

## Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD 2 Kedungsari Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Muhyidin\*, Erik Aditiya Ismaya, Wawan Shokib Rondli  
PGSD FKIP Universitas Muria Kudus

\*Corresponding Author: [muhyidinspj18@gmail.com](mailto:muhyidinspj18@gmail.com)  
Dikirim: 20-08-2024; Direvisi: 08-09-2024; Diterima: 09-09-2024

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menilai peningkatan hasil belajar siswa kelas VI SD 2 Kedungsari yang berjumlah 8 siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan metode kuantitatif. Instrumen dalam penelitian ini yaitu menggunakan tes. Sedangkan teknik analisis datanya menggunakan *pretest* dan *posttest*. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan, dengan nilai *pretest* sebesar 41,2% meningkat menjadi 85% pada *posttest*, menghasilkan peningkatan sebesar 43,8%. Uji dependent t-test menunjukkan signifikansi 0,000, sementara uji *N-Gain* sebesar 0,73 menandakan peningkatan yang signifikan. Media Guyub Rukun berbasis teknologi terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** Media Guyub Rukun; Hasil belajar; Pendidikan Pancasila

**Abstract:** This research aims to assess the improvement in learning outcomes of class VI students at SD 2 Kedungsari, totaling 8 students, in the Pancasila Education subject using quantitative methods. The instrument in this research uses tests. Meanwhile, the data analysis technique uses pretest and posttest. The results showed a significant improvement, with a pretest score of 41.2% increasing to 85% on the posttest, resulting in an increase of 43.8%. The dependent t-test shows a significance of 0.000, while the N-Gain test of 0.73 indicates a significant increase. Technology-based Guyub Rukun media has proven to be effective in improving student learning outcomes.

**Keywords:** Media Guyub Rukun; Learning outcomes; Pancasila Education

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek fundamental dalam kehidupan manusia yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kemampuan individu. Tidak bisa diabaikan, pendidikan adalah Suatu usaha yang dijalankan secara sadar dan terencana dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif serta lingkungan yang kondusif. Melalui pendidikan, Siswa diberikan kesempatan untuk secara aktif dalam mengembangkan berbagai potensi dalam dirinya, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Kartini et al., 2023). Kemajuan teknologi di era digital memberikan dampak yang banyak terhadap sektor pendidikan sehingga memunculkan sebuah paradigma pergeseran dalam proses pembelajaran. Sebelumnya, pendidikan berpusat pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, dengan fokus pada penyampaian informasi (Widya et al., 2024).

Perpindahan ini bergeser dari model tradisional yang berpusat pada guru selaku sumber utama pengetahuan, jadi model yang lebih interaktif serta kolaboratif, di mana partisipan didik jadi pusat dari proses pendidikan. Teknologi membolehkan akses data yang lebih luas serta kilat, menunjang pendidikan mandiri, serta memperkenalkan tata cara baru semacam pendidikan berbasis proyek, pendidikan

daring, serta pemakaian aplikasi pembelajaran. Tidak hanya itu, teknologi pula membolehkan personalisasi pendidikan, di mana modul bisa disesuaikan dengan kebutuhan serta keahlian tiap- tiap partisipan didik.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan komponen penting dari program pendidikan di sekolah. Tujuannya adalah untuk mengajarkan siswa nilai-nilai dasar Pancasila sejak kecil. Materi ini membahas sejarah Pancasila, asal-usulnya, dan maknanya sebagai ideologi dan dasar Negara (Astuti et al., 2023). Namun, menyebutkan beberapa tantangan yang dihadapi siswa. Beberapa kesulitan yang mereka hadapi mencakup pemahaman materi inti PPKn, kesulitan dalam memahami penjelasan yang diajarkan oleh guru, dan kesulitan dalam memahami soal yang ada. Selain itu, mereka juga menghadapi tantangan dalam mengimplementasikan sikap positif terhadap prinsip-prinsip Pancasila yang diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari. Tidak hanya itu, metode pembelajaran yang monoton dan membosankan dapat menghambat perkembangan kemampuan berpikir kritis yang dimiliki oleh siswa. Masalah tersebut disebabkan oleh proses belajar yang membosankan dan monoton, yang membuat peserta didik atau siswa menjadi pasif dan hanya diam selama berlangsungnya proses pembelajaran.

