

**Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada
Pelajaran Pendidikan Pancasila melalui Media Kartu Bergambar**

Wahyu Tulus Satiti, Udik Yudiono, Wahyu Pratiwi

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

wahyusatiti02@gmail.com

Abstract: *The subject of Pancasila Education through the use of picture card media. The problem addressed in this research is the low student engagement and learning outcomes due to monotonous and less varied teaching methods. The study was conducted in Grade III at SDN Tanjungrejo 3, Malang City, using a collaborative Classroom Action Research (CAR) method carried out in two cycles. Each cycle consisted of planning, implementation, observation, and reflection stages. Picture card media were developed as engaging visual aids to help students better understand Pancasila values through a fun and interactive learning approach. The results of the study showed a significant improvement in learning outcomes from the pre-cycle to cycle II, with the average score increasing from 64 to 80, and the percentage of mastery learning rising from 53% to 85.71%. In addition to academic improvement, the use of these visual media also enhanced students' enthusiasm and participation in class activities. Thus, picture card media proved to be effective in enhancing student learning outcomes in Pancasila Education. This study aims to improve student learning outcomes in.*

Key Words: *Learning Outcomes, Pancasila Education, Picture Card Media.*

Abstrak: Subjek Pendidikan Pancasila melalui penggunaan media kartu bergambar. Masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah rendahnya keterlibatan siswa dan hasil belajar karena metode pengajaran yang monoton dan kurang bervariasi. Penelitian ini dilakukan di Kelas III di SDN Tanjungrejo 3, Kota Malang, dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Media kartu bergambar dikembangkan sebagai alat bantu visual yang menarik untuk membantu siswa lebih memahami nilai-nilai Pancasila melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar dari pra-siklus ke siklus II, dengan skor rata-rata meningkat dari 64 menjadi 80, dan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 53% menjadi 85,71%. Selain peningkatan akademik, penggunaan media visual ini juga meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa dalam kegiatan kelas. Dengan demikian, media kartu bergambar terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam Pendidikan Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di.

Kata kunci: Capaian Pembelajaran, Pendidikan Pancasila, Media Kartu Bergambar.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang dilaksanakan secara sadar dan sistematis dan bertujuan untuk membentuk kepribadian seseorang. Pendidikan bisa dikatakan usaha dasar yang terstruktur dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik mengembangkan potensi dalam dirinya. Tujuan yang diharapkan dalam pendidikan yaitu peserta didik diharapkan memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Pristiwanti dkk., 2022).

Pelajaran yang memiliki peran krusial di tingkat sekolah dasar adalah Pendidikan Pancasila. Tujuan utama dari mata pelajaran ini adalah menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila kepada anak-anak sejak dini. Menurut Kepala BSKAP Kemdikbudristek dalam pernyataannya pada tahun 2022, menjadikan Pancasila sebagai pedoman utama dalam mewujudkan visi Indonesia Emas menunjukkan bahwa Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam menanamkan serta menyebarluaskan karakter yang mencerminkan nilai-nilai setiap sila Pancasila kepada seluruh warga negara. Pandangan ini sejalan dengan Pratama dan rekan-rekannya (2023), yang menyebutkan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan bagian penting dari sistem pendidikan nasional yang bertujuan membentuk kepribadian, sikap, dan perilaku warga negara yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila. Salah satu nilai yang diajarkan dalam pelajaran ini adalah pentingnya hidup tertib dan disiplin.

Keberhasilan pelaksanaan utama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat diukur melalui pencapaian hasil belajar peserta didik. Hasil belajar itu sendiri merupakan bentuk perubahan perilaku yang relatif permanen pada individu sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sekitarnya (Kurniati & Reinita, 2024). Hasil ini berkaitan erat dengan proses belajar mengajar dan dapat diamati melalui tiga aspek utama: pengetahuan, keterampilan, dan sikap, yang selaras dengan tujuan pendidikan. Perubahan perilaku seperti dari tidak mengetahui menjadi mengetahui atau dari tidak memahami menjadi memahami merupakan bukti bahwa proses belajar telah terjadi. Karena kemampuan belajar setiap siswa berbeda-beda, guru dituntut untuk cermat dalam menentukan model pembelajaran yang tepat, sebab pemilihan metode yang sesuai sangat memengaruhi capaian belajar siswa. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa mampu memahami materi yang diajarkan oleh guru. Umumnya, hasil ini diwujudkan dalam bentuk nilai, baik berupa angka maupun huruf, yang diperoleh melalui tes atau ujian sebagai alat evaluasi. Dari nilai tersebut, guru dapat menilai tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan (Nurrahma & Reinita, 2024).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan, karena berfungsi sebagai sarana komunikasi yang mendukung kelancaran interaksi antara guru dan siswa di kelas. Dalam pelaksanaannya, media pembelajaran berperan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa tidak merasa bosan atau pasif saat mengikuti pelajaran. Mahnun (2012), Dwiana dan

