

Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban melalui Media Interaktif Power Point Kelas 3 SDN Gelam 1 Candi

Nisaul Mahira¹, Novaria Lailatul Jannah^{1*}

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia;

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban melalui penggunaan media interaktif PowerPoint di kelas III SDN Gelam 1 Candi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, dengan melibatkan 10 peserta didik sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada tiga aspek utama. Aktivitas guru meningkat dari 50,32% pada siklus I menjadi 88,67% pada siklus II. Aktivitas peserta didik juga mengalami peningkatan dari 45,57% menjadi 86,29%. Selain itu, ketuntasan hasil belajar peserta didik meningkat dari 54,69% pada siklus I menjadi 86,51% pada siklus II, yang berarti telah melampaui indikator keberhasilan klasikal yaitu 80%. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa media interaktif *powerpoint* efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci

Keaktifan peserta didik; Media interaktif *Powerpoint*; Pendidikan Pancasila; PTK

Abstract

This classroom action research aims to improve the activeness and learning outcomes of students in the Pancasila Education subject of rights and obligations through the use of interactive PowerPoint media in class III of SDN Gelam 1 Candi. The research was conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages, involving 10 students as research subjects. The results showed a significant increase in three main aspects. Teacher activity increased from 50.32% in cycle I to 88.67% in cycle II. Student activity also increased from 45.57% to 86.29%. In addition, the completeness of student learning outcomes increased from 54.69% in cycle I to 86.51% in cycle II, which means it has exceeded the classical success indicator of 80%. Overall, these findings indicate that interactive PowerPoint media is effective in increasing student activity and learning outcomes.

Keywords

Student activity; interactive powerpoint; Pancasila education; PTK

Korespondensi
Novaria Lailatul Jannah
novaria406.pgds@unusida.ac.id

Pendahuluan

Pendidikan dalam perundang-undangan tentang sistem pendidikan No 20 Tahun 2003, menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan sebuah potensi dirinya untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Soedibyo, 2003).

Kemudian menurut (Rahman *et al.*, 2022) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Berdasarkan dua penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan diartikan sebagai suatu proses yang diselenggarakan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang bermakna dan partisipatif. Melalui proses tersebut, peserta didik didorong untuk mengembangkan seluruh potensi dirinya secara utuh, meliputi dimensi spiritual, moral, intelektual, emosional, dan keterampilan hidup, sehingga mampu menjadi pribadi yang berkarakter, cerdas, serta berkontribusi positif bagi masyarakat dan lingkungannya.

Pendidikan pancasila adalah salah satu mata pelajaran wajib di sekolah dasar. Pendidikan pancasila merupakan sebuah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengajarkan dan memperkenalkan kepada peserta didik bagaimana memahami dan menerapkan prinsip-prinsip dasar pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Setiawan *et al.*, 2021). Menurut (Sari, Khasanah and Sulistyaningsih, 2023) pendidikan pancasila memiliki peran yang fundamental dalam membentuk karakter dan kepribadian setiap warga negara. Melalui pendidikan ini, peserta didik diarahkan untuk memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai pancasila sebagai pedoman dalam bersikap dan bertindak di kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran pendidikan pancasila hendaknya dilaksanakan dengan memberikan contoh-contoh nyata yang dekat dengan kehidupan peserta didik, sehingga nilai-nilai yang diajarkan dapat lebih mudah dipahami dan diinternalisasi. Pembelajaran yang bersifat konkret, sistematis, dan logis membantu peserta didik mengenali makna pancasila melalui pengalaman langsung yang mereka temui di lingkungan sekitar. Dari kedua uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan pancasila memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter, kepribadian, serta cara berpikir peserta didik agar selaras dengan nilai-nilai pancasila. Melalui pembelajaran yang konkret, kontekstual, dan bermakna, peserta didik tidak hanya diajak untuk memahami nilai-nilai pancasila secara teoritis, tetapi juga untuk menghayati dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pendidikan pancasila menjadi pondasi dalam menumbuhkan generasi muda yang berintegritas, berkepribadian luhur, dan mampu berkontribusi positif bagi kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Berdasarkan hasil observasi pada bulan oktober 2025 tentang kegiatan pembelajaran pendidikan pancasila di kelas III SDN Gelam 1, Candi Sidoarjo diperoleh beberapa informasi tentang aktivitas guru, terlihat bahwa : (1) tidak adanya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran, sehingga pembelajaran cenderung monoton; (2) kurangnya ketersediaan media pembelajaran di sekolah sehingga kegiatan pembelajaran masih berfokus pada guru; (3) motivasi belajar peserta didik yang rendah, dapat dilihat dari perhatian peserta didik yang hanya tertuju pada guru di awal pembelajaran saja.

