



JURNAL CITRA PENDIDIKAN ANAK (JCPA)

<https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcpa>



MEDIA PAPAN PINTAR PANCASILA SEBAGAI PEMBELAJARAN BERMAKNA UNTUK INTERNALISASI NILAI PANCASILA SISWA FASE A SDN KOELODA

Maria Sintia Ciak¹⁾, Valerianus Alfino Poma Susu²⁾, Dimas Qondias³⁾

^{1,2,3)}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Citra Bakti

¹⁾cindiciak043@gmail.com, ²⁾allanpoma@gmail.com, ³⁾dimdimqondias@gmail.com

Histori artikel

Received:
29 Januari 2025

Accepted:
18 Februari 2025

Published:
20 Februari 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui desain media papan pintar Pancasila yang dikembangkan, (2) mengetahui tingkat kelayakan media papan pintar Pancasila siswa fase A SDN Koeloda. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Subjek penelitian dengan melibatkan 1 pakar materi, 1 pakar media pembelajaran, 1 pakar desain pembelajaran, 1 pakar bahasa, 3 siswa uji perseorangan dan 5 siswa uji kelompok kecil. Data pengembangan produk dikumpulkan dengan kuesioner. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan instrument pada pakar dan pengguna. Analisis data dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Hasil pengujian produk yang dikembangkan, pada uji materi 90%, uji media 84%, uji desain 82% dan uji Bahasa 85%. Pada uji perorangan sebesar 84% dan uji kelompok kecil 83%. Hasil ini menandakan media papan pintar Pancasila layak diimplementasikan pada siswa fase A sekolah dasar negeri koeloda.

Kata-kata Kunci: Media Papan Pintar Pancasila, Nilai Pancasila, Pembelajaran Bermakna.

*Corresponding author: Maria Sintia Ciak (cindiciak043@gmail.com)

Abstract. This study aims to (1) determine the design of the Pancasila Smart Board media being developed, and (2) assess the feasibility level of the Pancasila Smart Board media for Phase A students at SDN Koeloda. This research is a development study using the ADDIE model. The research subjects include one subject matter expert, one instructional media expert, one instructional design expert, one language expert, three individual test students, and five small group test students.

The product development data was collected using questionnaires, with data collection techniques conducted by providing instruments to experts and users. Data analysis was carried out using both qualitative and quantitative approaches. The results of the developed product testing showed a score of 90% in material testing, 84% in media testing, 82% in design testing, and 85% in language testing. The individual test scored 84%, while the small group test scored 83%. These results indicate that the Pancasila Smart Board media is feasible for implementation with Phase A students at SDN Koeloda.

Keywords: *Pancasila Smart Board Media. Pancasila Values. Meaningful Learning.*

Latar Belakang

Pembelajaran bermakna merupakan pendekatan dalam proses pendidikan yang menekankan pemahaman konseptual dan keterkaitan materi dengan pengalaman nyata siswa. Pembelajaran bermakna terjadi ketika informasi baru yang dipelajari dapat dikaitkan dengan struktur pengetahuan yang telah dimiliki siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami dan mengingat konsep yang diajarkan. Dalam konteks Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar, pembelajaran bermakna sangat penting untuk menginternalisasi nilai-nilai Pancasila ke dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi bangsa Indonesia memiliki peran fundamental dalam membentuk karakter dan moral generasi muda. Nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila mencerminkan jati diri bangsa Indonesia, yang menekankan persatuan, keadilan, gotong royong, dan kebebasan dalam bingkai demokrasi. Oleh karena itu, pemahaman dan pengamalan nilai-nilai Pancasila perlu ditanamkan sejak usia dini, terutama bagi siswa Sekolah Dasar yang berada dalam tahap perkembangan kognitif dan afektif yang kritis.

Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter siswa sejak usia dini. Sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa, Pancasila harus diinternalisasi dalam kehidupan sehari-hari, terutama oleh siswa Sekolah Dasar yang berada pada tahap perkembangan kognitif dan afektif yang penting. Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila adalah bagaimana membuat materi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa (Qondias dkk, 2024). Dalam konteks ini, pengembangan media pembelajaran menjadi solusi efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila.

Pentingnya pemahaman nilai-nilai Pancasila juga berkaitan erat dengan pembentukan karakter bangsa yang beradab dan berbudaya. Seorang siswa yang memiliki pemahaman yang baik tentang Pancasila akan mampu bersikap toleran terhadap

perbedaan, memiliki rasa cinta tanah air, serta menjunjung tinggi keadilan dan demokrasi. Pendidikan karakter berbasis Pancasila ini juga diharapkan dapat mencegah terjadinya berbagai permasalahan sosial seperti intoleransi, radikalisme, dan perilaku menyimpang yang dapat merusak persatuan dan kesatuan bangsa. (Fadhilah & Adela, 2020).