rekan-rekan (2022), serta Kurniasih dan Watini (2022) mengungkapkan bahwa media pembelajaran tidak hanya menjadi pelengkap, tetapi juga menjadi alat bantu utama agar proses mengajar dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Melalui pemanfaatan media, guru dapat menyampaikan materi dengan cara yang lebih variatif dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Sukmawati dan rekan-rekan (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran meliputi alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka meningkatkan kualitas komunikasi edukatif antara guru dan siswa. Dalam konteks ini, media berperan penting dalam menjembatani informasi, sehingga pesan pembelajaran yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Oleh karena itu, guru dituntut untuk kreatif dalam memilih dan mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Mahardika dan rekan-rekan (2021) menekankan bahwa pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu strategi yang dapat meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar, baik dari segi penyampaian materi maupun keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Media memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran karena berfungsi sebagai sarana bantu bagi guru dalam menyampaikan materi. Kehadirannya dapat meningkatkan motivasi, minat, dan perhatian siswa selama proses belajar berlangsung. Selain itu, media juga membantu memvisualisasikan materi pembelajaran, sehingga guru dapat menyajikan pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Informasi yang disampaikan menjadi lebih jelas, dan media memungkinkan dihadirkannya objek atau situasi yang sulit dijangkau secara langsung oleh peserta didik. Oleh karena itu, media menjadi elemen yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran secara keseluruhan (Anggrayni, 2023b). Terdapat banyak benda di sekitar yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, mulai dari yang sederhana hingga yang berbasis teknologi. Zaini dan Dewi (2017) mengemukakan bahwa berbagai jenis media seperti media cetak, media visual, hingga media audiovisual dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Pemilihan media yang tepat harus disesuaikan dengan karakteristik materi, tujuan pembelajaran, serta kemampuan siswa agar hasil yang dicapai menjadi optimal.

Sebelum menentukan jenis media yang akan digunakan, guru sebaiknya memperhatikan terlebih dahulu kriteria media pembelajaran yang baik dan efektif. Miftah dan Rokhman (2022) menyampaikan bahwa media yang dipilih harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sebuah penelitian juga menunjukkan bahwa proses belajar melalui indera penglihatan lebih dominan dibandingkan dengan pendengaran. Sebanyak 83% informasi diserap melalui penglihatan, sedangkan hanya sekitar 11% yang diperoleh melalui pendengaran. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis visual lebih efektif dan memiliki dampak yang lebih tahan lama dalam membantu siswa memahami materi.

Salah satu contoh media visual yang efektif dan sesuai digunakan di jenjang sekolah dasar adalah flash card atau kartu kata bergambar. Media ini berbentuk kartu kecil yang memuat gambar, teks, atau simbol tertentu yang dapat merangsang daya ingat siswa serta

membantu mereka mengaitkan gambar dengan konsep yang sedang dipelajari. Ukuran standar dari flash card biasanya adalah 8 x 12 cm, namun dapat disesuaikan dengan kondisi dan ukuran kelas. Penggunaan kartu ini sangat bermanfaat untuk memperkenalkan kosakata, konsep, atau informasi secara menyenangkan dan interaktif. Dengan memanfaatkan media seperti ini, guru tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan bermakna.

Permasalahan yang muncul di lapangan menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa berkaitan erat dengan pendekatan pembelajaran yang terlalu berfokus pada hafalan dan penggunaan metode ceramah yang monoton. Kondisi ini menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi kurang optimal. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, salah satunya melalui penggunaan metode dan media yang sesuai, seperti media bergambar. Media ini dapat berfungsi sebagai jembatan untuk membantu siswa memahami materi secara lebih visual dan menyenangkan, sehingga suasana belajar menjadi tidak membosankan. Di antara alternatif yang dapat diterapkan adalah metode tanya jawab yang dipadukan dengan media gambar, guna memperjelas informasi yang disampaikan dalam pelajaran Pendidikan Pancasila. Artikel ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila melalui media kartu bergambar sekaligus mendorong peningkatan hasil belajar siswa kelas III dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan media gambar sebagai alat bantu belajar.