Setelah melakukan observasi awal dan telah diperoleh beberapa data, maka peneliti melakukan pretest kepada peserta didik untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil pretest yang dilakukan oleh peneliti pada bulan April diperoleh data bahwa 10 peserta didik hasil belajarnya masih belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan sekolah yaitu 72 untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN Gelam 1, Candi Sidoarjo. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas III SDN Gelam 1, Candi Sidoarjo pada mata Pelajaran pendidikan pancasila masih rendah.

Pembelajaran dikatakan berhasil jika peserta didik mendapatkan nilai diatas KKM. Hal itu dapat didukung dengan pemilihan strategi pembelajaran berupa model, pendekatan, metode, teknik, maupun media pembelajaran yang dipilih harus tepat sehingga dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik

antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu caramenciptakan proses pembelajaran yang menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran adalah dengan memberikan media pembelajaran yang tepat.

Menurut (Nurhasana, 2022) istilah media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “penghubung”. Dalam konteks pembelajaran, media diartikan sebagai segala bentuk sarana yang berfungsi untuk menyalurkan pesan, informasi, serta makna dari pendidik kepada peserta didik agar proses belajar mengajar berlangsung secara efektif dan bermakna. Media pembelajaran dapat mencakup berbagai alat, baik yang bersifat grafis, fotografis, maupun elektronis, yang membantu dalam menyajikan, mengolah, dan menyampaikan kembali informasi secara visual maupun verbal. Dengan demikian, media berperan penting sebagai penghubung komunikasi edukatif yang memungkinkan peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan mendalam. Media pembelajaran adalah cara untuk menyampaikan materi pembelajaran yang terkait dengan model pembelajaran langsung. Dalam model ini, guru bertindak sebagai sumber informasi, sehingga guru perlu menggunakan berbagai media yang sesuai dan tepat digunakan (Ramadani *et al.*, 2023). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan penting sebagai sarana komunikasi antara guru dan peserta didik untuk mewujudkan proses belajar yang efektif dan bermakna. Pemilihan media yang tepat, terutama dalam model pembelajaran langsung, membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan mendalam.

Pada era yang serba praktis saat ini, tentunya media pembelajaran tidak hanya media konkret saja, namun saat ini pembelajaran juga dapat dikembangkan melalui permainan tradisional maupun digital. Menurut (Simorangkir *et al.*, 2024) media pembelajaran interaktif mencakup semua hal yang terkait dengan perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan untuk menyampaikan materi pendidikan. Mulai dari sumber belajar hingga siswa, dengan cara belajar yang bisa diberikan kepada mereka. Penggunaan media interaktif pada mata pelajaran pendidikan pancasila dapat membantu peserta didik dalam memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Dengan permasalahan yang terjadi pada peserta didik sdn gelam 1 candi tentang kurangnya keaktifan pada mata pelajaran pendidikan pancasila, media interaktif menjadi alternatif yang bisa digunakan untuk menumbuhkan semangat peserta didik.

