

**IMPLEMENTASI SIMULASI MENGAJAR DALAM PENGEMBANGAN
STRATEGI PEMBELAJARAN INOVATIF PADA PENDIDIKAN PANCASILA DI
KELAS IV SD NEGERI KURIPAN**

Nur Rohimah¹, Arina Faizatul Nikmah², Susilo Tri Widodo³, Indah Dewi
Setiyowati⁴

¹²³PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang,

⁴SD Negeri Kuripan, Wonosobo

Alamat e-mail : ¹rohimahnur174@students.unnes.ac.id,

²arinarina496@students.unnes.ac.id, ³susilotriwidodo@mail.unnes.ac.id,

⁴indahdewisetiyowatii@gmail.com

ABSTRACT

This research discusses the problems of Pancasila Education learning in class IV of Kuripan State Elementary School, which is still dominated by conventional methods, limited use of media, and low student involvement. The purpose of this research is to describe the implementation of teaching simulations in the development of innovative learning strategies and to analyse their contribution to improving the quality of learning. This research uses a descriptive qualitative approach with the subjects being fourth-grade teachers and students. Data was collected through observation, interviews, and documentation, then analysed using the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The research findings indicate that teaching simulations enable teachers to design more interactive lessons and utilise technology-based media. The use of Wordwall during the simulation created a more engaging learning atmosphere and encouraged students to actively participate through educational game activities. Students showed increased motivation, courage to ask questions, and participation in answering and discussions. Teachers also gained new insights into more varied and student-centered teaching strategies. Overall, the implementation of teaching simulations contributes positively to the development of innovative learning strategies and provides a more meaningful learning experience for students.

Keywords: Pancasila Education, Wordwall, Innovative Learning

ABSTRAK

Penelitian ini membahas permasalahan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri Kuripan yang masih didominasi metode konvensional, penggunaan media yang terbatas, serta rendahnya keterlibatan siswa. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan implementasi simulasi mengajar dalam

pengembangan strategi pembelajaran inovatif serta menganalisis kontribusinya terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek guru dan siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa simulasi mengajar memungkinkan guru merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan memanfaatkan media berbasis teknologi. Penggunaan Wordwall selama pelaksanaan simulasi menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong siswa untuk terlibat aktif melalui kegiatan permainan edukatif. Siswa menunjukkan peningkatan motivasi, keberanian bertanya, serta partisipasi dalam menjawab dan berdiskusi. Guru juga memperoleh pemahaman baru mengenai strategi mengajar yang lebih variatif dan berpusat pada siswa. Secara keseluruhan, implementasi simulasi mengajar memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan strategi pembelajaran inovatif dan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

Kata Kunci: Pendidikan Pancasila, Wordwall, Pembelajaran Inovatif

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang berperan penting dalam membentuk karakter, kemampuan, dan wawasan peserta didik. Melalui pendidikan, anak-anak tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga belajar tentang nilai-nilai moral, sosial, dan budaya yang menjadi dasar kehidupan bermasyarakat. Pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan potensi individu agar menjadi warga negara yang cerdas, kritis, kreatif, dan bertanggung jawab. Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan

merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”.

Pendidikan di Indonesia memiliki berbagai kebijakan yang ada, salah satunya adalah pengembangan kurikulum pendidikan. Yang semula menggunakan Kurikulum 2013, sekarang menjadi Kurikulum Merdeka. Pada Kurikulum Merdeka, terjadi perubahan nama mata pelajaran PPKn menjadi Pendidikan

Pancasila. Menurut Parwati et al. (2023) mengungkapkan bahwa Perubahan nama PPKn menjadi pendidikan Pancasila tidak mengubah fokus pembelajaran dari keduanya, keduanya tetap berfokus pada Pancasila, undang-undang dasar tahun 1945, bhinneka tunggal ika, dan negara republik Indonesia. Sebagai bagian dari sistem pendidikan, Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai dasar kebangsaan sejak sekolah dasar. Sejalan dengan tuntutan zaman dan perkembangan pendidikan, Kurikulum Merdeka menekankan bahwa pendidikan harus berpusat pada peserta didik.