Metode

Penelitian ini menerapkan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) secara kolaboratif dengan tujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran di kelas 3 SDN Tanjungrejo 3 Kota Malang. Pemilihan metode ini didasarkan pada hasil empiris yang menunjukkan efektivitasnya dalam memperbaiki proses pembelajaran sekaligus menyelesaikan berbagai permasalahan yang muncul di kelas (Hamdan & Made, 2023). Dalam pelaksanaannya, penelitian ini melibatkan 28 siswa sebagai partisipan. Kegiatan penelitian dilakukan di SDN Tanjungrejo 3 yang berlokasi di Jalan Terusan Mergan Raya No. 18, Kelurahan Tanjungrejo, Kecamatan Sukun, Kota Malang, Provinsi Jawa Timur.



Hasil dan Pembahasan

Produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa media pembelajaran inovatif dalam bentuk kartu kata bergambar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar mengajar Pendidikan Pancasila. Media ini muncul sebagai solusi atas permasalahan yang ditemukan di SDN Tanjungrejo 3 Kota Malang, yakni kurangnya variasi dan keterbatasan media pembelajaran yang tersedia, terutama untuk materi mengenai nilai-nilai Pancasila dan simbol-simbol yang terkait. Dalam praktik pendidikan, media pembelajaran memiliki peranan penting karena berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi atau pesan dari guru kepada siswa. Dengan bantuan media, siswa dapat lebih mudah memahami materi karena media dapat membangkitkan aktivitas mental seperti berpikir, merasakan, memperhatikan, hingga menumbuhkan ketertarikan dan motivasi belajar (Hingide dkk., 2021).

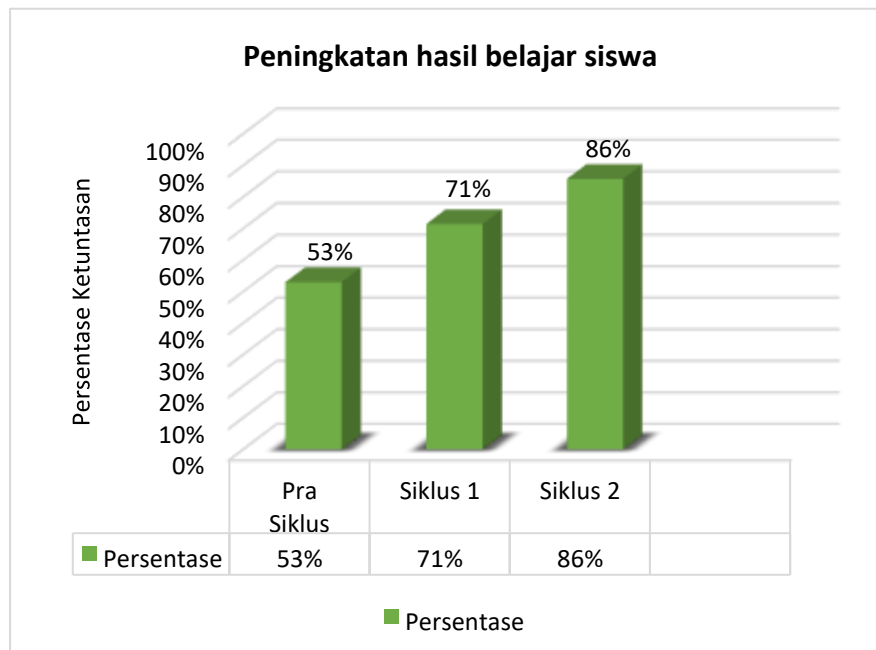
Media kartu kata bergambar ini dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik khas siswa kelas II sekolah dasar, yang pada umumnya menyukai kegiatan bermain. Temuan ini diperoleh melalui observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, yang menunjukkan bahwa siswa menunjukkan antusiasme lebih tinggi terhadap aktivitas yang menyerupai permainan. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran berbasis permainan menjadi strategi yang tepat untuk meningkatkan partisipasi siswa. Dalam hal ini, media kartu kata bergambar dipilih karena tidak hanya menyampaikan materi secara visual, tetapi juga melibatkan siswa dalam aktivitas yang menyenangkan dan interaktif. Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Asmonah (2019), yang menyatakan bahwa penggunaan kartu kata bergambar sangat efektif sebagai media belajar karena sifatnya yang menyenangkan dan fleksibel untuk diterapkan dalam bentuk permainan.