Menurut Fadia Nurluthfiana et al., (2023) dalam dunia pendidikan, terutama dalam pembelajaran yang melibatkan komunikasi dan interaksi, peran seorang guru sangatlah penting. Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, seorang guru perlu menghadirkan inovasi yang dapat menjembatani komunikasi selama pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan alat pembelajaran yang tepat menjadi sangat diperlukan dalam mendukung keberhasilan proses tersebut.

Menurut Moto, (2019) pemakaian media pendidikan mempunyai akibat signifikan terhadap hasil belajar siswa. Media pendidikan dikira esensial dalam menghasilkan proses belajar yang efisien, sebab sanggup tingkatkan uraian serta keterlibatan siswa secara lebih mendalam. Dengan memanfaatkan media yang tepat, guru dapat menjelaskan konsep-konsep dengan lebih jelas dan menarik, sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah yang diajarkan. (Elmanidar et al., 2023). Ini membuat pembelajar lebih mudah dalam memahami tujuan dan maksud pelajaran, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan memperoleh pengetahuan yang lebih nyata dalam konteks situasi saat pelajaran dilakukan. Oleh karena itu, sangat penting untuk menggunakan media pembelajaran dalam membantu meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami materi dan meningkatkan hasil belajar mereka. Menurut Aurora & Effendi, (2019), kemajuan teknologi informasi yang begitu pesat telah membawa peradaban menuju dimensi digital. Menurut Trisiana, (2020) aplikasi berbasis android yaitu media pembelajaran yang siswa dapat gunakan saat belajar.

Oleh karena hal tersebut pembelajaran berbasis digital bisa diterapkan di berbagai bidang pendidikan, dengan dukungan penting dari peran guru atau pendidik dalam prosesnya. Aplikasi pembelajaran berbasis Android ini menyediakan konten materi pelajaran yang menarik, sehingga siswa tidak hanya tertarik dan fokus pada materi yang disajikan, tetapi juga lebih mudah untuk memahami apa yang diajarkan oleh guru. Pendekatan ini mengintegrasikan teknologi dengan metode pengajaran tradisional, menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan efektif. (Riyan, 2021).

Berdasarkan evaluasi proses pembelajaran pendidikan pancasila di SD 2 Kedungsari, ditemukan bahwa kondisi tertentu membutuhkan perhatian lebih besar.



Siswa di sana masih menganggap hasil belajar mereka rendah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. dengan rata-rata 63,1, dan beberapa penyebab hasil belajar siswa yang rendah adalah sebagai berikut siswa kesulitan menelaah konsep materi, siswa sulit dalam mengingat materi yang diajarkan, siswa kesulitan memahami penjelasan guru. Menurut Rudiawan & Asmaroini, (2022) Dalam perbandingan dengan guru mata pelajaran lain, guru PPKn memiliki tanggung jawab yang lebih besar. Mereka dituntut untuk membentuk karakter siswa mereka.

Menurut Susanto & Ismaya, (2022) guru adalah bagian penting dari sekolah dan memainkan peran penting dalam membuat siswa memahami materi. Guru sebagai pendidik sebagai kunci kesuksesan pendidikan. Guru memainkan peran penting dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, kecerdasan, sikap, dan perspektif hidup siswanya (Purwantiningsih et al., 2018). Diharapkan guru dapat menemukan dan menggunakan media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran seperti ini, terutama dalam hal pendidikan pancasila.

Media guyub rukun adalah inovasi teknologi pendidikan yang dibuat untuk membuat pendidikan Pancasila lebih mudah dan menyenangkan. Salah satu fitur unggulan aplikasi ini adalah materi pembelajaran yang didesain dengan karakter anak-anak melalui midmap bergambar dan penjelasan menarik; video pembelajaran berbentuk kartun dengan cerita yang mengasyikkan; dan latihan soal dan tes untuk mengukur pemahaman perengkingan juga memberikan elemen kompetitif yang mendorong siswa untuk terus meningkatkan. Adanya fitur-fitur ini memungkinkan guru dan siswa melakukan kegiatan belajar mengajar dengan cara yang lebih praktis dan interaktif.

