

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF DALAM MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN SISWA KELAS V SDN
1 SEMARAPURA KANGIN**

Anida Fajriani¹, Prof. Dr. Dewa Bagus Sanjaya, M.Si², Prof. Dr. I Nengah
Suastika, M. Pd³

^{1,2,3}Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha,
Singaraja, Bali

Alamat e-mail : 1anida@student.undiksha.ac.id, 2bagus.sanjaya@undiksha.ac.id,
3nengah.suastika@undiksha.ac.id,

ABSTRACT

This study aims to explore and analyze the application of innovative learning media in increasing the interest in learning Civic Education (PKn) of grade V students of SDN 1 Semarapura Kangin. The research method used is classroom action research (PTK) with a double cycle design. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires. The results of the study indicate that the application of innovative learning media, such as interactive learning videos and educational games, can increase students' interest in learning Civics. This increase can be seen from the active participation of students in learning, better understanding of the material, and increased test scores. The implication of this study is the need to develop innovative learning strategies in increasing interest in learning Civics at SDN 1 Semarapura Kangin.

Keywords: Interest in learning, Civic Education, Students

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis penerapan media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) siswa kelas V SDN 1 Semarapura Kangin. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan desain siklus ganda. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran inovatif, seperti video pembelajaran interaktif dan permainan edukatif, mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran PKn. Peningkatan ini terlihat dari partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, pemahaman yang lebih baik terhadap materi, dan peningkatan nilai ujian. Implikasi penelitian ini adalah perlunya pengembangan strategi pembelajaran inovatif dalam meningkatkan minat belajar PKn di SDN 1 Semarapura Kangin.

Kata Kunci: Minat belajar, Pendidikan Kewarganegaraan, Siswa

A. Pendahuluan

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum pendidikan Indonesia. Mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan untuk menanamkan pengetahuan tentang hukum dan perundangundangan, tetapi juga untuk mengembangkan karakter siswa agar menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.(Naim, 2011) Namun, tantangan yang sering dihadapi dalam pengajaran PKn adalah bagaimana meningkatkan minat belajar siswa, yang seringkali dianggap kurang menarik dibandingkan dengan mata pelajaran lain.(Handoko, 2016) Di era globalisasi dan kemajuan teknologi seperti saat ini, inovasi dalam pendidikan, termasuk penerapan media pembelajaran, menjadi kunci utama untuk menarik minat siswa dan memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. SD Negeri 1 Semarapura Kangin, sebagai institusi pendidikan yang mengedepankan integrasi ilmu pengetahuan dan teknologi dalam kurikulumnya, memiliki komitmen untuk mengimplementasikan media

pembelajaran inovatif dalam semua aspek pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.(Abdin & Tuharea, 2023).

Penerapan media pembelajaran inovatif diharapkan dapat memberikan solusi atas tantangan yang ada, dengan membuat proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa kelas V. Hal ini tentunya akan berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan apresiasi mereka terhadap nilai-nilai kewarganegaraan. Melalui pendekatan inovatif ini, diharapkan siswa tidak hanya mampu memahami konsep-konsep PKn secara teoritis, tetapi juga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari sebagai bentuk pengamalan nilai-nilai kewarganegaraan.(Abdin & Tuharea, 2023) Dalam upaya meningkatkan minat belajar Pendidikan Kewarganegaraan di kalangan siswa kelas V SD Negeri 1 Semarapura Kangin, penerapan media pembelajaran inovatif memegang peranan penting. Media pembelajaran

ini mencakup penggunaan teknologi informasi, seperti pembelajaran berbasis komputer dan internet, aplikasi edukatif, serta platform pembelajaran interaktif yang dapat mempermudah siswa untuk memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.(Lisnawati et al., 2022) Selain itu, penggunaan video edukasi, permainan edukatif, dan simulasi digital juga dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dalam PKn menjadi lebih konkret dan relatable dengan pengalaman mereka sehari-hari.(Handoko, 2016).