Permainan yang diadaptasi dalam media ini menyerupai permainan kartu remi 41, di mana siswa diberikan kartu secara acak dan berlomba untuk menjadi yang pertama mengumpulkan lima kartu dengan warna yang sama. Konsep ini tidak hanya menghibur, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir strategis dan bekerja sama dalam suasana

belajar yang positif. Keunggulan media ini terletak pada aspek visualnya yang menarik dan mudah diingat. Dengan tampilan gambar yang mencolok dan warna-warni yang cerah, media ini mampu menarik perhatian siswa dan mengurangi rasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Lebih lanjut, efektivitas media visual dalam pembelajaran juga diperkuat oleh temuan Nursyam (2019), yang menyebutkan bahwa sebagian besar informasi yang diterima oleh manusia berasal dari indera penglihatan, yaitu sebesar 83%, sedangkan informasi yang diterima melalui pendengaran hanya sebesar 11%. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media berbasis visual, seperti kartu kata bergambar, sangat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran karena lebih mudah ditangkap dan dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, pengembangan media ini dapat dianggap sebagai langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya di tingkat sekolah dasar.

Tabel: Peningkatan Hasil Belajar Siswa dari Siklus I ke Siklus II

No	Aspek yang dinilai	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Rata-rata nilai kelas	64	68	80	Hasil nilai meningkat tiap siklus
2	Jumlah siswa tuntas	15	20	24	Ketuntasan meningkat signifikan
3	Presentase ketuntasan	53%	71%	86%	Melebihi KKM pada siklus II
4	Respon siswa terhadap pembelajaran	Kurang antusias	Cukup Antusias	Sangat Antusias	Meningkat seiring pendekatan baru



Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan utama untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II Sekolah Dasar melalui penerapan media kartu bergambar. Setiap siklus terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, sebagaimana pendekatan yang umum digunakan dalam penelitian tindakan kelas.

Hasil Pra-Siklus

Sebelum pelaksanaan tindakan dilakukan, proses kegiatan belajar mengajar masih berlangsung secara tradisional dengan pendekatan yang cenderung konvensional, tanpa dukungan dari media pembelajaran visual yang bersifat inovatif atau menarik. Proses pembelajaran lebih banyak berpusat pada guru dengan metode ceramah, sehingga kurang melibatkan partisipasi aktif dari siswa. Hasil evaluasi awal yang diperoleh dari penilaian formatif menunjukkan bahwa rata-rata nilai yang diraih oleh peserta didik berada pada angka 64, yang masih berada di bawah standar keberhasilan yang telah ditetapkan. Dari keseluruhan jumlah siswa sebanyak 28 orang yang mengikuti proses pembelajaran, hanya 15 siswa atau sekitar 53 persen yang berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan, yaitu sebesar 70.

Selain itu, hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa mayoritas siswa memperlihatkan sikap yang kurang antusias terhadap materi yang disampaikan. Mereka tampak pasif, cenderung tidak fokus, dan menunjukkan keterlibatan yang rendah dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Keadaan tersebut menjadi indikator bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan belum mampu membangkitkan minat belajar siswa secara optimal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan mendesak untuk menerapkan inovasi dalam pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih

menarik, interaktif, dan menyenangkan, guna meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami materi secara lebih efektif dan bermakna.

Hasil Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan setelah pelaksanaan siklus pertama, peneliti mengidentifikasi beberapa hal yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pada siklus berikutnya. Oleh karena itu, pada siklus kedua dilakukan berbagai penyesuaian, baik dalam tahap perencanaan maupun pelaksanaan tindakan. Peneliti memberikan penjelasan yang lebih rinci dan sistematis kepada siswa mengenai mekanisme atau cara bermain menggunakan kartu bergambar agar tidak terjadi kebingungan selama proses berlangsung. Selain itu, pembagian kelompok dilakukan dengan mempertimbangkan kemampuan akademik dan karakteristik siswa secara proporsional, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih seimbang dan kolaboratif. Upaya lain yang dilakukan adalah memberikan dorongan dan motivasi tambahan kepada siswa yang sebelumnya tampak pasif atau kurang terlibat, dengan harapan mereka dapat menunjukkan partisipasi yang lebih aktif.