Guyub rukun adalah alat pembelajaran yang efektif dan menarik untuk proses belajar karena memiliki banyak kelebihan. Untuk meningkatkan minat dan perhatian siswa, materi pembelajaran yang dirancang dengan karakter dan visual yang menarik, seperti gambar dan midmap, dapat digunakan. Pembelajaran menjadi lebih interaktif. dan mudah dipahami dengan video pembelajaran berbentuk kartun yang memiliki penjelasan yang menarik. Selain itu, latihan soal dan tryout memberi siswa kesempatan untuk mengevaluasi tingkat pemahaman mereka, dan fitur perengkingan mendorong kompetisi yang sehat, yang mendorong siswa untuk meningkatkan prestasi mereka.

Selain itu, aplikasi berbasis teknologi ini memudahkan siswa dan pendidik untuk mengaksesnya, memungkinkan pembelajaran berlangsung secara fleksibel. Media pembelajaran Guyub Rukun, yang dirancang agar mudah digunakan dan efektif, membantu guru menyampaikan materi dengan lebih praktis dan menyediakan alat evaluasi yang efektif. Pelaksanaan model pendidikan yang baik hendak jadi lebih bermakna bila didukung oleh media pendidikan yang pas, sehingga menolong partisipan didik menguasai materi secara mendalam serta komprehensif. (Diantoro et al., 2020).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya. yang dilakukan oleh Pada et al., (2021), hasil penelitian menunjukkan bahwa media Pembelajaran interaktif Berbasis Gawai pada pelajaran PPKn yang dikembangkan dinyatakan valid berdasarkan saran dari ahli materi dan ahli media, setelah melalui beberapa sesi perbaikan. Media ini juga dianggap efektif oleh guru kelas dalam proses pembelajaran. Selain itu penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sobrina & Fitriyani, (2023) hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran E-Modul dinyatakan sangat layak oleh ahli materi dengan penilaian 80%, kelayakan



bahasa 100%, dan kelayakan media 92%. Selain itu, media ini juga dianggap sangat efektif oleh guru (87,5%) dan siswa (83,3%). Terakhir penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh 'Afrija et al., (2022) hasilnya menunjukkan bahwa berbagai model pembelajaran dapat diterapkan dalam PPKn untuk mengembangkan karakter siswa sebagai warga negara yang baik. Penggunaan video pembelajaran efektif dalam memotivasi siswa dan meningkatkan disiplin serta tanggung jawab mereka.

Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran pendidikan pancasila di SD 2 Kedungsari menunjukkan bahwa kondisi tertentu membutuhkan perhatian lebih. Tidak ada siswa yang menonjol dalam Materi pendidikan pancasila, dan motivasi belajar untuk mata pelajaran pendidikan pancasila masih rendah. Jika dilihat dari hasil pretest yang saya berikan nilai yang dihasilkan masih rendah yaitu rata-rata nilai yang di hasilkan beberapa penyebab rendahnya Hasil belajar siswa matkul pendidikan pancasila yaitu fokus yang kurang dari guru terhadap pelajaran pendidikan pancasila, kurangnya minat siswa terhadap materi pendidikan pancasila dikarenakan banyaknya materi yang di hafalkan, dan keterbatasan media pembelajaran yang dapat menghambat proses belajar mengajar pendidikan pancasila.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Instrumen dalam penelitian ini yaitu menggunakan tes. Sedangkan teknik analisis datanya menggunakan *pretest* dan *posttest*. Sebelum tes dan setelah tes diberi perlakuan untuk menerapkan desain penelitian. Dalam desain ini, sebelum perlakuan diberikan, peserta penelitian akan menjalani *pretest* untuk mengukur kondisi awal atau kemampuan dasar mereka (Handhika et al., 2021).

Setelah itu, peserta akan menerima perlakuan tertentu yang merupakan variabel yang diuji dalam penelitian. Setelah perlakuan, peserta akan menjalani *posttest* untuk mengukur perubahan atau efek dari perlakuan tersebut. Untuk mengetahui kelayakan suatu instrumen maka perlu dilakukan langkah-langkah:

Uji normalitas dilakukan untuk menilai kelayakan instrumen dan menentukan jenis uji statistik yang akan digunakan, apakah parametrik atau nonparametrik. Dalam penelitian ini, normalitas di uji menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Kriteria untuk uji ini yaitu data menunjukkan distribusi normal jika Sig  $> 0,05$ ; sedangkan data dikatakan tidak normal jika Sig  $< 0,05$ .