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan nilai kebangsaan pada peserta didik sejak jenjang sekolah dasar. Seperti yang dikemukakan oleh Lestari & Kurnia (2022) bahwa pentingnya Pendidikan Pancasila terlihat dari perannya sebagai pedoman yang menuntun penyelenggaraan pendidikan di Indonesia melalui nilai-nilai yang dikandungnya. Melalui Pendidikan Pancasila, peserta didik dapat dibentuk pola pikir serta karakter mereka, karena nilai-nilai Pancasila

menjadi dasar dalam membangun sikap dan kepribadian. Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya memberikan pengalaman belajar yang bermakna, aktif, dan kontekstual agar peserta didik mampu memahami nilai-nilai Pancasila tidak hanya secara teoritis, tetapi juga melalui praktik dan pengalaman nyata. Pembelajaran yang inovatif menjadi tuntutan penting agar siswa dapat terlibat secara aktif dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, empati, serta keterampilan sosial.

Namun, kenyataan di lapangan masih menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menghadapi berbagai tantangan. Banyak guru masih mengandalkan metode ceramah, tanya jawab, atau diskusi sederhana yang kurang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengalami pembelajaran secara langsung. Hal ini menyebabkan rendahnya keterlibatan aktif siswa dan kurang berkembangnya kemampuan berpikir kritis maupun kreatif. Penggunaan media berbasis teknologi juga belum dimaksimalkan, sehingga pembelajaran cenderung bersifat informatif daripada interaktif. Seperti pendapat dari Qondias et al., (2025)

mengemukakan bahwa pembelajaran masih dominan menggunakan metode ceramah dan hafalan yang membuat peserta didik mudah jenuh, kurang aktif, serta kesulitan mengaitkan materi dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara pada guru kelas 4 SD N Kuripan, ditemukan beberapa permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Meskipun guru menggunakan Kurikulum Merdeka dan menyiapkan modul ajar, strategi yang diterapkan masih didominasi metode konvensional seperti ceramah, tanya jawab, demonstrasi, serta diskusi sederhana. Media pembelajaran yang digunakan juga masih terbatas pada video dan LKPD, dan guru mengakui perlunya media yang lebih menarik serta inovasi pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dan termotivasi. Selain itu, pendekatan Inquiry Learning yang diupayakan guru belum sepenuhnya diintegrasikan ke dalam model pembelajaran yang benar-benar mendorong keaktifan siswa secara sistematis.

Permasalahan tersebut menunjukkan pentingnya menghadirkan pembelajaran inovatif

dalam Pendidikan Pancasila. Pembelajaran inovatif merupakan suatu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga berbeda dengan pembelajaran pada umumnya yang dilakukan oleh guru (Magdalena et al., 2020). Pembelajaran inovatif juga salah satu bentuk pembelajaran yang berpusat pada siswa. Inovasi pembelajaran tidak hanya bertujuan memperkaya strategi mengajar, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa memahami dan mempraktikkan nilai-nilai Pancasila secara langsung. Salah satu pendekatan yang relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah simulasi mengajar, yaitu metode yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan situasi tertentu, mengambil keputusan, berinteraksi, serta memahami nilai secara nyata.

Simulasi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, partisipatif, dan berdampak pada peningkatan pemahaman maupun sikap. Untuk menghadirkan pembelajaran yang inovatif guru dapat memanfaatkan berbagai media yang mampu mendorong keaktifan siswa. Saat ini tersedia banyak media

pembelajaran berbasis teknologi yang bisa digunakan dalam kegiatan belajar di kelas. Salah satu media digital yang cocok untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah Wordwall. Platform ini menyediakan beragam bentuk kuis dan permainan, seperti gameshow quiz, open the box, find the match, quiz, random wheel, serta berbagai jenis aktivitas interaktif lainnya (Rizki et al., 2023)