Implementasi media pembelajaran inovatif ini juga didukung oleh pendekatan pedagogis yang sesuai, seperti pembelajaran berbasis proyek, di mana siswa diberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam proyek-proyek yang berkaitan dengan isu-isu kewarganegaraan. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar dari apa yang mereka lihat dan dengar, tetapi juga dari apa yang mereka lakukan dan alami sendiri. Hal ini membantu siswa membangun pemahaman yang lebih dalam tentang materi, sekaligus mengembangkan keterampilan kritis, kreativitas, dan

kemampuan berkolaborasi dengan orang lain.(Kurniawan, 2013) Selanjutnya, untuk memastikan efektivitas penerapan media pembelajaran inovatif ini, perlu adanya pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru. Guru perlu dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan yang relevan dalam mengintegrasikan teknologi dan media inovatif ke dalam proses pembelajaran. Hal ini penting untuk memastikan bahwa penggunaan media pembelajaran tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi lebih sebagai alat efektif yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.(Handoko, 2016) Evaluasi dan penilaian yang berkelanjutan juga menjadi aspek penting dalam proses ini. Dengan memonitor dan mengevaluasi proses serta hasil pembelajaran, sekolah dapat mengidentifikasi keberhasilan dan tantangan dalam penerapan media pembelajaran inovatif. Ini memungkinkan sekolah untuk melakukan penyesuaian dan perbaikan secara berkala, sehingga dapat terus meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Pada akhirnya, melalui penerapan media

pembelajaran inovatif yang didukung oleh strategi pedagogis yang efektif dan pengembangan profesional guru, SD Negeri 1 Semarapura Kangin berharap dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap Pendidikan Kewarganegaraan. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi lebih berpengetahuan, tetapi juga berkembang menjadi individu yang bertanggung jawab, kreatif, dan mampu berkontribusi positif dalam masyarakat. (Lisnawati et al., 2022) SD Negeri 1 Semarapura Kangin merupakan salah satu sekolah yang berfokus pada pengembangan kurikulum yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Dengan dukungan teknologi yang memadai, SD Negeri 1 Semarapura Kangin memiliki potensi besar untuk menerapkan media pembelajaran inovatif guna meningkatkan minat belajar siswa terhadap PKn. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai penerapan media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan minat belajar PKn siswa kelas V di SD Negeri 1 Semarapura Kangin. Dengan

demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi sekolah lain dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui penerapan media pembelajaran inovatif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dirancang sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan siklus ganda, memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi, menerapkan, mengevaluasi, dan menyempurnakan strategi pembelajaran secara iteratif. Proses pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode utama: observasi, wawancara, dan angket. Observasi digunakan untuk secara langsung mengamati interaksi antara media pembelajaran dengan siswa dan pengaruhnya terhadap keaktifan serta antusiasme belajar. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan insight mendalam dari guru dan siswa tentang pengalaman mereka menggunakan media pembelajaran inovatif. Sedangkan angket diaplikasikan untuk mengukur secara kuantitatif tingkat minat belajar siswa sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran inovatif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini memberikan wawasan penting mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Implementasi media pembelajaran yang inovatif telah terbukti memberikan dampak yang signifikan terhadap antusiasme dan keinginan siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar. Observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran menunjukkan peningkatan yang nyata dalam antusiasme siswa. Mereka menjadi lebih terlibat dalam diskusi kelas, lebih sering mengajukan pertanyaan, dan menunjukkan minat yang lebih besar dalam mengeksplorasi materi pelajaran. Ini merupakan indikasi kuat bahwa penggunaan media inovatif tidak hanya merangsang minat belajar tetapi juga memfasilitasi interaksi yang lebih dinamis antara siswa dan materi pelajaran. Wawancara yang dilakukan dengan siswa dan guru memberikan bukti tambahan mengenai manfaat penggunaan media pembelajaran inovatif. Kedua belah pihak menyatakan bahwa

materi pelajaran menjadi lebih menarik dan lebih mudah dipahami ketika disampaikan melalui media yang kreatif dan interaktif. Media seperti video, animasi, permainan edukasi, dan simulasi telah mengubah cara siswa memandang dan memproses informasi, membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu keunggulan utama dari penggunaan media inovatif dalam pembelajaran PKn adalah kemampuannya untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret dan relatable bagi siswa. Konsep-konsep seperti nilai-nilai demokrasi, hak dan kewajiban warga negara, serta pentingnya toleransi dan keberagaman sering kali sulit dipahami melalui metode pembelajaran tradisional. Namun, melalui permainan edukasi dan simulasi, siswa dapat mengalami secara langsung bagaimana konsep-konsep tersebut diterapkan dalam konteks kehidupan nyata. Ini membantu siswa tidak hanya memahami teori-teori tersebut secara lebih mendalam tetapi juga menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan media pembelajaran inovatif juga

memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan materi pelajaran dengan kebutuhan dan minat siswa yang beragam, membuat pembelajaran menjadi lebih inklusif dan efektif. Dengan demikian, siswa mendapatkan manfaat dari pengalaman belajar yang lebih kaya dan lebih beragam, yang pada gilirannya membantu mereka menjadi warga negara yang lebih bertanggung jawab dan berempati.