Uji beda digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran guyub rukun dan sesudah menggunakan media pembelajaran aplikasi Guyub Rukun. Setelah melakukan uji normalitas untuk memastikan distribusi data, uji beda ditrapkan atau di lakukan guna menentukan jenis uji statistik yang tepat. Jika data berdistribusi normal, uji parametrik seperti uji-*t* dapat digunakan. Sebaliknya, jika data tidak berdistribusi normal, uji nonparametrik seperti uji *Mann-Whitney* akan digunakan.

Kriterianya yaitu jika nilai sig dari uji *t* atau *Mann-Whitney* kurang dari 0,05, maka terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran aplikasi Guyub Rukun. Sebaliknya, jika nilai sig dari uji *t* atau *Mann-Whitney* lebih dari 0,05, maka tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran aplikasi Guyub Rukun.

Uji *N-Gain*



Berikut ini rumus *N-Gain*

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Setelah didapatkan hasil *N-Gain*, selanjutnya data yang didapatkan tersebut diinterpretasikan ke dalam kriteria *N-Gain*, sebagai berikut:

**Tabel 1.** Kategori Pembagian *N-Gain Score*

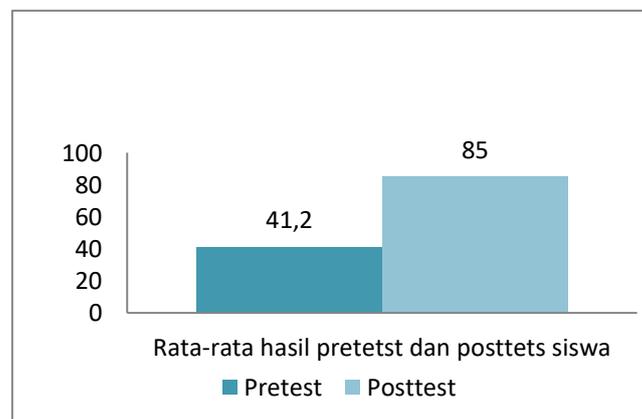
| Nilai <i>N-Gain</i> | Kategori Kelayakan Media |
|---------------------|--------------------------|
| $g \geq 0,7$        | Tinggi                   |
| $0,3 \leq g < 0,7$  | Sedang                   |
| $g < 0,3$           | Rendah                   |

Pada Tabel 1 Kategori Pembagian *N-Gain Score* menjelaskan bahwa nilai  $g \geq 0,7$  termasuk dalam kategori tinggi.  $0,3 \leq g < 0,7$  termasuk dalam kategori sedang. Sedangkan  $g < 0,3$  termasuk kategori rendah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, peningkatan hasil belajar siswa SD 2 Kedungsari pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dianalisis dengan membandingkan nilai siswa antara *pretest* dan *posttest*. Peningkatan tersebut diukur melalui hasil nilai dari *pretest* dan *posttest* yang akan dilakukan, yang masing-masing terdiri dari 20 pertanyaan pilihan ganda.

Hasil *pretest* siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila adalah nilai yang mereka peroleh sebelum menggunakan media yaitu media guyub rukun yang dikembangkan, sedangkan nilai *posttest* siswa adalah nilai yang mereka peroleh setelah menggunakan media tersebut. Hasil belajar siswa dari kedua tes ini disajikan di bawah ini.



**Gambar 1.** Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Gambar hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* adalah 41,2%, sedangkan *posttest* mencapai 85%, dengan peningkatan sebesar 43,8%. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa membaik setelah menggunakan media Guyub Rukun berbasis teknologi. Selanjutnya, uji normalitas dilakukan untuk menentukan jenis uji statistik yang sesuai: uji *t* untuk data normal atau uji Wilcoxon untuk data non-normal. Hasil analisis menggunakan SPSS 26 adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.** Hasil Uji Normalitas

| Data            | Tes Statistik | Sig   | $\alpha$ | Kesimpulan |
|-----------------|---------------|-------|----------|------------|
| <i>Pretest</i>  | 0,974         | 0,925 |          | Normal     |
| <i>Posttest</i> | 0,860         | 0,120 | 0,05     | Normal     |

Menurut Tabel 2 hasil uji normalitas, nilai uji statistik *pretest* adalah 0,974 dengan signifikansi 0,925, dan nilai uji *posttest* adalah 0,860 dengan signifikansi 0,120. Karena nilai signifikansi keduanya lebih dari 0,05, maka uji beda dilakukan dengan uji *t* dependent.