Namun, dalam realitas pendidikan saat ini, masih banyak tantangan dalam mengajarkan nilai-nilai Pancasila secara efektif kepada siswa. Pada hasil observasi di SDN Koeloda kelas 1 terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan yaitu beberapa siswa tidak dapat mengidentifikasi simbol-simbol pancasila dan penerapan sila pancasila dengan benar serta beberapa siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran yang seharusnya kegiatan pembelajaran berpusat pada peserta didik. Guru juga mengakui kekurangan media yang mendukung proses pembelajaran ini. Minimnya media pembelajaran pancasila berdampak pada internalisasi nilai-nilai pancasila pada usia dasar tergolong rendah (Prमितasari, 2021).

Salah satu solusi yang dapat diterapkan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila adalah pengembangan media papan pintar Pancasila sebagai media pembelajaran interaktif. Papan pintar Pancasila dirancang sebagai alat bantu belajar yang menggabungkan pendekatan visual, tekstual, dan aktivitas interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami nilai-nilai Pancasila. Media ini dapat berbentuk papan edukatif berbasis permainan, infografis interaktif, atau alat peraga yang memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media ini diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami nilai-nilai Pancasila melalui pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan (Haqqi, 2023).

Pengembangan media Pancasila diharapkan dapat mengatasi beberapa kendala utama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila (Ngazizah & Laititia, 2022). Pertama, media ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam memahami nilai-nilai Pancasila. Kedua, papan pintar Pancasila dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditorial, maupun kinestetik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih inklusif. Ketiga, dengan pendekatan berbasis aktivitas, siswa dapat secara langsung mempraktikkan nilai-nilai Pancasila dalam kegiatan pembelajaran, seperti bekerja sama, berinteraksi sosial, dan menyelesaikan tantangan yang berhubungan dengan implementasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui desain media papan pintar yang dikembangkan serta mengetahui Tingkat kelayakan produk media papan pintar yang dikembangkan pada siswa fase A SDN Koeloda.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yang menghasilkan produk media papan pintar Pancasila dengan konten pengembangan pada elemen Pancasila fase A SDN Koeloda. Media papan pintar pancasila, dikembangkan dengan model ADDIE (Analisis, Desain, Development, Implementasi dan Evaluasi). Pemilihan model ADDIE sebagai pengembangan model sesuai karakteristik produk yang akan dikembangkan (Branch, 2009).

Tahap analisis, dilakukan menganalisis permasalahan pembelajaran, analisis materi, kompetensi dasar dan indikator, keadaan lingkungan setempat serta mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media yang tepat untuk menjawab permasalahan yang ditemukan serta ketersediaan sarana dan prasarana yang terdapat disekolah. Pada tahap desain, memilih dan menetapkan berbagai bahan yang dibutuhkan untuk pengembangan. Penetapan penggunaan papan untuk pembuatan produk, mengumpulkan dan penyusunan bahan materi yang relevan, penyusunan instrumen penilaian kualitas produk yang dikembangkan. Tahap pengembangan, melaksanakan rencana pengembangan yang telah terdesain dan melakukan validasi oleh pakar isi/konten, pakar media pembelajaran, desain pembelajaran dan pakar bahasa. Dari hasil validasi ini, dilakukan revisi sesuai masukan pakar/ahli, setelah sesuai dan memenuhi syarat dapat dilakukan pada tahap selanjutnya. Tahap implementasi dilakukan pengujian di SDN Koeloda, pengujian dilakukan uji perseorangan yang melibatkan 3 siswa dan uji kelompok kecil melibatkan 5 siswa. Tahap evaluasi yaitu menganalisis hasil uji coba yang telah dilakukan pada siswa, untuk mengetahui ada atau tidak adanya kendala pada saat produk digunakan oleh siswa. Apabila terdapat kendala maka, maka produk akan direvisi kembali.

Data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ini dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif kuantitatif.

1. Teknik Analisis Deskriptif Kualitatif. Teknik ini digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Dasar revisi ini adalah dari masukan, saran dari beberapa ahli isi, ahli media, ahli desain pembelajaran dan Bahasa.
2. Teknik Analisis Statistik Deskriptif Kuantitatif. Teknik ini digunakan untuk mengolah data yang berasal dari angket dalam bentuk deskriptif persentase.