Pemilihan SD Negeri Kuripan sebagai lokasi penelitian menjadi relevan karena sekolah ini sedang berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penggunaan media dan strategi yang lebih inovatif. Hasil wawancara menunjukkan adanya kebutuhan nyata untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses implementasi simulasi mengajar serta melihat bagaimana metode tersebut berkontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran inovatif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang

lebih kreatif dan bermakna, menjadi rujukan bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila, serta menambah referensi akademik terkait praktik inovasi pembelajaran di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono, 2018 (Febryana et al., 2021) metode penelitian kualitatif merupakan sebuah metode yang didasarkan pada filsafat yang dimana nantinya akan digunakan peneliti pada kegiatan penelitian agar lebih bermakna. Penelitian ini bertujuan menggambarkan secara mendalam bagaimana simulasi mengajar diimplementasikan dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif pada Pendidikan Pancasila di kelas 4 SD Negeri Kuripan. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman yang utuh mengenai proses pembelajaran, pengalaman guru, serta respons siswa dalam konteks pembelajaran sebenarnya.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Kuripan, karena sekolah ini sedang berupaya meningkatkan

kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui inovasi pembelajaran. Subjek penelitian meliputi guru kelas IV sebagai informan serta siswa kelas IV sebagai peserta didik yang terlibat dalam proses simulasi mengajar. Menurut Tatang M. Amirin, subjek penelitian merupakan sumber tempat peneliti mendapatkan informasi, atau dapat dipahami sebagai individu maupun objek yang hendak digali keterangannya dalam suatu penelitian (Wijaya et al., 2025).

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur untuk menggali informasi terkait perencanaan pembelajaran. Observasi dilakukan secara langsung di kelas untuk melihat bagaimana simulasi mengajar diterapkan, bagaimana keaktifan siswa terbangun. Selain itu, dokumentasi meliputi pengumpulan lembar evaluasi siswa, foto kegiatan pembelajaran, dan catatan lapangan sebagai data pendukung penelitian.

Teknik analisis data mengikuti model Miles dan Huberman yang meliputi analisis reduksi data,

penyajian data, dan penarikan Kesimpulan / verifikasi (Zulfirman, 2022). Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber dan teknik, member check, peer debriefing. Prosedur penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap meliputi persiapan (penyusunan instrumen dan perizinan), pelaksanaan (implementasi dan pengumpulan data), serta analisis (pengolahan data dan penyusunan laporan).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setelah melaksanakan kegiatan wawancara peneliti menemukan beberapa permasalahan yang ada pada proses pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas 4 SD N Kuripan yaitu proses pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh metode tradisional, di mana guru lebih sering menggunakan ceramah, tanya jawab, demonstrasi, serta diskusi kelompok tanpa variasi strategi yang lebih inovatif. Media pembelajaran juga terbatas, hanya mengandalkan video pembelajaran dan LKPD, sehingga kurang mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya. Selain itu, sumber materi masih berfokus pada buku guru, buku siswa, dan LKS, dengan alternatif sumber belajar yang

minim sehingga wawasan peserta didik tidak berkembang secara optimal.

Pendekatan Inquiry Learning belum dimanfaatkan sepenuhnya sebagai pendekatan yang mendorong keaktifan, rasa ingin tahu, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Kondisi ini diperkuat oleh pernyataan guru yang mengindikasikan perlunya pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, interaktif, dan kontekstual agar proses belajar dapat memberikan pengalaman yang lebih bermakna bagi peserta didik. Oleh sebab itu, peneliti mengidentifikasi masalah-masalah tersebut yang kemudian digunakan untuk menentukan alternatif solusi yang sesuai. Di sini peneliti melakukan kolaborasi dengan guru kelas dalam mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran serta media pembelajaran yang tepat bagi siswa kelas IV SD Negeri Kuripan pada mata pelajaran. Dengan mempertimbangkan karakteristik setiap siswa serta hambatan yang mereka hadapi.

Setelah melakukan identifikasi permasalahan, peneliti melakukan simulasi mengajar menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Dari hasil

penelitian yang telah dilakukan melalui simulasi mengajar di SD Negeri Kuripan, diperoleh laporan penelitian. Berdasarkan hasil pelaksanaan simulasi mengajar, kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik tanpa adanya hambatan. Proses pembelajaran yang dilakukan pada simulasi ini secara umum masih menyerupai praktik mengajar yang biasa dilakukan guru di kelas. Namun, dalam simulasi tersebut pembelajaran dikembangkan melalui pemanfaatan teknologi serta penerapan model dan metode yang lebih modern. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, terutama bagi siswa kelas IV SD N Kuripan.