Berdasarkan uraian latar belakang, data dan fakta yang ditemukan di lapangan serta dasar-dasar pemikiran yang diuraikan sebelumnya, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tindakan kelas (ptk) dengan judul “Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban Melalui Media Interaktif Powerpoint Kelas 3 SDN Gelam 1 Candi”.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut (Astutik, Subiki and Bektiarso, 2021) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi profesionalnya serta memperbaiki kualitas proses pembelajaran di sekolah, sekaligus berkontribusi terhadap pengembangan dunia pendidikan secara luas. PTK dilaksanakan melalui empat tahapan utama yang berulang dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Sedangkan menurut (Mahendra, 2020), PTK merupakan jenis penelitian yang bersifat *bottom-up research*, yaitu penelitian yang berawal dari tingkat pelaksana langsung di lapangan, di mana guru sebagai pelaku utama pembelajaran berperan aktif dalam merancang dan melaksanakan upaya perbaikan proses belajar mengajar. Dari kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru sebagai pelaksana langsung di lapangan dengan tujuan meningkatkan kompetensi profesional dan kualitas proses pembelajaran.

PTK bersifat *bottom-up research* karena berawal dari permasalahan nyata di kelas, kemudian diselesaikan melalui serangkaian siklus yang terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi untuk mewujudkan perbaikan berkelanjutan dalam praktik pendidikan. Pada penelitian Tindakan kelas ini yang menjadi peneliti adalah mahasiswa yang sedang mengampu tugas laporan PLP yaitu artikel PTK. Peneliti melakukan penelitian Tindakan kelas secara kolaborasi dengan guru kelas III SDN Gelam 1, Candi Sidoarjo dan teman sejawat. Guru kelas III SDN Gelam 1,

Candi Sidoarjo dan teman sejawat bertindak sebagai observer dalam penelitian ini. Observer melakukan pengamatan aktivitas guru dan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan secara bertahap yaitu dilakukan secara bersiklus. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan sebanyak dua siklus atau lebih, dengan satu siklus terdiri atas dua pertemuan pembelajaran. Jika dalam siklus 1 belum mencapai KKM, maka perlu dilakukan perbaikan segala kekurangan dan kendala yang dialami di siklus I pada siklus II, yang diharapkan pembelajaran dalam siklus ini mampu memenuhi KKM. Dalam pelaksanaan PTK terdiri atas empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Subjek yang di teliti dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN Gelam 1, kecamatan Candi, Kabupaten Sidoarjo. jumlah subjek pada penelitian ini sebanyak 10 peserta didik, dengan peserta didik dengan laki laki sebanyak 7 dan peserta didik Perempuan sebanyak 3, peneliti mengambil subjek penelitian kelas III karena peneliti menemukan adanya permasalahan belajar dikelas III pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.

Untuk mengukur presentase keterlaksanaan keberhasilan pembelajaran, maka dapat dianalisis menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum fx}{N} \times 100\%$$

keterangan :

P = presentase keterlaksanaan kegiatan pembelajaran

$\sum fx$ = aktivitas yang muncul

N = jumlah aktivitas keseluruhan

Tabel 1. Persentase keterlaksanaan aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran

Presentase keterlaksanaan	Kategori
>80%	Sangat tinggi
60% - 79%	Tinggi
40% - 59%	Sedang
20% - 39%	Rendah
20%	Sangat rendah

Kriteria ketuntasan aktivitas guru menurut (Yajie and Lestari, 2024) dapat dianalisis menggunakan rumus :

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Kemudian kriteria skor aktivitas guru dapat dilihat dari tabel berikut:

Table 2. Presentase kriteria skor aktivitas guru

Aktivitas (%)	Kriteria
86 – 100	Sangat baik
76 - 85	Baik
60 – 75	Cukup
55 - 59	Kurang
<54	Kurang sekali

Hasil dan Pembahasan

Penelitian dimulai dengan kegiatan Pretest yang dilaksanakan pada 15 November 2025, siklus I pada 18 November 2025, dan siklus II pada 22 November 2025. Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SDN Gelam 1 Candi, yang terdiri dari 10 Peserta didik, yang terdiri atas 7 laki laki dan 3 perempuan. Penelitian tindakan kelas ini berlangsung dalam dua siklus. Dalam satu siklus, peneliti melakukan empat kegiatan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

