PENGEMBANGAN *MAGNETIC PAPER DOLL* UNTUK MENINGKATKAN *CIVIC KNOWLEDGE* KERAGAMAN BUDAYA SEKOLAH DASAR

Zulfah Hayatunnisa[1*], Babang Robandi[2], Faisal Sadam Murron[3]

[1,2,3]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung

[1]zulfahhayatunnisa24@upi.edu*; brobandi@upi.edu; faisalsadam21@upi.edu

Abstract

The background of this study is the still-low level of civic knowledge among third-grade elementary school students regarding cultural diversity, particularly in recognizing and understanding traditional clothing from various regions. To address this issue, this study developed Magnetic Paper Doll learning media to enhance students' civic knowledge. The study employed a Design and Development (D&D) method using the ADDIE model, involving subject matter experts, media experts, learning experts, and third-grade students as research participants. Data were collected through interviews, expert validation sheets, pretests, and posttests. The data were analyzed using a descriptive quantitative approach and the N-Gain test. The developed learning media consisted of character dolls, traditional clothing magnets, information cards, a guidebook, and a storage box. Expert validation results showed a feasibility level of 100%, categorized as "very feasible." The implementation results indicated an improvement in students' civic knowledge, with an average N-Gain score of 0.62, categorized as "moderate," covering the indicators of defining, describing, illustrating, interpreting, and connecting. Therefore, the Magnetic Paper Doll learning media is considered highly feasible and capable of improving cultural diversity civic knowledge among third-grade elementary school students.

Keywords: Magnetic Paper Doll, Civic knowledge, Cultural Diversity, Pancasila Education

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah masih rendahnya *civic knowledge* siswa kelas III sekolah dasar terkait keragaman budaya, terutama dalam mengenali dan memahami pakaian tradisional dari berbagai daerah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *Magnetic Paper Doll* sebagai upaya meningkatkan pemahaman kewarganegaraan peserta didik. Metode yang digunakan adalah *Design and Development* (D&D) dengan model pengembangan ADDIE, melibatkan ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran serta peserta didik kelas III sebagai subjek uji coba. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, lembar validasi ahli, serta *pretest* dan *posttest*. Analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan uji N-Gain. Media yang dikembangkan terdiri atas boneka karakter, magnet pakaian adat, kartu informasi, buku panduan, dan kotak penyimpanan. Validasi ahli menunjukkan tingkat kelayakan 100% dengan kategori "sangat layak". Hasil uji coba memperlihatkan peningkatan *civic knowledge* peserta didik dengan rata-rata skor N-gain sebesar 0,62 berkategori "sedang", mencakup indikator mendefinisikan, mendeskripsikan, mengilustrasikan, menginterpretasikan, dan menghubungkan. Dengan demikian, media *Magnetic Paper Doll* terbukti layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran keragaman budaya di kelas III sekolah dasar.

Kata kunci: *Magnetic Paper Doll, Civic knowledge*, Keragaman Budaya, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Civic education atau pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu aspek penting dalam penyelenggaraan pendidikan mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi (Nurgiansah, 2021). Pentingnya peran ini diamanatkan secara hukum dalam Undang-undang Pasal 37 No. 20 Tahun 2003 yang menetapkan sebagai muatan yang wajib tertera dalam kurikulum pendidikan nasional. Tolak ukur keberhasilan *civic education* terletak pada sejauh mana peserta didik menguasai *civic competence*. Branson mengungkapkan bahwasanya kompetensi ini terdiri dari tiga aspek utama, yakni *civic knowledge* (pengetahuan kewarganegaraan), *civic skills* (keterampilan kewarganegaraan), dan *civic disposition* (sikap kewarganegaraan) (Efendi, 2020). Pendidikan kewarganegaraan yang memuat tiga komponen tersebut menjadi syarat mutlak untuk mewujudkan peserta didik sebagai *smart and good citizenship* (Nurfaizah AP, Muh.Faisal, 2024).

Aktualisasi *civic education* di Indonesia dapat diwujudkan melalui salah satu mata pelajaran wajib yaitu Pendidikan Pancasila yang memiliki tujuan untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran kewarganegaraan (Maulidiya, Badruli Martati, 2023). Tujuan tersebut secara fundamental membutuhkan *civic knowledge* sebagai fondasi awal yang harus dimiliki peserta didik agar mampu memahami konsep kewarganegaraan sebelum mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari

Pada jenjang sekolah dasar, salah satu materi yang berperan penting dalam penguatan *civic knowledge* pada domain *civic roles and identities* adalah keragaman budaya. Hal ini sejalan dengan Surat Keputusan BSKAP No. 046/H/KR/2025 tentang Capaian Pembelajaran (CP) dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila fase B elemen Bhinneka Tunggal Ika yang menargetkan peserta didik mampu "...membedakan dan menghargai identitas, keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama dan kepercayaan di lingkungan sekitar". Idealnya, capaian pembelajaran ini menuntut pengetahuan mendasar mengenai identitas budaya sebagai langkah awal pembentukan warga negara yang inklusif dan toleran (Fadilah et al., 2025).