Dalam praktik pembelajaran sehari-hari, guru kelas cenderung mengandalkan metode tradisional dan pemanfaatan media yang terbatas. Hasil belajar siswa biasanya diukur hanya melalui LKPD dan soal evaluasi, sehingga variasi instrumen penilaian belum sepenuhnya berkembang. Kondisi ini membuat proses pembelajaran berjalan cukup baik, tetapi masih kurang memberikan pengalaman belajar yang beragam dan interaktif bagi siswa. Melalui simulasi mengajar yang dilakukan

peneliti, pembelajaran kemudian dikembangkan dengan pendekatan yang lebih modern. Simulasi ini menghadirkan penggunaan teknologi, variasi metode, serta strategi pembelajaran inovatif yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Pembelajaran inovatif merupakan strategi yang dirancang oleh guru untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran secara lebih efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Desvianti, 2020 (Novela et al., 2024) yang menegaskan bahwa pendekatan inovatif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Upaya ini memberikan kontribusi positif terutama bagi siswa kelas IV SD N Kuripan, karena mereka mendapatkan pengalaman belajar yang lebih kaya dan dinamis dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya.

Pengetahuan serta kemampuan guru dalam menentukan media yang selaras dengan tujuan pembelajaran menjadi aspek penting dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Agar dapat memilih media secara tepat, guru perlu memperhatikan sejumlah kriteria, seperti jumlah peserta didik yang menjadi sasaran

(apakah kelompok kecil, sedang, atau besar), lokasi pelaksanaan pembelajaran (di dalam kelas atau di luar ruangan), jenis media yang paling sesuai dan tingkat kemudahan penggunaannya, serta pertimbangan biaya yang dikeluarkan dibandingkan dengan manfaat yang akan diperoleh peserta didik (Miftah & Rokhman, 2022).

Berdasarkan kebutuhan untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, peneliti memilih menggunakan media Wordwall sebagai pendukung dalam simulasi mengajar. Pemilihan Wordwall didasarkan pada kemampuannya menyediakan berbagai bentuk permainan edukatif yang mudah digunakan, seperti open the box. Pemilihan Wordwall didasarkan pada kemampuannya menyediakan berbagai bentuk permainan edukatif yang mudah digunakan, seperti kuis, pencocokan pasangan, roda acak, dan teka-teki interaktif. Media ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memberikan variasi dalam cara guru menyampaikan materi Pendidikan Pancasila. Dengan memanfaatkan media pembelajaran Wordwall sebagai sarana pendukung

proses belajar, guru dapat menggabungkan materi dengan aktivitas bermain sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan diharapkan lebih bermakna. Media Wordwall juga dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas tinggi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang sering dianggap terlalu teoretis. Penggunaan Wordwall dalam proses pembelajaran terbukti memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa, yang pada akhirnya dapat berpengaruh pada perkembangan kemampuan kognitif mereka (Fahsa et al., 2022).

Setelah peneliti menerapkan simulasi mengajar dengan menggunakan media Wordwall, terlihat perubahan positif pada respons siswa. Anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi, ditandai dengan meningkatnya rasa ingin tahu dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Tampilan permainan yang interaktif membuat siswa lebih fokus, aktif bertanya, serta berinisiatif mencoba menjawab setiap tantangan yang diberikan.



