



HUBUNGAN PEMBERIAN *REWARD* DAN *PUNISHMENT* DENGAN MOTIVASI BELAJAR PPKn PESERTA DIDIK KELAS V SDN 189 PEKANBARU

Agilia Nuramadina¹, Zaka Hadikusuma Ramadan²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
 Diterima: 18 Juni 2025
 Revisi: 21 Juli 2025
 Diterima: 31 Juli 2025
 Diterbitkan: 31 Oktober 2025

Keywords:
 Reward, punishment, learning motivation,

Kata Kunci:
 Reward, punishment, motivasi belajar

DOI :
 10.31932/jpdp.v11i2.4961

Surel Korespondensi:
 agilianuramadina@student.uir.ac.id

Abstract

This study aims to examine the significant relationship between the provision of rewards and punishments by teachers and the learning motivation of Civics Education (PPKn) students in grade V at SDN 189 Pekanbaru. This quantitative study employed a correlational design. The population consisted of 150 students, with 38 randomly selected as the sample. Data were collected using a Likert-scale questionnaire to measure the independent variable (rewards and punishments) and the dependent variable (learning motivation). Hypothesis testing was conducted using the Pearson correlation coefficient and the coefficient of determination. The results show a correlation coefficient of 0.517, categorized as moderate, and the significance test yielded a p-value of $0.001 < 0.05$, indicating a positive relationship. These findings suggest that the use of rewards and punishments by teachers significantly contributes to enhancing PPKn learning motivation among grade V students at SDN 189 Pekanbaru.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan yang signifikan antara pemberian reward dan punishment oleh guru terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada peserta didik kelas V di SDN 189 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan bentuk korelasional. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh peserta didik kelas V yang berjumlah 150 orang, dan sampel penelitian sebanyak 38 orang yang dipilih secara acak. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan skala Likert untuk mengukur variabel X (reward dan punishment) dan variabel Y (motivasi belajar). Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji koefisien korelasi Pearson dan koefisien determinasi. Hasil penelitian menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,517 dengan kategori sedang, selanjutnya koefisien korelasi tersebut dilakukan pengujian signifikansi menggunakan uji t dengan perolehan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, yang berarti terdapat hubungan positif. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemberian reward dan punishment oleh guru berkontribusi signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar PPKn peserta didik di SDN 189 Pekanbaru.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2025 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memainkan peran krusial dalam menanamkan nilai-nilai kewarganegaraan dan tanggung jawab

sosial. Namun, seringkali motivasi belajar peserta didik yang rendah menjadi hambatan dalam mencapai tujuan tersebut. Motivasi belajar yang rendah dapat menghambat antusiasme, keterlibatan, dan prestasi

akademik peserta didik, terutama pada mata pelajaran PPKn sendiri seringkali dicap sebagai mata pelajaran yang membosankan, tidak relevan serta tidak penting oleh peserta didik (Siregar, et al., 2024). Maka dari itu seorang guru bukan hanya mengajar dengan memberikan materi dan tugas saja, namun guru juga harus memiliki strategi, model, metode yang menyenangkan bagi peserta didik agar pembelajarannya tidak merasa membosankan sehingga peserta didik selalu bersemangat dalam proses belajar mengajar (Susanti, et al., 2024).

Proses pembelajaran tidak pernah lepas dari motivasi belajar pada peserta didik. Menurut (Hendrayana, 2024) motivasi belajar dapat terjadi apabila mempunyai tujuan yang jelas untuk dicapai. Antusiasme belajar yang tinggi dapat memberikan semangat belajar yang tinggi, begitu juga sebaliknya apabila antusiasme belajar yang rendah maka semangat belajar akan rendah pula. Dengan motivasi belajar yang rendah menyebabkan kurangnya prestasi pada peserta didik. Hal ini terjadi karena setiap individu peserta didik memiliki motivasi yang berbeda serta

tidak konsisten. Terlebih lagi dalam proses pembelajaran PPKn, dimana proses pembelajaran PPKn terkesan membosankan bagi peserta didik. Sebagaimana dijelaskan oleh (Nurmalisa, et al., 2020), adalah jenis pendidikan yang bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang berpikir kritis dan memahami hak serta kewajiban mereka dalam masyarakat, serta mempersiapkan mereka untuk berperan aktif dalam masyarakat global.