Uji dependent *t-test* dapat diolah untuk mengukur perbedaan rata-rata hasil belajar siswa SD 2 Kedungsari sebelum dan sesudah menggunakan media Guyub Rukun berbasis teknologi. Dalam penelitian ini, uji dependent *t-test* akan membantu menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Berikut adalah hasilnya:

**Tabel 3.** Hasil Uji *T*

|      |                                  | Paired Differences |                |                 |   |           | T       | df | Sig. (2-tailed) |
|------|----------------------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|-----------|---------|----|-----------------|
| Pair | <i>Pretest</i> - <i>Posttest</i> | Mean               | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |           |         |    |                 |
|      |                                  |                    |                |                 | Lower                                     | Upper     |         |    |                 |
| 1    |                                  | -40.62500          | 9.79705        | 3.46378         | -48.81554                                 | -32.43446 | -11.729 | 7  | .000            |

Hasil signifikansi menunjukkan nilai 0,000, yang kurang dari 0,05, hal ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa kelas VI SD 2 Kedungsari pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selanjutnya, yang dilakukan yaitu dilakukan uji *N-Gain*. Uji *N-Gain* digunakan untuk menentukan peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti suatu intervensi atau metode pembelajaran tertentu. Dalam penelitian ini, uji *N-Gain* akan membantu menentukan efektivitas penggunaan media Guyub Rukun berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di SD 2 Kedungsari.

*N-Gain* dihitung dengan membandingkan selisih antara skor *pretest* dan *posttest* dengan selisih maksimal yang mungkin dicapai. Hasil perhitungan ini kemudian dikategorikan menjadi tiga, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Kategori ini mencerminkan sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa terjadi.

Dengan menggunakan uji *N-Gain*, peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai seberapa efektif media Guyub Rukun berbasis teknologi dalam membantu siswa mencapai hasil belajar yang maksimal mereka dalam belajar. Uji ini memberikan informasi tentang seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media guyub rukun tersebut. Berikut hasilnya:

$$\begin{aligned}
 N-Gain &= \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}} \times 100\% \\
 &= \frac{85 - 44,3}{100 - 44,3} \\
 &= \frac{40,7}{55,7} = 0,73
 \end{aligned}$$



Hasil perhitungan uji *N-Gain* dari nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh siswa sebesar 0,73 nilai tersebut dalam kategori sedang. Berdasarkan hal ini, disimpulkan bahwa pengembangan media Guyub Rukun berbasis teknologi bisa meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD 2 Kedungsari pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pembahasan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa siswa diuji melalui uji *pretest* dan *posttest*. Hasil rekapitulasi menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 41,2% pada uji *pretest* dan peningkatan signifikan sebesar 43,8% pada uji *posttest*. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Guyub Rukun dalam proses belajar memperbaiki hasil belajar siswa kelas VI SD 2 Kedungsari. Gambar 1 menggambarkan perbedaan ini.

Dalam menentukan/mendapatkan jenis statistik yang akan digunakan, uji normalitas dilakukan. Hasilnya menjelaskan bahwa data nilai siswa dalam *pretest* dan *posttest* memiliki distribusi normal. Oleh karena itu, uji *t-test* yang bergantung digunakan untuk melakukan uji beda. Hasilnya menunjukkan signifikansi sebesar 0,000, yang menunjukkan bahwa pemahaman anak terhadap materi sebelum dan setelah penggunaan media Guyub rukun adalah berbeda secara signifikan.

Uji *N-Gain* digunakan dalam mengukur tingkat pemahaman siswa kelas VI SD 2 Kedungsari pada mata pelajaran, dengan hasil menunjukkan *N-Gain* 0,73, yang tergolong dalam kategori sedang. Dengan Hasil menunjukkan bahwa media Guyub Rukun berbasis teknologi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD 2 Kedungsari pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media tersebut memiliki dampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa.

