

## Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Kartu Kuartet pada Materi Penerapan Sila-sila dalam Pancasila Kelas V SDN Pakis V Surabaya

Dina Noviasari<sup>1,\*</sup>, Fatkul Anam<sup>2)</sup>, Enok Fitriyah<sup>3)</sup>

<sup>1,2)</sup> Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Jl. Dukuh Kupang XXV No.54, Surabaya

<sup>3)</sup> SDN Pakis V Surabaya, Jl. Pakis Sidokumpul No.55, Surabaya

<sup>\*)</sup> Email corresponding author: [ppg.dinanoviasari00130@program.belajar.id](mailto:ppg.dinanoviasari00130@program.belajar.id)

Received: 14/09/2024 Accepted: 12/10/2024 Published: 31/10/2024

### Abstrak

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa 60% siswa kurang memiliki motivasi untuk belajar dan mengamalkan sila-sila Pancasila yang menjadi dasar penelitian ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk menilai keefektifan penggunaan media permainan kartu kuartet untuk meningkatkan motivasi siswa kelas V-C di SDN Pakis V Surabaya. Penelitian tindakan kelas (PTK) yang mengikuti 4 fase model Kemmis dan McTaggart, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, digunakan. Sebanyak 20 siswa dari kelas V hingga C mengikuti penelitian ini selama dua semester. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media permainan kartu kuartet mampu meningkatkan motivasi siswa secara signifikan. Pada prasiklus, motivasi siswa meningkat sebesar 60%. Persentase siswa yang termotivasi meningkat menjadi 88,69% pada siklus II dari 75,93% pada siklus I. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas V SDN Pakis V Surabaya lebih termotivasi untuk mengamalkan sila-sila Pancasila ketika menggunakan media permainan kartu kuartet.

**Kata kunci:** Kartu Kuartet; Motivasi Belajar; Sekolah Dasar; Penerapan Sila-Sila; Pancasila

### Abstract

A 60% initial identification rate of students' lack of enthusiasm to comprehend and apply Pancasila values formed the basis of this research. The purpose of this research is to test the hypothesis that using the media of the quartets card game can increase motivation to learn of fifth graders in classes V and C at SDN Pakis V Surabaya, and if so, to what extent. The methodology employed is Classroom Action Research (CAR) following the design proposed by Kemmis and McTaggart. This design encompasses the phases of preparation, execution, assessment, and evaluation. Twenty students from grades V through C were involved in the study over the course of two cycles. Students' motivation significantly increased following the implementation of the quartets card game media, according to the results. Sixty percent of students were motivated to participate in the pre-cycle phase. The level of student motivation rose to 88.69% in Cycle 2 from 74.93% in Cycle 1. The results show that fifth graders at SDN Pakis V Surabaya are more motivated to learn and apply the Pancasila values when they use the quartets card game as a medium.

**Keywords:** Quartet Cards; Learning Motivation; Elementary School; Implementation Of The Principles; Pancasila.

## PENDAHULUAN

Peran mendasar pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran di sekolah dasar adalah untuk membentuk kepribadian dan patriotisme anak-anak sejak usia dini. Ajaran Pancasila lebih dari sekadar konsep teoritis; ajaran tersebut memberikan kerangka bagi siswa untuk dihayati dalam kehidupan sehari-hari. Untuk menjadi warga negara yang unggul, siswa harus memahami dan menerapkan nilai-nilai kebangsaan yang diajarkan dalam pendidikan Pancasila, yang meliputi toleransi, kejujuran, gotong royong, dan keadilan.

Meskipun demikian, temuan awal di SDN Pakis V Surabaya menunjukkan bahwa siswa kelas V–C masih memiliki motivasi belajar yang rendah dalam menerapkan sila-sila Pancasila. Berdasarkan standar konversi yang diberikan oleh PAP (Penilaian Referensi Tokan), tingkat motivasi belajar masuk dalam kategori "cukup", yaitu mencapai 60% (Dewi *et al.*, 2014). Hal ini menunjukkan adanya tantangan dalam penyampaian materi ini. Faktor-faktor seperti metode pengajaran yang terlalu monoton dan minimnya media pembelajaran yang menarik membuat siswa merasa kurang tertarik untuk mempelajari Pancasila. Dalam konteks ini, penting bagi pendidik untuk mencari strategi yang lebih inovatif guna meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap materi yang penting ini.