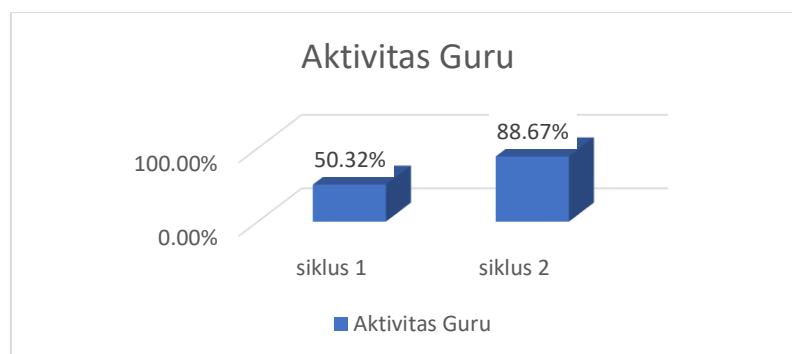


Gambar 1. Siklus satu kegiatan pretest

Data yang dikumpulkan oleh peneliti terdiri dari tiga jenis, yaitu data mengenai aktivitas guru, data mengenai aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung, serta data hasil belajar peserta didik. Berikut ini penjelasan tentang pelaksanaan setiap siklus dalam penelitian tersebut:

Hasil

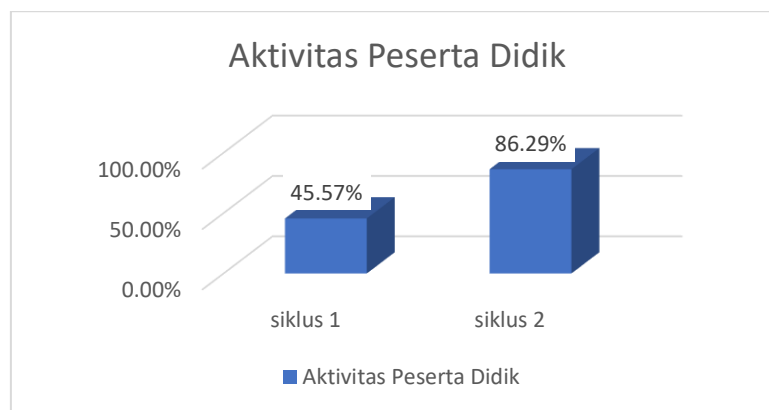
Aktivitas Guru



Gambar 2. Aktivitas guru

Berdasarkan diagram diatas terlihat bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran pendidikan Pancasila menggunakan media interaktif *powerpoint* pada siklus I memperoleh 50,32%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus I masih belum mencapai skor yang ditetapkan pada indikator keberhasilan, yakni 86 – 100. Secara umum, aktivitas guru dalam siklus pertama tergolong kurang, karena belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, terdapat beberapa kekurangan, serta beberapa kegiatan masih belum berjalan dengan baik. Aktivitas guru pada siklus I yang belum terlaksana ialah memberikan apersepsi dan motivasi, menstimulus peserta didik agar memunculkan pertanyaan, menyampaikan cara penggunaan media interaktif *powerpoint*, memberikan reward atau memberikan apresiasi kepada peserta didik dengan kinerja terbaik, dan membuat Kesimpulan Bersama peserta didik. Sedangkan untuk aspek yang lain sudah terlaksana meskipun hasilnya kurang memuaskan. Berdasarkan kekurangan tersebut, maka diperlukan Upaya untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus II.

Setelah dilakukan perbaikan, aktivitas guru pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 88,67 dengan kriteria sangat baik. Hal ini dilihat dari peningkatan aktivitas guru pada siklus I sebesar 50,32% menjadi 88,67% pada siklus II. Aktivitas guru yang belum terlaksana pada siklus I telah terlaksana dan mengalami peningkatan pada siklus II.