Tidak hanya itu, media kartu bergambar yang digunakan dalam pembelajaran juga mengalami penyempurnaan dari segi tampilan visual. Kartu-kartu tersebut didesain ulang dengan warna yang lebih cerah dan ilustrasi yang lebih menarik, sehingga lebih mudah dikenali dan disukai oleh siswa, terutama yang berada di jenjang kelas rendah seperti kelas II. Perbaikan-perbaikan ini membuahkan hasil yang positif dan terlihat nyata pada pelaksanaan siklus kedua.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada aspek hasil belajar siswa. Rata-rata nilai kelas mengalami kenaikan menjadi 80, yang menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) meningkat secara mencolok, yaitu menjadi 24 orang dari total 28 siswa, atau setara dengan 86%. Dari sisi keaktifan belajar, hampir seluruh siswa menunjukkan keterlibatan yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Mereka tampak antusias, aktif berdiskusi, dan terlibat secara penuh dalam kegiatan belajar yang disajikan dalam bentuk permainan edukatif. Suasana kelas pun menjadi lebih hidup dan menyenangkan, serta siswa terlihat lebih mudah dalam memahami makna simbol-simbol Pancasila dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Hal ini menandakan bahwa penerapan media kartu bergambar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif di kelas III SDN Tanjungrejo 3 Kota Malang dalam dua siklus pembelajaran, diperoleh temuan bahwa penerapan media pembelajaran berupa kartu bergambar memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa

dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata nilai siswa yang semula hanya mencapai angka 64 pada tahap pra-siklus, kemudian mengalami peningkatan menjadi 80 pada siklus kedua, serta peningkatan jumlah siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dari 53% menjadi 86%. Tidak hanya dalam aspek kognitif, penggunaan media visual ini juga memberikan dampak yang konstruktif terhadap aspek afektif siswa, yakni berupa peningkatan minat, keaktifan, serta partisipasi mereka dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Media kartu bergambar, yang dirancang dengan pendekatan menyenangkan dan menyerupai permainan edukatif, terbukti mampu menarik perhatian siswa dan mengurangi kejenuhan belajar yang kerap muncul dalam pembelajaran konvensional yang monoton. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran berbasis media visual interaktif seperti kartu bergambar merupakan alternatif metode yang efektif dan relevan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, terutama pada jenjang pendidikan dasar yang memerlukan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Daftar Rujukan

- Kurniasih, E., & Watini, S. (2022). Implementasi TV Sekolah sebagai Media Pembelajaran di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Mertoyudan Magelang. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(8), 2730- 2733
- Kurniati, E., & Reinita. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4), 4853–4863. <https://jurnaldidaktika.org4853>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *BINTANG*, 2(3), 418430.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275-281.
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *Jurnal pemikiran islam*, 37(1).
- Meria, A. (2018). Ekstrakurikuler dalam mengembangkan diri peserta didik di lembaga pendidikan. *Turast: Jurnal Penelitian dan Pengabdian*, 6(2), 193-206.
- 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.
- Munthe, A. F., Harahap, M. J., & Fajri, Y. (2023). Tujuan Pembelajaran Pendidikan

- Kewarganegaraan. *Ami Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 1(1), 29-40. Penerapan NilaiNilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-hari Sebagai Pendidikan Karakter di MTS Darul Ahkam Sukabumi. *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, 1 (02) 78-86
- Muzaini, M. C., Rahayu, R., Rizky, V. B., Najib, M., Supriadi, M., & Prastowo, A. (2023). Organisasi Integrated Curriculum dalam Implementasi Pembelajaran Berbasis Life Skill di Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy*, 10(2), 598-612.
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan minat belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, 18(1), 811819.
- Pratama, D. A., Ginanjar, D., &Solehah, L.S.(2023).
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, S., Umar, U., Wahyudi, I., Rama, A. N., Sulistianingsih, J., & Juli, J. (2023). Sosialisasi penggunaan media pembelajaran animasi flash kepada guru-guru smp negeri 2 konawe. *Nanggroe: Jurnal Pengabdian Cendikia*, 2(4).