Rumus yang digunakan adalah:

- 1) Rumus untuk mengolah data per item

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan: P = Persentase

$\sum X$ = jawaban responden dalam satu item

$\sum Xi$ = jumlah nilai ideal dalam satu item

100%

2) Rumus untuk mengolah data per kelompok dan keseluruhan

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan: P = Persentase

$\sum X$ = jawaban responden dalam satu item

$\sum Xi$ = jumlah nilai ideal dalam satu item

100%

3) Tabel tingkat validitas

Untuk menentukan kesimpulan yang telah tercapai maka ditetapkan kriteria sesuai tabel tingkat validitas, sebagai berikut

Tabel 1. Tingkat Validitas Kelayakan Media

Persentase	Kriteria
86% - 100%	A. Sangat Valid
71% - 85%	B. Valid
56%-70%	C. Cukup Valid
<55%	D. Kurang Valid

Hasil dan Pembahasan

Produk media papan pintar pancasila yang telah dikembangkan, di implementasikan pada siswa SDN Koeloda. Pengembangan produk ini melalui lima tahapan yaitu analisis, Desain, Development, Implementasi dan Evaluasi (ADDIE). Tahap analisis dengan tujuan mengetahui kebutuhan dasar yang ada disekolah melalui analisis karakteristik siswa, kompetensi, dan keadaan lingkungan. Siswa kelas 1 SD berada pada tahap perkembangan kognitif yang masih awal, sehingga mereka memerlukan pendekatan pembelajaran yang konkret dan visual. Mereka juga lebih suka belajar melalui aktivitas praktis yang melibatkan

indera mereka, seperti gambar. Oleh karena itu, media papan pintar Pancasila yang dapat mengakomodasi karakteristik ini sangat dibutuhkan.

Tahap desain atau merancang produk media papan pintar Pancasila dengan bahan dasar papan. Pada tahap ini mempersiapkan gambar simbol Pancasila serta gambar terkait dengan nilai-nilai Pancasila selain itu dilakukan menyusun instrumen penilaian. Pada tahap pengembangan melakukan internalisasi produk dari desain yang telah dikumpulkan, baik dari papan, gambar simbol dan nilai Pancasila di rangkai sebaik mungkin. Dengan penggunaan sederhana siswa mencocokkan nilai Pancasila yang terkandung dalam gambar untuk dicarikan pasangan atau tempat yang sesuai dengan simbol Pancasila. Hasil pengembangan yang telah direvisi oleh ahli dan pengujian pengguna disajikan sebagai berikut.



Gambar 1. Media Papan Pintar Pancasila

Hasil pengujian media papan pintar Pancasila memperoleh hasil pengujian konten/ materi 90% pada kategori sangat valid, ahli media 84% dengan kategori valid, ahli desain 82% dengan kategori valid, ahli bahasa 85% dengan kategori valid.

Pada tahap implementasi dilakukan uji media papan pintar pancasila yang telah dikembangkan kepada siswa. Hasil uji perseorangan 84% dengan kategori valid, uji kelompok kecil 83% dengan kategori valid.

Tahap evaluasi merupakan tahap pembahasan perbaikan atau revisi dari media yang dikembangkan. Ahli materi memberikan saran untuk memperbaiki gambar nilai sila ke dua dan ke tiga karena disinyalir siswa akan kesulitan untuk membedakan. Ahli desain memberikan saran agar papan Pancasila diberikan warna. Ahli media memberikan saran pengaturan simbol Pancasila dibuat lebih rapih dan menarik. Ahli Bahasa memberikan saran untuk terjemahan nilai Pancasila tata tulisannya agar diperbesar.

Berdasarkan hasil pengembangan dan pengujian media papan Pintar Pancasila yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media ini berhasil mencapai tingkat efektivitas yang tinggi dalam membantu pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar.

Hasil pengujian oleh para ahli menunjukkan bahwa media ini memenuhi standar kualitas yang sangat baik, baik dari segi konten/materi, desain, media, maupun bahasa. Selain itu, hasil uji implementasi pada siswa juga menunjukkan respons yang sangat positif, baik dalam uji perseorangan maupun uji kelompok kecil. Berikut adalah analisis mendalam terhadap hasil-hasil tersebut, didukung oleh beberapa referensi dan kutipan yang relevan.