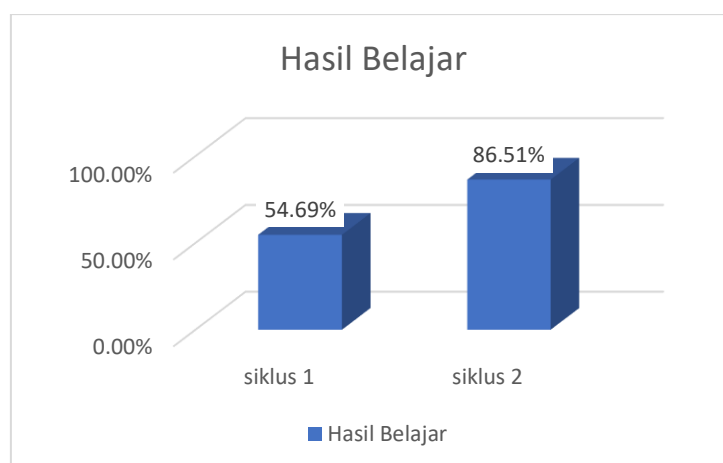


Gambar 2. Aktivitas peserta didik

Berdasarkan gambar diagram aktivitas peserta didik terlihat bahwa aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pendidikan pancasila menggunakan media interaktif *powerpoint* pada siklus I memperoleh presentase 45,57%. Hal ini berarti aktivitas peserta didik pada siklus I belum mencapai presentase yang ditetapkan pada indikator keberhasilan, yaitu 80%. Hal ini terjadi karena peserta didik cenderung kurang aktif dalam pembelajaran, dan peserta didik sulit diajak berkomunikasi dengan guru. Pada siklus I, dilakukan upaya meningkatkan kualitas pembelajaran untuk menghasilkan peningkatan pada siklus II. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif dalam kegiatan belajar dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan kegiatan siswa setiap hari. Guru juga memberikan motivasi kepada siswa untuk memberikan reward kepada siswa yang aktif dalam kegiatan belajar. Upaya ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa selama proses belajar berlangsung.

Pada siklus II aktivitas peserta didik mengalami peningkatan yaitu 86,29%. Peserta didik mulai lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran terbukti dari kegiatan peserta didik dalam bekerja sama dan berdiskusi dengan teman sekelompoknya, peserta didik berani bertanya dan meminta bantuan ketika mengalami kesulitan, dan peserta didik juga memahami hak dan kewajiban yang ada di rumah maupun disekolah melalui media interaktif *powerpoint*.

Tidak hanya aktivitas guru dan aktivitas peserta didik yang mengalami peningkatan dan ketuntasan, namun hasil belajar dalam kegiatan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mata pelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajiban melalui media interaktif *powerpoint*. Mengalami peningkatan yang signifikan, hal ini dapat dilihat pada diagram berikut :



Gambar 3. Hasil belajar

Berdasarkan diagram diatas terlihat bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal pada siklus 1 memperoleh presentase sebesar 54,69% atau sebanyak 6 peserta didik saja yang telah tuntas belajar, sedangkan 4 peserta didik lainnya tidak tuntas. Kemudian pada siklus II meningkat menjadi 86,51%. Peserta didik yang telah tuntas belajar pada siklus II berjumlah 9 orang dan hanya 1 peserta didik yang tidak tuntas belajar. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal pada siklus II telah mencapai presentase yang ditetapkan pada indikator keberhasilan. Adanya peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar klasikal menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran pendidikan Pancasila menggunakan media interaktif *powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

Pembahasan

Ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal dapat tercapai karena adanya beberapa faktor yang mendukung proses pembelajaran. Faktor-faktor tersebut mencakup bagaimana guru mengelola pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan media interaktif *powerpoint*, serta bagaimana peserta didik terlibat aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Secara keseluruhan, penerapan media interaktif *powerpoint* pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan baik pada aktivitas guru, aktivitas peserta didik, maupun hasil belajar mereka. Peningkatan ini membuat seluruh indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dapat terpenuhi. Dengan demikian, penerapan media interaktif *powerpoint* untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mata pelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajiban melalui media interaktif *powerpoint* kelas 3 SDN Gelam 1, Candi-Sidoarjo sudah efektif.

