bahwa penggunaan media pembelajaran tersebut menghasilkan peningkatan yang signifikan secara statistik.

Salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam menafsirkan hasil tersebut adalah tingginya rata-rata skor awal peserta didik, yaitu 7,38 dari skor maksimal 8. Kondisi ini menunjukkan bahwa skor *pretest* sudah berada dekat dengan batas maksimum instrumen. Ruang peningkatan skor menjadi terbatas karena peserta didik yang memperoleh skor tinggi sejak awal hanya memiliki sedikit kesempatan untuk meningkatkan skor pada *posttest*. Kondisi tersebut dapat menjadi salah satu pertimbangan dalam memahami mengapa kenaikan rata-rata yang diamati relatif kecil. Meskipun demikian, data yang tersedia tidak cukup untuk memastikan bahwa kondisi tersebut merupakan satu-satunya penjelasan atas hasil pengujian statistik. Hasil penelitian ini dapat didiskusikan bersama kajian Afiska et al. (2026), yang membahas pendekatan kontekstual dalam pembelajaran

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Kajian tersebut menempatkan keterkaitan materi dengan kehidupan peserta didik sebagai salah satu aspek penting dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Dalam penelitian ini, pertanyaan dan tantangan pada kartu *Truth or Dare* juga menggunakan situasi sehari-hari, seperti membantu teman, menyikapi perbedaan pendapat, menjaga kebersihan, serta menunjukkan sikap toleransi. Kesamaan tersebut terletak pada penggunaan konteks yang dekat dengan pengalaman peserta didik. Namun, karena penelitian Afiska et al. merupakan kajian literatur, temuannya tidak dapat digunakan sebagai bukti langsung bahwa permainan kartu yang diterapkan dalam penelitian ini menyebabkan peningkatan skor peserta didik. Penelitian Susilawati et al. (2025) mengenai pengembangan media *Truth and Dare Spin Wheel* pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar juga relevan dalam pembahasan penggunaan media berbasis permainan. Penelitian tersebut berfokus pada pengembangan media pembelajaran, sedangkan penelitian ini menggunakan kartu *Truth or Dare* dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila dan menganalisis perubahan skor sebelum serta sesudah kegiatan. Perbedaan tujuan, bentuk media, materi, dan rancangan penelitian perlu diperhatikan sehingga hasil kedua penelitian tidak dapat dibandingkan secara langsung. Meskipun demikian, penelitian terdahulu tersebut dapat menjadi konteks untuk membahas pemanfaatan permainan sebagai salah satu bentuk media pembelajaran di sekolah dasar.

Qomariyah dan Hariyani (2026) juga melaporkan perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* dalam penelitian mengenai pembelajaran kontekstual melalui media Kartopan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil tersebut berbeda dengan penelitian ini, yang menunjukkan kenaikan rata-rata tetapi belum mencapai signifikansi statistik. Perbedaan hasil ini tidak serta-merta menunjukkan bahwa salah satu media lebih baik daripada media lainnya. Perbedaan desain pembelajaran, karakteristik peserta didik, instrumen, dan kondisi pelaksanaan penelitian perlu diperhitungkan sebelum menarik kesimpulan perbandingan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran

yang memadukan PowerPoint dan permainan kartu *Truth or Dare* diikuti oleh kenaikan rata-rata skor pemahaman nilai-nilai Pancasila pada peserta didik kelas IV C. Akan tetapi, kenaikan tersebut relatif kecil dan tidak signifikan secara statistik pada taraf 5%. Hasil ini perlu ditafsirkan dengan mempertimbangkan tingginya skor awal, jumlah peserta didik yang tidak mengalami perubahan skor, serta desain penelitian yang hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol. Dengan keterbatasan tersebut, penelitian ini memberikan gambaran awal mengenai perubahan skor setelah pembelajaran, tetapi belum dapat memastikan bahwa perubahan tersebut terjadi akibat penggunaan media pembelajaran secara khusus.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 26 peserta didik kelas IV C Sekolah Dasar Swasta RK Setia Budi (Budi Murni-6), terdapat peningkatan rata-rata skor pemahaman nilai-nilai Pancasila setelah pelaksanaan pembelajaran yang memadukan media PowerPoint dan permainan kartu *Truth or Dare*. Rata-rata skor meningkat dari 7,38 pada *pretest* menjadi 7,62 pada *posttest*, dengan kenaikan sebesar 0,23 poin pada skala skor 0–8. Meskipun demikian, hasil uji *Wilcoxon signed-rank* menunjukkan nilai signifikansi sekitar 0,058, lebih besar daripada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, peningkatan skor yang teramati belum menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik.

Hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa perubahan pemahaman peserta didik setelah pembelajaran tidak terjadi secara merata. Sebanyak 8 peserta didik mengalami peningkatan skor, 16 peserta didik memperoleh skor tetap, dan 2 peserta didik mengalami penurunan skor. Oleh karena itu, hasil penelitian perlu ditafsirkan secara hati-hati dengan mempertimbangkan tingginya skor awal dan keterbatasan desain penelitian yang hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol.

Penelitian ini terbatas pada pengamatan perubahan skor sebelum dan sesudah pembelajaran dalam satu kelas. Hasilnya belum dapat digunakan untuk memastikan bahwa perubahan skor secara khusus disebabkan oleh penggunaan PowerPoint dan permainan kartu

Truth or Dare. Penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan penggunaan instrumen yang melalui pengujian validitas dan reliabilitas serta desain penelitian dengan kelompok pembanding agar perubahan pemahaman nilai-nilai Pancasila dapat dianalisis secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Afiska, M., Asnah, U., Indriani, M., & Suriani, A. (2026). Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk membentuk karakter siswa sekolah dasar: Studi literatur. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11(2).

Faizah, N., Pratiwi, I. A., & Rondli, W. S. (2025). Keefektifan penggunaan media kartu Truth or Dare pada model Problem Based Learning terhadap kemampuan berpikir kritis pada pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(1).

Firdaus, A. N., & Ghonim, M. I. (2023). Pengaruh penggunaan media berbasis permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. J-SES: Journal of Science, Education and Studies, 2(3).

Mandolang, E., Supit, P. H., & Marentek, O. (2025). Penerapan model pembelajaran Contextual Teaching and Learning untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IIA SD Katolik 02 Don Bosco Paniki-Bawah. Jurnal Ilmu Pendidikan (SOKO GURU), 5(2), 163–175. https://doi.org/10.55606/sokoguru.v5i2.5684

Nugraheni, R. O., Kartinah, & Fajriyah, K. (2024). Pengembangan media kartu Truth or Dare pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban kelas IV SD N Kembangarum 02. Cerdas Mendidik, 3(2). https://doi.org/10.26877/cm.v3i2.20659

Qomariyah, L., & Hariyani, Y. (2026). Pengaruh model pembelajaran Contextual Learning melalui media Kartopan terhadap pemahaman dan kemandirian siswa kelas 5A mata pelajaran Pendidikan Pancasila di UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11(1).

Susilawati, L., Hermansyah, & Tanzimah. (2025). Pengembangan media pembelajaran Truth and Dare Spin Wheel pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar, 12(2), 167–178. https://doi.org/10.32678/ibtidai.v12i2.11650

Tunnisa, Z., & Alwi, N. A. (2024). Pengaruh Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter peserta didik di sekolah dasar. Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI), 2(3), 210–217. https://doi.org/10.62383/jembatan. v2i3.3099 Agustin, M, & Syaodih. (2008).*Bimbi-ngan konseling untuk anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.