Menurut Deci dan Ryan (1985), motivasi intrinsik siswa dapat ditingkatkan melalui pendekatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Aoliyah, 2023). Dalam mata pelajaran Pancasila, penggunaan media pembelajaran yang interaktif, seperti permainan kartu kuartet, dapat menjadi solusi efektif untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Selain menyatukan kesenangan dan instruksi, media ini mendorong siswa untuk mengambil peran aktif dalam pendidikan mereka sendiri. Melalui pendekatan ini, nilai-nilai Pancasila yang abstrak dapat dipahami dengan cara yang lebih konkret dan relevan.

Siswa juga memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial, menurut teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky (Suparlan, 2019). Sebagai bagian dari pendidikan Pancasila, siswa dapat berlatih berinteraksi satu sama lain melalui permainan kartu kuartet. Hal ini dapat membantu mereka memahami bagaimana nilai-nilai seperti kerja sama dan menghargai keberagaman pendapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Lebih jauh lagi, anak-anak mempelajari penerapan praktis nilai-nilai Pancasila melalui permainan. Alasan di balik ini adalah karena tujuan dari keempat kartu ini adalah untuk memberikan informasi tentang cara menerapkan masing-masing dari lima prinsip Pancasila, dimulai dengan prinsip pertama dan terus berlanjut hingga yang kelima. Siswa akan mempelajari pentingnya cita-cita Pancasila termasuk kerja sama timbal balik, menghargai keberagaman pendapat, dan terlibat dalam kegiatan sosial melalui permainan ini dan mengidentifikasi serta menganalisis contoh-contoh nyata. Sesuai dengan konsep teori konstruktivisme, interaksi siswa saat bermain kartu kuartet meningkatkan pemahaman mereka terhadap konten dan juga mengembangkan kemampuan sosial dan kooperatif mereka. Dengan cara ini, media tidak hanya melibatkan siswa, tetapi juga mengajarkan mereka cara mempraktikkan prinsip-prinsip Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. (Yuliana *et al.*, 2021).

Hal tersebut melatarbelakangi usulan penelitian penulis yang berjudul "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Kartu Kuartet terhadap Penerapan Asas-asas dalam Materi Pancasila di Kelas V SDN Pakis V Surabaya". Motivasi belajar siswa saat ini tergolong rendah, sehingga penelitian ini berupaya untuk mengkaji dan menerapkan penggunaan media permainan kartu kuartet sebagai salah satu media pembelajaran Pancasila. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media interaktif dalam membantu siswa memahami dan menghayati asas-asas Pancasila.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan karakter siswa sebagai warga negara yang patriotik dengan mengevaluasi perlunya pembelajaran

Pancasila yang efektif. Peneliti berharap bahwa dengan berbagi temuan mereka, penelitian ini akan mendorong terciptanya cara-cara baru dan menarik dalam mengajarkan Pancasila di sekolah dasar dan menjadi sumber daya bagi guru yang berupaya meningkatkan standar dalam mata pelajaran ini.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengikuti metodologi penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Dengan menggunakan media kartu kuartet berdasarkan prinsip-prinsip Pancasila, proyek ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas V–C di SDN Pakis V Surabaya. Para peneliti memilih PTK karena memungkinkan mereka untuk melakukan intervensi langsung di kelas dan menilai keberhasilan tindakan.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus tahun ajaran 2024–2025 di SDN Pakis V Surabaya, pada semester ganjil. Sebanyak dua puluh siswa kelas lima hingga enam berpartisipasi dalam penelitian ini. Penelitian ini disusun berdasarkan dua siklus tindakan; setiap siklus memiliki beberapa tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Observasi dan kuesioner merupakan sarana pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Pertumbuhan siswa sebagai pelajar dan interaksi mereka satu sama lain saat mereka menggunakan media kartu kuartet dipelajari melalui observasi. Sebelum dan selama intervensi, keinginan siswa untuk belajar dinilai menggunakan kuesioner. Grafik yang menggambarkan hubungan antara motivasi belajar dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa akan dibuat menggunakan data yang dikumpulkan menggunakan instrumen yang dirancang untuk mengukur motivasi belajar di antara siswa. (Sjukur, 2012).