Dalam proses pembelajaran ini, guru berperan sebagai fasilitator sekaligus motivator yang membantu mengarahkan dan membimbing peserta didik agar terlibat aktif selama kegiatan pembelajaran. Guru mendorong peserta didik untuk siap menghadapi tantangan, berpikir kritis, serta aktif berinteraksi dengan teman maupun guru. Melalui penerapan media interaktif *powerpoint*, peserta didik diberi ruang untuk berpartisipasi secara aktif sehingga mereka dapat lebih terlibat dan berkontribusi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya yang berkaitan dengan keaktifan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui media interaktif *powerpoint* dapat dinyatakan berhasil. Keberhasilan ini terlihat dari capaian hasil belajar pada siklus II yang mencapai persentase 86,51% dengan kategori sangat tinggi. Persentase tersebut telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 80%.

Limitasi

Kajian kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terbatas pada tingkat desa atau kelurahan yaitu desa X di Kecamatan Y Kabupaten Sidoarjo.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian Tindakan kelas yang sudah dilaksanakan tentang meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran pendidikan Pancasila melalui media interaktif *powerpoint* di kelas III SDN Gelam 1 Candi, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Aktivitas guru selama pembelajaran pendidikan Pancasila menggunakan media interaktif *powerpoint* mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan presentase aktivitas guru pada siklus I mencapai 50,32% dan pada siklus II mencapai 88,67%.
2. Aktivitas peserta didik selama pembelajaran pendidikan Pancasila menggunakan media interaktif *powerpoint* mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan presentase aktivitas peserta didik pada siklus I mencapai 45,57% dan pada siklus II mencapai 86,29%.
3. Peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran pendidikan Pancasila menggunakan media interaktif *powerpoint*. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan presentase hasil belajar peserta didik pada siklus I mencapai 54,69% dan pada siklus II mencapai 86,51%.

Daftar Pustaka

- Astutik, S., Subiki and Bektiarso, S. (2021) 'Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagi Guru SMAN Panarukan Situbondo', 1(1), pp. 54–62.
- Mahendra, I.W.E. (2020) 'Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Penelitian', (May). Available at: <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.33209.60003>.
- Nurhasana, I. (2022) 'Development of Interactive Learning Media Using Adobe Flash Professional', *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), pp. 511–517. Available at: <https://jurnal.uns.ac.id/jkc/article/view/65781>.
- Rahman, A. *et al.* (2022) 'Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan', *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), pp. 1–8.
- Ramadani, A.N. *et al.* (2023) 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur)', *Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif Pada Metode Penelitian*, 2(6), pp. 784–808.
- Rati, A.K. *et al.* (2023) 'Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Multimedia Dalam Pendidikan Pancasila Kelas V', 09, pp. 1371–1380.
- Sari, L.A., Khasanah, U. and Sulistyaningsih, W. (2023) 'Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle di Kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023', *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2). Available at: <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.76179>.
- Setiawan, D.A. *et al.* (2021) 'Pentingnya Peran Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Memperkuat Karakter Dan Kebangsaan', *Civicus*, 10(10), pp. 1–5.
- Simorangkir, R. *et al.* (2024) 'Analisis Penggunaan Media Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar', *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), p. 10.
- Soedibyo (2003) 'Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Presiden Republik Indonesia', *Teknik bendungan*, pp. 1–7.
- Yajie, M.U. and Lestari, N. (2024) 'Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) pada Tema 4 “ Berbagai Pekerjaan ” Kelas IV UPT SPF SDN 101981 Galang', 06(03), pp. 16685–16694.