1. Kualitas Materi

Hasil pengujian oleh ahli konten/materi menunjukkan bahwa papan Pintar Pancasila dinilai sangat baik dengan persentase 90%. Hal ini mengindikasikan bahwa materi yang disajikan dalam media tersebut telah sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan mampu menyampaikan pesan-pesan moral dengan jelas. Media pembelajaran yang efektif harus mampu mengintegrasikan nilai-nilai pendidikan karakter ke dalam konten yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa (Adriannuh dkk, 2023). Konten yang dirancang dalam papan pintar Pancasila tidak hanya informatif, tetapi juga aplikatif, dengan menggunakan contoh-contoh konkret seperti gotong royong di lingkungan sekolah atau toleransi dalam pergaulan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat Darniyanti dkk (2021) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis konteks dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai abstrak seperti Pancasila. Kualitas konten yang tinggi juga menunjukkan bahwa media ini telah berhasil mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila ke dalam bentuk yang mudah dipahami oleh anak-anak (Qondias dkk, 2022). Dengan pendekatan yang kontekstual dan aplikatif, siswa tidak hanya menghafal sila-sila Pancasila, tetapi juga memahami makna dan pentingnya nilai-nilai tersebut dalam kehidupan nyata (Buchori dkk, 2017).

2. Kualitas Media

Pengujian oleh ahli media menghasilkan skor 84% dengan kategori baik. Hasil ini menunjukkan bahwa papan pintar Pancasila telah memenuhi standar teknis sebagai media pembelajaran yang efektif. Media ini dinilai mampu menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan interaktif, sehingga dapat mempertahankan minat dan perhatian siswa selama proses pembelajaran (Wulandari & Kurniawan, 2023). Media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, sehingga informasi yang disampaikan lebih mudah diserap. Fitur-fitur interaktif seperti tombol suara, lampu indikator, dan QR code yang terintegrasi dengan konten digital (video, animasi, dan kuis) menjadi nilai tambah yang membuat media ini lebih dinamis dan menyenangkan (Nurhayati & Qondias, 2023). Meskipun hasilnya sudah baik, masih ada ruang untuk peningkatan, terutama dalam hal optimalisasi teknologi. Misalnya, pengembangan fitur yang lebih canggih seperti augmented reality (AR) atau virtual reality (VR) dapat menjadi langkah lanjutan untuk meningkatkan interaktivitas dan daya tarik media ini.

3. Kualitas Desain

Ahli desain memberikan penilaian sangat baik dengan skor 82%. Hal ini menunjukkan bahwa papan pintar Pancasila memiliki desain yang menarik, fungsional, dan sesuai dengan target audiens, yaitu siswa sekolah dasar. Penggunaan warna-warna cerah, gambar-gambar ilustratif, dan simbol-simbol yang mudah dikenali membuat media ini lebih menarik bagi anak-anak (Sutrami & Amrullah, (2023). Desain media pembelajaran yang baik harus mempertimbangkan prinsip-prinsip multimedia learning, seperti penggunaan gambar dan teks yang seimbang untuk memudahkan pemahaman (Nurhayati dkk, 2019). Desain yang baik juga memastikan bahwa informasi disampaikan dengan jelas dan tidak membingungkan. Selain itu, desain yang responsif dan user-friendly memudahkan siswa untuk berinteraksi dengan media ini tanpa memerlukan bimbingan yang intensif dari guru. Hal ini sangat penting untuk memastikan bahwa media dapat digunakan secara mandiri oleh siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif

4. Kualitas Bahasa

Pengujian oleh ahli bahasa menghasilkan skor 85% dengan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam papan pintar Pancasila telah disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar. Bahasa yang sederhana, jelas, dan komunikatif memudahkan siswa untuk menyerap informasi tanpa kesulitan. Penggunaan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa dapat memfasilitasi proses belajar yang lebih efektif. Selain itu, penggunaan bahasa ibu dalam video animasi juga menjadi faktor penting yang meningkatkan pemahaman siswa, terutama bagi mereka yang lebih nyaman dengan bahasa daerah (Laksana dkk, 2023). Penggunaan Bahasa ibu dalam pembelajaran berpengaruh pada hasil belajar siswa pada tingkat siswa yang memiliki awal kemampuan Bahasa (Sae dkk, 2024: Dhiu dkk, 2023).