Data motivasi belajar siswa dikumpulkan melalui pengamatan, dan analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Gunakan perhitungan ini untuk mengetahui berapa proporsi motivasinya:

$$“P = \frac{M}{SMI} \times 100”$$

“Keterangan:

P: Persentase motivasi belajar

M: Nilai rata-rata

SMI: Skor Maksimal Ideal”

Untuk mengetahui seberapa termotivasi seseorang untuk belajar, Anda dapat mengubah skala Penilaian Tolok Ukur (PAP) lima tingkat ke format lima skala sesuai dengan standar konversi PAP, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pedoman Konversi PAP Skala Lima Tentang Motivasi Belajar (Dewi *et al.*, 2014)

| Persentase | Kriteria Motivasi Belajar |
|------------|---------------------------|
| 80 – 100%  | Sangat Baik               |
| 70 – 79%   | Baik                      |
| 60 – 69%   | Cukup                     |
| 50 – 59%   | Kurang                    |
| 0 – 49%    | Sangat Kurang             |

Berdasarkan indikator keberhasilan penelitian, penelitian dianggap berhasil apabila rata-rata proporsi siswa yang termotivasi untuk belajar memenuhi atau melampaui persyaratan yang tinggi. Penelitian ini dapat diakhiri apabila indikator keberhasilan telah tercapai.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana siswa kelas V SDN Pakis V Surabaya dapat menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam pembelajarannya sendiri dengan menggunakan media kartu kuartet. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang selama ini digunakan belum efektif dalam memotivasi siswa untuk mencapai potensinya secara maksimal. Siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran ketika pendekatan yang digunakan masih mengutamakan guru, seperti ceramah dan tanya jawab.

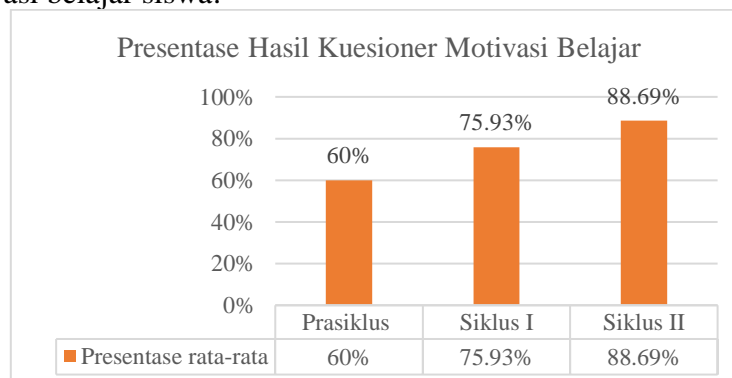
Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan 2 siklus yang dilakukan pada tanggal 29 Agustus 2024 dan 5 September 2024 dengan durasi 2 jam pelajaran (2x35 menit). Penyelesaian aktivitas didasarkan pada rencana pelajaran yang dikembangkan dengan kerangka pedagogis Teams Games Tournament (TGT). Siswa saling berkompetisi dalam kelompok kecil yang terdiri dari dua atau tiga orang sambil menggunakan media kartu kuartet. Tujuan mereka adalah mengumpulkan maksimal lima set kartu kuartet. Empat kartu yang menggambarkan penggunaan satu prinsip membentuk satu set. Setiap pemain mengambil empat kartu secara acak. Jika teman siswa memiliki kartu yang diminta, mereka harus memberikannya kepada siswa tersebut. Jika siswa yang diminta tidak memiliki kartu tersebut, kartu tengah, yang sering disebut "minuman," harus diambil oleh siswa yang diminta. Siswa diminta untuk meminta kartu yang cocok dari teman-temannya. Terus lakukan ini hingga semua kartu habis atau hingga satu siswa mengumpulkan set kartu terbanyak.

Berdasarkan kriteria konversi PAP skala lima, rata-rata motivasi belajar siswa pada tahap prasiklus adalah 60%, yang masuk dalam kategori "Cukup", sebagaimana terlihat pada hasil angket motivasi belajar observasi awal. Jelas terlihat bahwa motivasi belajar siswa perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, tujuan PTK ini adalah untuk mengatasi masalah tersebut dengan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN Pakis V Surabaya, khususnya pada materi tentang penerapan sila Pancasila, melalui pemanfaatan media kartu empat. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan pendekatan dua bagian yang melibatkan perencanaan, observasi, implementasi, dan refleksi terhadap proses pembelajaran; dua bagian pertama dari proses tersebut menggunakan data awal ini sebagai bahan refleksi.