Siklus 1: Tindakan: Penerapan video interaktif dan game edukasi dalam pembelajaran. Hasil Observasi: Terjadi peningkatan minat belajar siswa, namun beberapa siswa masih terlihat kurang terlibat aktif. Refleksi: Diperlukan modifikasi dalam pemilihan media dan cara pemberian materi untuk menarik perhatian semua siswa.

Siklus 2: Tindakan: Modifikasi dilakukan dengan menambahkan diskusi kelompok menggunakan aplikasi pembelajaran dan quiz interaktif. Hasil Observasi: Peningkatan signifikan dalam minat belajar dan partisipasi siswa. Siswa lebih aktif bertanya dan berdiskusi. Refleksi: Integrasi berbagai media pembelajaran inovatif terbukti lebih efektif dalam meningkatkan minat

belajar siswa. Tindakan yang dilakukan, hasil observasi yang diperoleh, hingga refleksi yang dibuat sebagai penutup dari masing-masing siklus. Diagram ini akan membantu memvisualisasikan bagaimana setiap siklus berkembang dan apa dampak dari tindakan yang diambil.



Gambar 1 Diagram alur siklus peningkatan metode pembelajaran

Diagram alur di atas menggambarkan dua siklus peningkatan metode pembelajaran yang disebutkan:

Siklus 1 dimulai dengan Tindakan penerapan video interaktif dan game edukasi, yang menghasilkan Hasil Observasi berupa peningkatan minat belajar siswa, meskipun beberapa siswa masih kurang terlibat aktif. Dari situ, Refleksi yang muncul adalah kebutuhan modifikasi dalam pemilihan media dan cara pemberian materi untuk menarik perhatian semua siswa.

Siklus 2 mengambil langkah lebih lanjut dengan Tindakan menambahkan diskusi kelompok menggunakan aplikasi pembelajaran

dan quiz interaktif, menghasilkan Hasil Observasi peningkatan signifikan dalam minat belajar dan partisipasi siswa. Refleksi dari siklus ini adalah bahwa integrasi berbagai media pembelajaran inovatif terbukti lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Analisis data menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran inovatif berkontribusi positif terhadap minat belajar pendidikan kewarganegaraan di kalangan siswa. Peningkatan ini terlihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, keterlibatan aktif dalam diskusi, dan peningkatan skor pada evaluasi pembelajaran. Penggunaan video interaktif dan game edukasi pada siklus pertama memberikan dampak positif, namun belum maksimal karena belum semua siswa terlibat aktif. Melalui refleksi siklus pertama, diketahui bahwa perlu adanya variasi dalam penerapan media dan metode pembelajaran untuk menjangkau seluruh siswa. Pada siklus kedua, pengintegrasian diskusi kelompok dan quiz interaktif berhasil meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa secara lebih luas.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata

pelajaran yang penting dalam membentuk karakter dan kepedulian warga negara. Namun, seringkali minat belajar siswa terhadap PKn cenderung rendah. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang inovatif dalam penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar PKn.(Bela Vista et al., 2023)

Salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan adalah teknologi digital, seperti penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif, video pembelajaran, dan simulasi. Media ini dapat membuat pembelajaran PKn menjadi lebih menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pendekatan yang berorientasi pada masalah-masalah aktual dan kontekstual dalam masyarakat juga dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap PKn.(Utami et al., 2022) Pembelajaran yang dikaitkan dengan isu-isu sosial, politik, dan kehidupan berbangsa dan bernegara dapat membuat siswa merasa terlibat secara emosional dan intelektual. Penggunaan media sosial juga dapat menjadi sarana efektif dalam meningkatkan minat belajar PKn.(Nissa & Renoningtyas, 2021)

Dengan memanfaatkan media sosial, guru dapat menciptakan diskusi yang interaktif dan partisipatif, serta memperluas wawasan siswa tentang isu-isu kewarganegaraan. Dalam menerapkan media pembelajaran inovatif, penting bagi guru untuk memahami karakteristik dan kebutuhan siswa secara individu. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbedabeda, sehingga penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi belajar siswa.(Utami et al., 2022) Dengan menerapkan media pembelajaran inovatif, diharapkan minat belajar siswa terhadap PKn dapat meningkat, sehingga dapat membentuk generasi yang peduli dan aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.(Pramitasari, 2021) Selain teknologi digital dan media sosial, pendekatan lain yang dapat digunakan dalam meningkatkan minat belajar PKn adalah melalui pendekatan berbasis proyek.

Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman nyata dalam menyelesaikan proyek-proyek yang relevan dengan konteks kehidupan mereka. Pendekatan berbasis proyek dapat meningkatkan minat belajar

siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menyenangkan. (Utami et al., 2022) Siswa dapat lebih aktif terlibat dalam pembelajaran dan memiliki motivasi yang tinggi untuk menyelesaikan proyek-proyek yang diberikan. Selain itu, pemanfaatan game edukasi juga dapat menjadi media pembelajaran inovatif yang efektif dalam meningkatkan minat belajar PKn. Game edukasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.(Pramitasari, 2021)

Penting juga untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung dan memotivasi siswa untuk belajar PKn. Guru dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan interaktif, serta memberikan penghargaan atau reward kepada siswa yang aktif dalam pembelajaran PKn.(Pangestu et al., 2022) Dengan menerapkan berbagai media pembelajaran inovatif dan pendekatan yang menarik, diharapkan minat belajar siswa terhadap PKn dapat meningkat. Hal ini akan berdampak positif pada pembentukan karakter

dan kepedulian warga negara siswa, sehingga tercipta generasi yang memiliki kesadaran dan kepedulian tinggi terhadap kehidupan berbangsa dan bernegara.(Olisna et al., 2022) Selanjutnya, untuk memastikan bahwa implementasi media pembelajaran inovatif terus memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa dalam jangka panjang, ada beberapa langkah yang dapat diambil oleh para pendidik dan lembaga pendidikan.(Huda & Abduh, 2021)

Pertama, perlu adanya pelatihan berkelanjutan untuk guru dalam mengintegrasikan teknologi dan media inovatif ke dalam kurikulum pembelajaran. Pelatihan ini harus mencakup penggunaan alat-alat digital terkini, teknik pembelajaran interaktif, serta strategi untuk menyesuaikan konten pembelajaran dengan kebutuhan individual siswa.(Nur Aisah et al., 2022)

Kedua, pengembangan dan pembaruan konten media pembelajaran secara berkala sangat penting untuk menjaga relevansi dan efektivitas materi pembelajaran. Ini termasuk mengupdate permainan edukasi dan simulasi dengan skenario dan tantangan baru yang

mencerminkan isu-isu terkini dalam masyarakat, serta memastikan bahwa konten tersebut dapat diakses oleh semua siswa, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus.(Saputri et al., 2023)

Ketiga, penting bagi lembaga pendidikan untuk mengadopsi pendekatan yang holistik dalam mengintegrasikan media pembelajaran inovatif, yang tidak hanya terfokus pada peningkatan minat belajar siswa tetapi juga pada pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti pemikiran kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Ini dapat dicapai melalui desain pembelajaran yang mempromosikan interaksi dan kerja sama antar siswa, serta pemanfaatan media sosial dan platform online untuk kegiatan belajar di luar kelas. Keempat, evaluasi dan penelitian berkelanjutan terhadap efektivitas media pembelajaran inovatif sangat penting untuk memastikan bahwa strategi pembelajaran yang diadopsi benar-benar memberikan hasil yang diinginkan.

Melalui pengumpulan dan analisis feedback dari siswa dan guru, lembaga pendidikan dapat mengidentifikasi area yang

memerlukan perbaikan dan menyesuaikan strategi pembelajaran mereka secara tepat. kelima, kolaborasi antara lembaga pendidikan, pengembang teknologi pendidikan, dan pihak lain terkait dapat memperkaya sumber daya pembelajaran dan memperluas akses terhadap media pembelajaran inovatif. Melalui kemitraan ini, sekolah dapat memperoleh akses ke teknologi pembelajaran terbaru dan sumber daya edukatif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan konteks lokal mereka. (Kurniawan, 2013) Dengan mengambil langkah-langkah tersebut, dunia pendidikan dapat memaksimalkan potensi media pembelajaran inovatif dalam membentuk generasi muda yang tidak hanya berprestasi akademis tetapi juga memiliki kesiapan untuk menghadapi tantangan di masa depan dan berkontribusi secara positif dalam masyarakat.