5. Hasil Uji Implementasi pada Siswa

Pada tahap implementasi, papan pintar Pancasila diuji kepada siswa melalui dua tahap, yaitu uji perseorangan dan uji kelompok kecil. Hasil uji perseorangan menunjukkan skor 84% dengan kategori sangat baik, sementara uji kelompok kecil mencapai 83% dengan kategori baik. Hasil ini mengindikasikan bahwa media ini sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai Pancasila. Tingginya skor uji perseorangan menunjukkan bahwa media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang personal dan mendalam bagi setiap siswa. Sementara itu, skor uji kelompok kecil yang sedikit lebih rendah mungkin disebabkan oleh faktor-faktor seperti dinamika kelompok atau perbedaan tingkat pemahaman antar siswa. Namun, secara keseluruhan, hasil ini tetap menunjukkan bahwa papan pintar Pancasila dapat digunakan secara efektif dalam setting kelompok.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian, dapat disimpulkan bahwa media papan pintar Pancasila merupakan media pembelajaran yang efektif dan berkualitas tinggi untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar sebagai pembekaran yang bermakna. Media ini tidak hanya memenuhi standar kualitas dari segi konten, desain, media, dan bahasa, tetapi juga mendapatkan respons positif dari siswa. Dengan demikian, Papan Pintar Pancasila layak untuk diimplementasikan secara lebih luas sebagai alat pembelajaran inovatif yang dapat membentuk generasi muda yang berkarakter Pancasila. Dukungan dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, sekolah, dan masyarakat, sangat diperlukan untuk memastikan keberlanjutan dan keberhasilan implementasi media ini.

Daftar Pustaka

- Adriannuh, F., Sihombing, E. L., Widodo, S. T., & Istiyani, F. (2023). Efektivitas Media Papan Garuda dalam Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3793-3803.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Buchory, M. S., Rahmawati, S., & Wardani, S. (2017). The development of a learning media for visualizing the pancasila values based on information and communication technology. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 36(3).
- Darniyanti, Y., Efriani, N., & Susilawati, W. O. (2021). Pengembangan Media Komik Penerapan Sila Pancasila PPKn Kelas 3 Di Sekolah Dasar Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 455-462.
- Dhiu, L. F., Qondias, D., Kaka, P. W., & Awe, E. Y. (2023). Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Bahasa Ibu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(1), 167-181.
- Fadhilah, N., & Adela, D. (2020). Penguatan Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 2(3), 7-16.
- Haqqi, F. H., Sari, N., & Widodo, S. T. (2023). Pembiasaan Perilaku Sila Pancasila melalui Media Pop up Book dan Papan Pengamalan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3673-3682.
- Laksana, D. N. L., Dolo, F. X., Qondias, D., & Bopo, G. (2023). Workshop Media Pembelajaran: Wahana Pendampingan Media Pembelajaran Terintegrasi Bahasa Ibu Untuk Pembelajaran Literasi di Kelas Awal. *Jurnal Flobamorata Mengabdi*, 1(2), 38-46.
- Ngazizah, N., & Laititia, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Komik Berbasis Budaya Lokal untuk Penguatan Karakter Sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1258-1263.
- Nurhayati, I., Hidayat, S., & Asmawati, L. (2019). Pengembangan Media Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKn di SMA. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 6(1).

- Nurhayati, N., & Qondias, D. (2023). Efektivitas Video Animasi Setting Inkuiri Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(2), 547-558.
- Pramitasari, I. (2021). Media Papan Pintar Pancasila sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 2 Payaman Nganjuk. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(1), 68-76.
- Qondias, D., Arnyana, I. B. P., Dantes, N., Lasmawan, W. (2022). Designing Multicultural Problem-Based Learning Model in 2013 Curriculum. In Proceedings of the 5th International Conference on Learning Innovation and Quality Education (ICLIQE '21). Article 63, 1–4. <https://doi.org/10.1145/3516875.3516950>
- Qondias, D., Dhiu, K. D., Uta, A., Bay, M. D. B., Bidi, M. F., Irmawati, Y., & Milo, K. (2024). Pendampingan Lagu Nasional Sebagai Penguatan Karakter Cinta Tanah Air Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 5(1), 17-30.
- Sae, F. N., Lawe, Y. U., Laksana, D. N. L., Raga, B., Lodo, N. S. A., & Sayangan, Y. V. (2024). Analisis Awal Aspek Kebahasaan dan Situasi Kelas Dalam Kegiatan Literasi Menggunakan Bahasa Ibu Sebagai Bahasa Transisi Dalam Pembelajaran SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(2), 563-574.
- Sutrami, K. F., & Amrullah, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis PBL (Problem Based Learning) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(1), 97-107.
- Wulandari, D., & Kurniawan, M. I. (2023). Pengaruh Model Value Clarification Technique (VCT) Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 578-585.