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila mengalami peningkatan dari 41,2% pada *pretest* menjadi 85% pada *posttest*, dengan kenaikan sebesar 43,8%. Uji *dependent t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,000, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan. Selain itu, uji *N-Gain* yang memperoleh nilai 0,73 menunjukkan peningkatan sedang, mengindikasikan bahwa media Guyub Rukun berbasis teknologi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD 2 Kedungsari dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

## DAFTAR PUSTAKA

- 'Afrija, A., 'Latifah, K., 'Nida, M., & 'Marini, A. (2022). Analisis Efektivitas Video Pembelajaran dalam Membangun Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa SD Pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 339–354.  
<https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/4302>
- Astuti, P., Putri, A. K. L., Maqfiroh, A. D., Lestari, L. A., & Rondli, W. S. (2023). Peran Guru PPKn Dalam Penguatan Karakter Siswa Negeri 02 Panjang Kudus. *Seminar Ketua Nasional Dies Natalis Universitas Muria Kudus, 1*, 231–243.



- Aurora, A., & Effendi, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 5(2), 11. <https://doi.org/10.24036/jtev.v5i2.105133>
- Diantoro, C. T., Ismaya, E. A., & Widiyanto, E. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Quantum Teaching Berbantuan Media Aplikasi Edmodo Pada Siswa Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i1.4496>
- Elmanidar, N., Fakhriyah, F., & Rondli, W. S. (2023). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Pop Up Book Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Tema 8 Kelas 5 Sdn 1 Mayong Kidul. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(4), 491–497. <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i4.3001>
- Fadia Nurluthfiana, Erlita Umi Masytoh, Silvia Berliana, Wafna Jannata Ulya, Ahmad Hariyadi, Wawan Shokib Rondli, Erik Aditia Ismaya, & Imaniar Purbasari. (2023). Pentingnya Upaya Meningkatkan Minat Belajar Ips Dengan Menggunakan Media Audiovisual Pada Siswa Sd Kelas Rendah Di Sd Negeri Kunir 1 Dempet Demak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 2(1), 375–384. <https://doi.org/10.55606/mateandrau.v2i1.307>
- Handhika, D., Santoso, & Ismaya, E. A. (2021). Pengaruh Model Project Based Learning dan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(4), 1544–1550. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1449>
- Kartini, U., Fatkhurrohman, I., & Rondli, W. S. (2023). *5011-18431-1-Pb*. 9(2), 1112–1120. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.5011/http>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Pada, G., Ppkn, P., Sd, K., Di, M. I., & Covid-, P. (2021). *ELSE (Elementary School Education Journal)*. 5, 159–171. <https://doi.org/10.30651/else.v5i2.7099>
- Purwantiningsih, A., Suharso, P., & Ismaya, E. A. (2018). PENDIDIKAN UNTUK MEMECAHKAN MASALAH BANGSA MELALUI PENINGKATAN PROFESIONALISME GURU (Belajar dari Pengalaman Jepang). *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.24176/re.v9i1.2805>
- Riyan, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi. *Diksi*, 29(2), 205–216. <https://doi.org/10.21831/diksi.v29i2.36614>
- Rudiawan, R., & Asmaroini, A. P. (2020). *Peran Guru Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Penguatan Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah. 1*. DOI: 10.24269/ed.v6i1.1332



- Sobrina, S. S., & Fitriyani, F. (2023). Pengembangan Media Interaktif Berbasis E-Modul Guna Menumbuhkan Minat Baca Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Materi Keragaman Budaya Seni Tari Di Jawa Barat Kelas Iv Sekolah Dasar. *SEHRAN (Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kewarganegaraan)*, 2(2), 111–132. <https://doi.org/10.56721/shr.v2i2.237>
- Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), 104–110. <https://doi.org/10.30605/cjpe.512022.1583>
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
- Widya, S., Aditia, E., Shokib, W., & Ardianto, I. (2024). *Developing E-Modules Local Wisdom Based on PBL for Elementary School*. 1, 64–70. <https://doi.org/10.53797/jthkkss.v5i1.8.2024>