E. Kesimpulan

Penelitian mengenai "Penerapan Media Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas V SD Negeri 1

Semarpura Kangin" telah menunjukkan hasil yang signifikan. Melalui penerapan berbagai media pembelajaran yang inovatif, seperti penggunaan teknologi informasi, permainan edukatif, dan metode pembelajaran interaktif, terjadi peningkatan nyata dalam minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi dalam media pembelajaran dapat memainkan peran krusial dalam meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa terhadap materi pembelajaran. Lebih lanjut, penelitian ini menggarisbawahi pentingnya adaptasi metode pengajaran yang kreatif dan relevan dengan kebutuhan serta preferensi generasi saat ini.

Keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka tentang nilai-nilai kewarganegaraan tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan kritis dan analitis yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan media pembelajaran inovatif merupakan strategi efektif dalam memperkuat pendidikan kewarganegaraan di SD Negeri 1 Semarpura Kangin. Ini memberikan peluang bagi para pendidik untuk

terus mengeksplorasi dan mengimplementasikan metode pembelajaran yang dapat meresonansi dengan siswa, sekaligus mempromosikan pendidikan yang holistik dan inklusif. Diharapkan, temuan ini dapat mendorong lebih banyak lembaga pendidikan untuk mengadopsi pendekatan serupa dalam kurikulum mereka, demi menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan bermanfaat bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdin, M., & Tuharea, J. (2023a). Pendidikan Multikultural: Membangun Kesatuan Dalam Keanekaragaman. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(1), 1148–1153.
<https://doi.org/10.31316/JK.V7I1.5219>
- Abdin, M., & Tuharea, J. (2023b). Pendidikan Multikultural: Membangun Kesatuan Dalam Keanekaragaman. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(1), 1148–1153.
<https://doi.org/10.31316/JK.V7I1.5219>
- Bela Vista, E. R., Chasanatun, F., & Kustini, K. (2023). MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV MELALUI MEDIA GAME ONLINE WORDWALL PADA MATA PELAJARAN PPKN. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(2), 271–279.
<https://doi.org/10.36379/AUTENTIK.V7I2.357>
- Handoko, K. (2016). PENINGKATAN KARAKTER DISIPLIN DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN MELALUI KEGIATAN PRAMUKA DI GUDEP MADRASAH ALIYAH NEGERI BABAKAN LEBAKSIU KABUPATEN TEGAL TAHUN 2016/ 2017. *Jurnal Global Citizen : Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 2(2).
<https://doi.org/10.33061/GLCZ.V2I2.1566>
- Huda, A. I. N., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 1594–1601.
<https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V3I4.629>
- Kurniawan, M. I. (2013). INTEGRASI PENDIDIKAN KARAKTER KE DALAM PEMBELAJARAN KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 1(1), 37.
<https://doi.org/10.22219/JP2SD.V1I1.1528>
- Lisnawati, A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2022). Penerapan Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa SD. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 652–656.

- <https://doi.org/10.33487/EDUMAS.PUL.V6I1.3206>
- Naim, N. (2011). Dasar-Dasar Komunikasi Pendidikan. Ar-Ruzz Media. Penerapan M
- (2001). Obesity: Assessment and management in primary care. *American Family Physician*, 63(11), 2185-2196.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2854– 2860. <https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V3I5.880>
- Nur Aisah, R., Masfuah, S., & Shokib Rondli, W. (2022). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB KESULITAN BELAJAR PPKn DI SD. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 671–685. <https://doi.org/10.36989/DIDAKTIK.V8I1.339>
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V6I3.2737>
- Pangestu, A., Fatah, M. F., Untsa, A., & Lailiyah, S. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Youtube dan Quiziz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8775–8784.
- <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V6I5.3952>
- 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. <https://doi.org/10.53624/PTK.V2I1.47>
- Saputri, A. I. D., Pangestu, E. W. P., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Andayani, T. W. (2023). Penerapan Media Inovatif Berbasis Problem Based Learning sebagai Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3548–3558. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V7I6.6404>
- Utami, A. D. D., Marini, A., Nurcholida, N., & Sabanil, S. (2022). Penerapan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6855–6865. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V6I4.3365>