Satu diantaranya metode yang dapat guru lakukan dalam pelaksanaan pendidikan dalam memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran PPKn adalah penggunaan sistem *reward* dan *punishment*. Menurut (Mardah, et al., 2023) bahwa penerapan sistem *reward* kepada peserta didik berprestasi akan memotivasi peserta didik untuk lebih menaikkan motivasi dalam belajar. Guru juga harus menerapkan sanksi atau hukuman kepada peserta didik yang malas dan lalai belajar karena akan mengganggu motivasi peserta didik lainnya. *Reward* dan *punishment* diberikan oleh guru

secara mendidik dan adil kepada peserta didik.

Menurut (Usman & Rohmah, 2024) menyatakan bahwa *reward* merupakan metode pengajaran yang menyenangkan, yang dapat memberikan dorongan kepada peserta didik untuk lebih termotivasi dalam proses belajar. Guru dapat menggunakan berbagai bentuk *reward*, seperti pujian yang mendidik, bingkisan, doa, dan tepukan di pundak. Sedangkan *punishment* menurut (Salamah, et al., 2022) adalah suatu metode pengajaran yang dapat menimbulkan ketakutan pada peserta didik. Meskipun hukuman ini berpotensi menyebabkan trauma, di sisi lain, hal tersebut juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih berhati-hati dan menghindari kesalahan yang sama di masa depan. Hukuman dimaksudkan untuk mendorong peserta didik mengenali tindakan mereka sendiri dan dengan demikian peserta didik akan bertindak lebih hati-hati untuk menghindari ancaman hukuman. Guru dapat memberikan hukuman kepada peserta didik melalui peringatan dan isyarat seperti ekspresi wajah untuk tidak memberikan trauma pada peserta

didik. *Reward* dan *punishment* sejalan dengan konsep dari teori behavioristik, yang menyatakan bahwa teori behavioristik belajar merupakan perubahan tingkah laku akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon (Anam & Dwiyoogo, 2020).

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Ramadani, et al., 2021) yang berjudul “Hubungan Pemberian *Reward* dan *Punishment* terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Kelas V SDN 24 Batangsae, Kecamatan Mandai, Kabupaten Maros” menunjukkan adanya hubungan antara pemberian *reward* dan *punishment* dengan motivasi belajar, tetapi penelitian tersebut bersifat umum dan tidak secara khusus mengeksplorasi pada mata pelajaran khusus. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (H. Subakti & Prasetya, 2020) yang berjudul “Pengaruh Pemberian *Reward* dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas Tinggi di Sekolah Dasar” lebih berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga dapat membedakan mata pelajaran pada penelitian ini. Kesenjangan ini menunjukkan

perlu penelitian yang lebih spesifik untuk mengkaji hubungan pemberian *reward* dan *punishment* dalam meningkatkan motivasi belajar PPKn di SDN 189 Pekanbaru.

Saat peneliti terlibat dalam program Asistensi Mengajar dan telah mewawancarai salah satu wali kelas V.D yang dilaksanakan pada hari Sabtu pada tanggal 1 Februari 2025, peneliti menemukan bahwa motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran mata pelajaran PPKn masih tergolong rendah. Motivasi belajar yang rendah yang dialami oleh peserta didik di kelas V.D tersebut diantaranya adalah peserta didik yang sering datang terlambat ke sekolah, peserta didik yang menunjukkan sikap kurang bersemangat dalam belajar, serta peserta didik yang kesulitan memahami materi pelajaran dengan baik. Di samping itu, ada juga peserta didik yang mengganggu teman sebangkunya, bermain saat proses pembelajaran, berbicara dengan teman, dan tidak menyelesaikan tugas atau PR yang diberikan oleh guru. Fenomena ini mengindikasikan rendahnya motivasi belajar, yang berdampak pada motivasi belajar dan perilaku peserta didik. Menurut

(Hendrayana, 2024) motivasi belajar yang rendah sering kali disebabkan oleh kurangnya antusiasme dan tujuan yang jelas dalam pembelajaran, sehingga memerlukan pendekatan yang dapat merangsang semangat belajar. Pemberian *reward* dan *punishment* telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, sebagaimana ditunjukkan dalam penelitian oleh (Ramadani et al., 2021), yang menemukan hubungan signifikan antara *reward* dan *punishment* dengan motivasi belajar peserta didik kelas V.