Gambar 1 Penggunaan media wordwall

Peneliti menampilkan permainan Wordwall melalui proyektor sehingga seluruh siswa dapat melihat dengan jelas. Jenis permainan yang digunakan adalah open the box yang disesuaikan dengan materi Aturan di Lingkungan Sekitar. Ketika permainan dimulai, siswa tampak sangat antusias. Mereka bergiliran tunjuk tangan untuk menjawab soal yang muncul di layar, sementara teman-temannya memberikan dukungan. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena setiap pertanyaan memunculkan rasa penasaran dan kompetisi sehat antar siswa. Peneliti memberikan kesempatan bagi siswa untuk berdiskusi singkat sebelum memilih jawaban, sehingga kegiatan ini tidak hanya menekankan kecepatan, tetapi juga pemahaman. Selama proses tersebut, siswa menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi. Mereka aktif membaca soal, berdiskusi, mencoba menjawab, bahkan beberapa siswa yang

biasanya pasif tampak mulai berpartisipasi. Media Wordwall yang bersifat visual dan interaktif membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan. Peneliti juga memberikan penguatan positif setiap kali siswa berhasil menjawab pertanyaan, sehingga menambah motivasi belajar mereka. Pada akhir kegiatan, peneliti melakukan refleksi singkat bersama siswa mengenai pengalaman belajar menggunakan Wordwall. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran terasa lebih menarik dan membuat mereka ingin belajar lebih banyak. Secara keseluruhan, penggunaan Wordwall mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, partisipatif, dan efektif dalam mendukung pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan penelitian mengenai implementasi simulasi mengajar dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif pada Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri Kuripan, dapat disimpulkan bahwa proses

pembelajaran yang berlangsung sebelumnya masih menghadapi berbagai kendala, terutama dominasi metode ceramah, keterbatasan variasi strategi, serta pemanfaatan media yang belum optimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi siswa, kurangnya variasi pengalaman belajar, dan belum maksimalnya pengembangan kemampuan berpikir kritis maupun keaktifan siswa.

Melalui pelaksanaan simulasi mengajar, penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran mampu dirancang secara lebih kreatif dan interaktif dengan mengintegrasikan unsur teknologi serta media digital, khususnya Wordwall, yang terbukti efektif dalam meningkatkan dinamika kelas. Penggunaan Wordwall tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, tetapi juga mampu membangun motivasi intrinsik siswa, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta meningkatkan keberanian mereka dalam bertanya dan menjawab pertanyaan. Guru memperoleh kesempatan untuk mengevaluasi dan memperkaya praktik mengajar melalui strategi-strategi baru yang lebih

selaras dengan prinsip pembelajaran pada Kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimas Qondias, Anastasia Moi Nilu, & Maria Karolina Gare. (2025). Penguatan Pendidikan Pancasila Melalui Media Teka-Teki Burung Garuda Pada Siswa Sekolah Dasar Di Sdk Bomari. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 4(3), 287–298.
<https://doi.org/10.38048/jcpa.v4i3.5181>
- Fahsa, A., Suntari, Y., & Yudha, C. B. (2022). 3 1,2,3. 05(01), 53–64.
- Febryana, M. R. N., Navira, A., Susilo, T. W., & Tugiran. (2021). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 1525–1531.
<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 25.
<https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i2.23179>
- Magdalena, I., Ramadhanty Wahidah, A., Rahmah, G., & Claudia Maharani, S. (2020). Pembelajaran Inovatif Dalam Pembentukan Karakter Siswa Kelas 1 Sd Negeri Pangadegan 2. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 376–392.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420.
<https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>
- Novela, D., Ari Suriani, & Sahrun Nisa. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105.
<https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- Parwati, Y., Saylendra, N. P., & Nugraha, Y. (2023). Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Meningkatkan Civic Disposition Siswa Pada Kurikulum Merdeka. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(9), 310–316.
<https://doi.org/10.56393/decive.v3i9.1782>
- Rizki, D., Naila, R., Susilo, W. T., Nur, W. I., & Anisah, R. (2023). 2135-Article Text-9400-1-10-20231219. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(05), 1812–1825.
- Wijaya, F. R., Lubis, F. A. R., Siregar, M. N. S., & Batubara, A. A. F. (2025). Sumber Data, Subjek Penelitian, dan Isu Terkait. *Jurnal Edukatif*, 3(2), 271–276.
- Zulfirman, R. (2022). Implementasi Metode Outdoor Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Agama Islam di MAN 1 Medan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPpp*, 3(2), 147–153.
<https://doi.org/10.30596/jppp.v3i2.11758>