Tabel 2. Peningkatan Persentase Rata-rata Motivasi Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I dengan Siklus II

| Variable  | Persentase Rata-rata | Kriteria    |
|-----------|----------------------|-------------|
| Prasiklus | 60%                  | Cukup       |
| Siklus I  | 75,93%               | Baik        |
| Siklus II | 88,69%               | Sangat Baik |

Grafik berikut ini juga menunjukkan data tentang bagaimana penerapan siklus I dan II meningkatkan motivasi belajar siswa:



Gambar 1. Grafik Peningkatan Persentase Rata-rata Motivasi Belajar Siswa pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Peningkatan jumlah tindakan ditunjukkan oleh grafik dan tabel yang ditampilkan. Semua tujuan penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya telah terpenuhi, menurut data yang dikumpulkan pada siklus II. Persentase rata-rata kriteria yang diharapkan adalah 88,69%, yang menunjukkan hal ini. Karena penelitian telah mencapai tujuannya, penelitian ini dapat disimpulkan berhasil dan dihentikan. Pada siklus pertama, yaitu perencanaan tindakan, peneliti merancang media kartu kuartet yang sesuai dengan materi Pancasila serta menyusun modul ajar yang mencakup penggunaan kartu tersebut dalam pembelajaran. Tahap pelaksanaan tindakan melibatkan implementasi pembelajaran menggunakan kartu kuartet di kelas, di mana siswa diajak berpartisipasi aktif melalui permainan dan diskusi. Pada tahap ini, peneliti juga melakukan observasi untuk mengamati interaksi siswa serta mengumpulkan data mengenai motivasi dan keterlibatan mereka. Pada tahap observasi siklus pertama, peneliti mengamati interaksi siswa selama pembelajaran menggunakan kartu kuartet. Observasi mencakup partisipasi aktif siswa, tingkat keterlibatan, dan respons mereka terhadap materi Pancasila. Data diambil melalui catatan lapangan dan dokumentasi visual, memantau perubahan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Tahap refleksi melibatkan analisis data dari observasi dan angket motivasi siswa. Peneliti mengevaluasi efektivitas media kartu kuartet serta tantangan yang muncul, seperti kesulitan memahami aturan permainan atau kurangnya keterlibatan siswa. Berdasarkan refleksi, peneliti merancang perbaikan untuk siklus kedua, dengan penyesuaian pada aturan permainan dan strategi peningkatan partisipasi siswa, agar pembelajaran lebih efektif dan motivasi siswa meningkat. Pada siklus I, dilakukan pengisian kuisioner oleh peserta didik dan didapatkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar yang signifikan yakni dari 60% menjadi 75,93% yang mana meningkat sebanyak 15,93%. Selain itu, hasil observasi juga memperlihatkan bahwa siswa terlihat sangat antusias ketika memainkan media kartu kuartet. Interaksi antar siswa dalam kegiatan ini memperlihatkan peningkatan partisipasi aktif dan motivasi yang positif. Serta, para siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi penerapan sila-sila dalam Pancasila, hal ini juga menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis serta interaktif.

Pada siklus kedua, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan analisis hasil siklus pertama. Media kartu kuartet dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan contoh penerapan nilai-nilai Pancasila yang lebih relevan dan kontekstual, serta menyederhanakan aturan permainan agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran, peneliti memfasilitasi partisipasi aktif siswa dengan kegiatan menyebutkan contoh penerapan sila-sila Pancasila bagi siswa yang memenangkan permainan kartu kuartet. Siswa yang berhasil memberikan jawaban dengan tepat dinyatakan sebagai pemenang. Hal ini memiliki tugas ganda: membuat siswa lebih banyak bergerak dan membantu mereka berfokus pada mengingat dan memahami bagaimana ide-ide dalam keempat kartu dapat diterapkan untuk memenangkan kontes. Akibatnya, suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik, sehingga motivasi belajar siswa pun meningkat. Setelah perbaikan dilakukan pada siklus II, hasil observasi menunjukkan peningkatan motivasi siswa sebanyak 12,76%, yakni dari 75,93% menjadi 88,69%. Peningkatan ini tidak hanya mencerminkan keberhasilan dalam membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memperlihatkan bahwa media kartu kuartet yang digunakan telah berhasil memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi penerapan sila-sila dalam Pancasila.

Penggunaan media kartu empat kartu dalam pembelajaran Pancasila sangat meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa meningkat dari 60% pada hasil prasiklus menjadi 75,93% pada siklus I dan kemudian menjadi 88,69% pada siklus II, dari rata-rata awal 60%. Penelitian menunjukkan bahwa media berbasis permainan dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih berkonsentrasi pada pelajaran, sehingga masuk akal jika menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis

permainan interaktif merupakan cara yang baik untuk menarik perhatian siswa. (Fitriani, 2020; Utomo, 2018).