Dengan mempertimbangkan fenomena yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti ingin mengeksplorasi apakah penerapan sistem *reward* dan *punishment* dapat menjadi solusi bagi guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas V SDN 189 Pekanbaru. Penelitian ini secara khusus membahas hubungan antara pemberian *reward* dan *punishment* dengan motivasi belajar PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) pada peserta didik kelas V di SDN 189 Pekanbaru, yang

masih terbatas. Konteks penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran PPKn dan kelas V di SDN 189 Pekanbaru, yang memiliki karakteristik berbeda dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang lebih umum.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Populasi dalam penelitian mencakup seluruh siswa kelas V di SDN 189 Pekanbaru dari 4 kelas yang berjumlah 150 orang. Karena jumlah populasi lebih dari 100, peneliti memutuskan untuk mengambil 25% dari populasi, sehingga $25\% \times 150 = 37,5$. Jumlah tersebut dibulatkan menjadi 38 orang dengan menggunakan metode pengambilan sampel yaitu *random sampling*, dijadikan sebagai sampel penelitian.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket yang mengukur dua variabel, yakni *reward* dan *punishment* dan motivasi belajar. Sebelum angket disebarakan kepada responden penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen kepada satu orang ahli serta 30 siswa kelas V sebagai responden uji coba

non-penelitian. Uji coba ini bertujuan untuk menguji validitas dan reliabilitas pernyataan dalam angket.

Uji validitas dilakukan terhadap 40 pernyataan pada angket *reward* dan *punishment* dan 40 pernyataan angket motivasi belajar. Hasilnya menunjukkan bahwa dari 40 butir pernyataan angket *reward* dan *punishment* terdapat 25 pernyataan angket yang valid dan dari 40 butir pernyataan angket motivasi belajar terdapat 25 pernyataan angket yang valid.

Pada uji reliabilitas, variabel *reward* dan *punishment* memperoleh nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,825, sedangkan variabel motivasi belajar mendapatkan nilai alpha sebesar 0,846. Kedua nilai tersebut termasuk dalam kategori reliabel.

Setelah angket dinyatakan valid dan reliabel, peneliti melanjutkan dengan uji normalitas dan linearitas untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memiliki distribusi normal dan hubungan yang linear. Selanjutnya, analisis data dilakukan dengan menggunakan uji koefisien korelasi pearson dan uji koefisien determinasi guna mengetahui hubungan antara *reward* dan

punishment (X) dengan motivasi belajar peserta didik (Y) kelas V di SDN 189 Pekanbaru.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan yang signifikan antara pemberian *reward* dan *punishment* oleh guru terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada peserta didik kelas V di SDN 189 Pekanbaru. Berikut peneliti jabarkan hasil temuan yang sudah di uji untuk mengetahui hubungan yang signifikan

antara pemberian *reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar.

Analisis Deskriptif

Analisis data diawali dengan menghitung data secara untuk memperoleh gambaran umum data statistik deskriptif dari variabel-variabel pada penelitian ini wajib diukur dengan mencakup nilai Mean, nilai Max, nilai Min, dan standar deviasi dari variabel *reward* dan *punishment* (X) serta motivasi belajar PPKn (Y). Mengenai hasil uji statistik deskriptif penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1., sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Reward</i> Dan <i>Punishment</i>	38	72	97	83.58	5.505
Motivasi Belajar Ppkn	38	66	99	84.53	6.434

Berdasarkan Tabel 1., hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa distribusi data yang diperoleh oleh peneliti adalah hasil penelitian dengan sampel 38 peserta didik kelas V SDN 189 Pekanbaru pada variabel *reward* dan *punishment* diperoleh rata-rata dengan nilai 83.58, nilai maximum sebesar 97, dan nilai minimum sebesar 72, serta std. deviation sebesar 5.505. Selain itu

berdasarkan hasil penelitian dengan sampel 38 peserta didik kelas V SDN 189 Pekanbaru pada variabel motivasi belajar PPKn diperoleh rata-rata dengan nilai 84.53, nilai maximum sebesar 99, dan nilai minimum sebesar 66, serta std. deviation sebesar 6.434.

Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-*

Smirnov yang bertujuan untuk melihat apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak, data dinyatakan normal jika nilai $r_{hitung} \geq$

nilai r_{tabel} atau nilai sig. $\geq 0,05$. Perolehan dari uji normalitas pada penelitian ini dapat disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Statistic	Df	Sig.
Reward Dan Punishment	.983	38	.818
Motivasi Belajar Ppkn	.952	38	.101

Perolehan hasil uji normalitas pada tabel 2. diatas memberikan hasil nilai sig. untuk *reward* dan *punishment* sebesar 0.818, sehingga dapat dinyatakan bahwa $0.818 > 0.05$, serta motivasi belajar PPKn adalah sebesar 0.101, sehingga dapat dinyatakan bahwa $0.101 > 0.05$. Maka dari itu, dapat dinyatakan data nilai residual berdistribusi normal.

Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk menentukan apakah terdapat hubungan yang linear antara variabel independen dan variabel dependen.

Hubungan ini dapat berupa hubungan positif, di mana kenaikan pada variabel independen diikuti oleh kenaikan pada variabel dependen. Sedangkan pada hubungan negatif, di mana kenaikan pada variabel independen diikuti oleh penurunan pada variabel dependen. Tujuan dari uji linearitas adalah untuk mengetahui asumsi linearitas dalam model regresi, yaitu apakah hubungan antara variabel independen dan dependen bersifat linear. Uji linearitas pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi Belajar Ppkn * Reward Dan Punishment	Between	(Combined)	923.390	17	54.317	1.787	.107
	Groups	Linearity	409.270	1	409.270	13.461	.002
		Deviation from Linearity	514.120	16	32.133	1.057	.447
	Within Groups		608.083	20	30.404		
	Total		1531.474	37			

Berdasarkan Tabel 3. diatas dapat diketahui bahwa hasil nilai pada *deviation of linearity* mendapati hasil 0,447, dimana $0,447 > 0,5$ sehingga dapat dikatakan hasil uji linearitas pada variabel X dan Y adalah berlinier atau signifikan dengan hasil 0,477.

Uji Hipotesis

Uji korelasi pearson digunakan untuk mengukur seberapa erat

hubungan linear antara dua variabel. Tingkat keeratan ini diukur dengan koefisien korelasi, yang dapat menunjukkan hubungan positif atau negatif antar variabel. Keputusan apakah terdapat korelasi signifikan diambil jika nilai signifikansi yang diperoleh dari uji tersebut $< 0,05$. Hasil uji korelasi pearson pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Koefisien Korelasi Pearson

		Correlations	
		Reward Dan Punishment	Motivasi Belajar Ppkn
<i>Reward Dan Punishment</i>	Pearson Correlation	1	.517**
	Sig. (2-tailed)		.001
	N	38	38
Motivasi Belajar Ppkn	Pearson Correlation	.517**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	
	N	38	38

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan Tabel 4. diatas dapat diketahui bahwa hasil nilai signifikansi korelasi pearson mendapati hasil 0,001, dimana $0,001 < 0,05$ sehingga dapat dikatakan hasil uji korelasi pearson pada variabel X dan Y adalah berhubungan dengan sifat positif. Hasil uji korelasi pearson penelitian ini menunjukkan nilai r pada setiap variabel mendapati hasil 0,517, maka jika diliat dari tabel interpretasi korelasi pearson bahwa

variabel X dan Y memiliki interprestasi dalam kategori sedang dalam sifat hubungan yang positif. Jadi dapat disimpulkan bahwa hipotesis pada pemberian *reward* dan *punishment* dengan motivasi belajar PPKn adalah H_a diterima dan H_0 ditolak.

Uji Koefisien Determinasi

Tujuan uji determinasi (R^2) adalah untuk mengetahui seberapa

besar variasi dalam variabel dependen.
independen dengan variabel

Tabel 5. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.515 ^a	.265	.245	5.584

Berdasarkan Tabel 5. didapati hasil R Square sebesar 0,265, yang artinya bahwa variabel *reward* dan *punishment* dalam kuesioner mampu menjelaskan 26,5% variasi pada motivasi belajar PPKn, sedangkan pada 73,5% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian.

Menurut (Puthree, et al., 2021) motivasi belajar peserta didik sangatlah penting dalam pembelajaran. Sebab, motivasi dapat menggugah semangat belajar peserta didik. Tanpa adanya semangat, peserta didik akan acuh tak acuh terhadap pelajaran. Motivasi belajar mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Peserta didik yang kurang memiliki motivasi belajar tidak dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

Maka dari itu, untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses belajar di kelas, guru perlu menerapkan strategi yang

mendorong peserta didik untuk mengembangkan metode pengajaran yang inovatif. Terdapat berbagai pendekatan yang dapat digunakan dalam pembelajaran, dengan tujuan utama untuk mendukung peserta didik dalam mencapai target pembelajaran mereka. Berikut ini adalah strategi belajar yang digunakan guru menurut (Maryati, et al., 2024), yaitu dengan memberikan *reward* and *punishment* yang dapat meningkatkan prestasi peserta didik dan meningkatkan perilaku belajar.