Pada siklus I, tantangan yang dihadapi adalah pemahaman siswa terhadap aturan permainan. Namun, dengan penyederhanaan aturan dan pengelolaan permainan yang lebih terstruktur di siklus II, keterlibatan siswa meningkat secara signifikan. Ini mendukung teori Vygotsky dalam (Suparlan, 2019), yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar. Dalam konteks ini, permainan kartu kuartet berperan sebagai alat interaktif yang mendorong siswa untuk saling berinteraksi, bertanya, dan menjawab dengan melibatkan aspek kognitif dan sosial.

Selain meningkatkan motivasi, permainan kartu kuartet juga mendorong perkembangan keterampilan sosial dan emosional siswa. Melalui persaingan sehat dalam kelompok kecil, siswa belajar berkomunikasi, bekerja sama, dan berpikir kritis—kompetensi yang krusial dalam pembelajaran kooperatif. Slavin (2015) menyoroti bagaimana pendekatan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir sosial dan kritis siswa, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap isi pelajaran. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan kreatif dan interaktif seperti kartu kuartet tidak hanya berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa terhadap materi normatif seperti Pancasila serta mengembangkan keterampilan sosial yang penting dalam pembelajaran abad ke-21.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini menemukan bahwa siswa kelas lima di SDN Pakis V Surabaya lebih termotivasi untuk belajar Pancasila ketika mereka menggunakan media kartu kuartet. Tingkat antusiasme siswa untuk belajar sebelum siklus adalah 60,22 persen; tingkat siklus pertama adalah 74,9 persen; dan tingkat siklus kedua adalah 88,1 persen. Bukti seperti ini menunjukkan bahwa penggunaan alat pembelajaran yang menarik dan menghibur seperti kartu kuartet dapat memberikan dampak yang luar biasa bagi keterlibatan dan retensi siswa terhadap konten Pancasila. Lebih jauh, keterlibatan siswa lebih ditingkatkan dengan modifikasi aturan yang diterapkan pada siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas empat di SDN Pakis V Surabaya lebih termotivasi untuk belajar ketika mereka menggunakan media kreatif seperti kartu kuartet.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SDN Pakis V Surabaya yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Penulis juga ingin menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada guru pamong yang telah memberikan bimbingan dan dukungan selama proses penelitian, serta kepada dosen pembimbing lapangan yang telah memberikan arahan dan masukan yang berharga. Terima kasih kepada semua pihak terkait yang telah membantu dan memberikan informasi yang penting, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran di sekolah dasar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad, I., & Kamal, M. (2020). Motivasi Belajar Siswa dalam Pendidikan: Teori dan Praktik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 100-110.
- Aoliyah, N. (2023). Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa. *Kala Manca: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1), 31-36.

- Dewi, S. K., Suarjana, I. M., & Sumantri, M. (2014). Penerapan model polya untuk meningkatkan hasil belajar dalam memecahkan soal cerita matematika siswa kelas V. *Mimbar PGSD Undiksha*, 2(1).
- Fitriani, A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(2), 45-54.
- Gokhale, A. A. (2019). Collaborative Learning Enhances Critical Thinking. *Journal of Technology Education*, 10(1), 21-30.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2014). Cooperative Learning: Improving University Instruction by Basing Practice on Validated Theory. *Journal on Excellence in College Teaching*, 25(3), 5-34.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning in Action: Science and Mathematics. In Educational Psychology: Theory and Practice* (pp. 235-252). Pearson.
- Siti, A. N., & Putri, M. A. (2019). Pendekatan Culturally Responsive Teaching dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Multikultural*, 3(1), 33-40.
- Sjukur, S. B. (2012). Pengaruh blended learning terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa di tingkat SMK. *Jurnal pendidikan vokasi*, 2(3), 368-378.
- Suparlan, S. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79-88.
- Utomo, S. (2018). Efektivitas Pembelajaran Interaktif dengan Permainan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(4), 199-206.
- Wardani, R. (2021). Strategi Pembelajaran Pancasila untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Pancasila*, 5(2), 23-34.
- Yuliana, Y., Hartati, S., & Susanti, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Keterlibatan Siswa dan Pemahaman Nilai-nilai Pancasila. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(3), 150-160.