Pemberian *reward* bertujuan untuk merangsang minat belajar anak secara intrinsik. Hal ini diyakini dapat merangsang minat anak itu sendiri sehingga pengaruhnya lebih besar dibandingkan dengan pengaruh orang lain di sekitarnya. Menurut Rosyid (dalam Khuliani, et al., 2021), pemberian *reward* bertujuan untuk menguatkan sikap positif yang memotivasi peserta didik untuk maju

dan berkembang dalam proses pendidikan. Dengan kata lain, pendidik harus berupaya menggunakan *reward* dan *punishment* secara tepat sebagai metode pembelajaran untuk memotivasi peserta didik agar mau belajar dan melibatkan peserta didik secara lebih aktif dalam proses pendidikan. Artinya, *reward* dan *punishment* dapat mengubah karakteristik peserta didik dan meningkatkan keterampilannya.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ramadani, et al., 2021) menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara pemberian *reward* dan *punishment* dengan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Ramadhani, et al., 2022) juga mendukung temuan ini. Penelitian tersebut menemukan bahwa pemberian *reward* dan *punishment* kepada siswa dan motivasi belajar siswa termasuk dalam kategori sangat baik.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 189 Pekanbaru terhadap peserta didik kelas V, dapat disimpulkan bahwa terdapat

hubungan positif yang signifikan antara pemberian *reward* dan *punishment* dengan motivasi belajar PPKn. Uji korelasi Pearson menunjukkan nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,517 dengan tingkat signifikansi 0,001 ($< 0,05$), yang mengindikasikan hubungan positif dengan kategori sedang. Hal ini berarti bahwa pemberian *reward* dan *punishment* memiliki pengaruh yang cukup signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar PPKn peserta didik di SDN 189 Pekanbaru. Selain itu, uji determinasi (R^2) menunjukkan nilai sebesar 0,265, yang berarti bahwa 26,5% variasi dalam motivasi belajar PPKn dapat dijelaskan oleh pemberian *reward* dan *punishment*, sedangkan 73,5% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian ini. Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.

Daftar Pustaka

- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Fadhilah, R., Auliaty, Y., & Wardhani, P. A. (2022). Pengembangan Ensiklopedia Digital Tanaman Hias Berbasis Kontekstual

- Sebagai Sumber Belajar Dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD. *Educational Technology Journal*, 2(2), 29–37.
- Hasanah, A. F., Lian, B., & Dedy, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis EMIPA (Ensiklopedia Mini Pancasila) Materi Simbol dan Makna Silasila Pancasila Kelas III SDN 23 Palembang. *Indonesian Research Journal On Education*, 2(3), 1078–1083.
- Hermanto, H., Sudaryanto, S., & Febriana, C. (2020). Pengembangan Buku Berbasis Ensiklopedia Untuk Mata Kuliah Budaya Indonesia Program Darmasiswa. *Pena Literasi*, 3(1), 20.
- Juniar, N. H., Fadhillah, D., & Hasan, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ensiklopedia Pkn Berbasis Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Pada Materi Pancasila Di Kelas II Di Sekolah Dasar Negeri Bubulak 1 Kota Tangerang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 2097–2107.
- Lathifah, D. A., & Anjarini, T. (2021). Pengembangan Ensiklopedia Berbasis Karakter Pada Kelas IV SDN 2 Borokulon. *Jurnal Educatio*, 7(4), 1570–1578.
- Malikah, B. U., & Jannah, A. N. (2023). Analisis Kevalidan Pengembangan Ensiklopedia Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas III Sekolah Dasar. *Proceeding Umsurabaya*.
- Nugraha, I. B. S., Ashari, A., & Suyoto, S. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal Education and Government Wiyata*, 2(3), 226–238.
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749–757.
- Ridiyanto, & Wibawa, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Flipbook Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03).
- Subarjo, A. H., Retnowati, N. D., & Alafiah, Y. A. (2022). Media Edukasi Interaktif Pembelajaran Pancasila Berbasis Mobile. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 2(2), 411–420.
- Suryani, S., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Transformasi Pembelajaran Pancasila: Keunggulan Media Pembelajaran Interaktif “Sibola Lala” Bagi Siswa kelas 1 SD. *Jurnal Educatio*, 10(2), 568–576.
- Tristiyono, D., & Carolina, H. S. (2024). Pengembangan Ensiklopedia Digital pada Pelajaran Ekosistem Berbasis Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 5(2), 53–65.