Namun berdasarkan hasil dari wawancara dengan salah satu guru kelas III SD Negeri di Kota Bandung menunjukkan bahwa pembelajaran keragaman budaya sering kali mengalami hambatan kognitif. Peserta didik kesulitan dalam mengklasifikasikan ciri khas budaya, kesulitan melafalkan nama daerah secara tepat, bahkan masih menunjukkan miskonsepsi dasar mengenai istilah 'suku' itu sendiri. Meskipun pembelajaran telah menggunakan media digital, namun interaksi peserta didik masih terbatas pada kegiatan melihat dan mendengarkan, sehingga keterlibatan aktif peserta didik belum optimal.

Permasalahan serupa ditemukan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang masih cenderung menggunakan metode ceramah dan media terbatas. Kondisi tersebut membuat keterlibatan peserta didik kurang optimal, ditandai dengan rendahnya antusiasme serta kesulitan dalam memahami materi keragaman budaya yang berdampak pada rendahnya hasil belajar (Kharisma & Dwidarti, 2025). Pembelajaran satu arah dan bergantung pada media yang statis membuat materi sulit dipahami, membosankan dan berpengaruh pada hasil belajar yang belum mencapai kriteria ketuntasan.

Dalam upaya menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong peserta didik untuk berperan secara lebih aktif dalam proses tersebut, seorang guru perlu meningkatkan kreativitasnya dalam memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang beragam (Pradana et al., 2024). Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu untuk merangsang perhatian, pikiran, kemampuan dan sebuah perasaan yang tujuannya adalah memfasilitasi peserta didik dalam mencapai proses pembelajaran yang optimal (Pratiwi et al., 2020).

Media pembelajaran yang digunakan perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik (Hariani et al., 2022). Peserta didik fase B khususnya di kelas III sekolah dasar cenderung membutuhkan media berupa benda konkret di lingkungan sekitar untuk mendukung proses pembelajaran (Sanjaya et al., 2024). Hal ini sesuai dengan teori belajar kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget, di mana peserta didik sekolah dasar dengan rentang usia 7 hingga 12 tahun berada dalam tahapan operasional konkret yang memahami konsep melalui

pengalaman nyata (Imanulhaq, 2022). Pada tahap operasional konkret, peserta didik lebih baik belajar melalui benda nyata dan pengalaman langsung, dibandingkan dengan konsep yang abstrak (Handayani et al., 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti berencana mengembangkan *Magnetic Paper Doll* sebagai media pembelajaran visual interaktif untuk meningkatkan *civic knowledge* pada materi keragaman budaya. Media ini berfokus pada pakaian adat yang diambil dari lima suku di Pulau Jawa yaitu, suku Sunda (Jawa Barat), suku Jawa (DI Yogyakarta), suku Madura (Jawa Timur), suku Betawi (DKI Jakarta) dan suku Badui (Banten). Media ini dikembangkan untuk melengkapi keterbatasan sumber belajar agar memungkinkan peserta didik untuk membedakan, memasangkan, atau mengeksplorasi identitas budaya secara konkret dalam suasana bermain.

Melalui pengenalan pakaian adat dari berbagai suku pada satu wilayah geografis yang sama di Pulau Jawa, media ini bertujuan agar peserta didik lebih mudah memahami identitas budaya yang membuatnya mengenali karakteristik khas, memahami makna sosialnya serta menumbuhkan sikap menghargai keragaman dalam Bhinneka Tunggal Ika.

Mengacu pada kondisi pembelajaran yang ada, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa *Magnetic Paper Doll*. Sehingga penelitian ini berjudul "Pengembangan Media *Magnetic Paper Doll* Untuk Meningkatkan *Civic knowledge* Keragaman Budaya Pada Peserta Didik kelas III".

B. Metode

Penelitian ini disusun dengan menerapkan metode *Design and Development* (D&D) yang merujuk pada Richey dan Klein (Waruwu, 2024). Metode ini mencakup proses perancangan, pengembangan, serta evaluasi yang memiliki tujuan dalam membangun landasan empiris bagi penciptaan suatu produk atau alat baik yang baru maupun yang telah ditingkatkan.

Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Branch (Fadlilah & Mulyani, 2026). Model penelitian ini meliputi lima tahap, di antaranya yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi).

Untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang efektivitas media, penelitian ini menggunakan metode analisis data campuran. Data diolah secara kualitatif menggunakan model Miles dan Huberman (Qomaruddin & Sa'diya, 2024). Tahapan reduksi data digunakan untuk memfokuskan pada informasi yang relevan, penyajian data, dan penarikan kesimpulan yang terperinci. Temuan diperkuat oleh analisis N-Gain berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* digunakan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar (Oktavia & Prasasty, 2019).

Kedua metode analisis yang diintegrasikan dapat membuktikan bahwa media *Magnetic Paper Doll* memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik serta efektif dalam meningkatkan *civic knowledge* keragaman budaya peserta didik kelas III sekolah dasar.

C. Hasil dan Pembahasan

Analyze (Analisis)

Pada tahap analisis masalah, hasil wawancara menunjukkan bahwa Peserta didik mengalami kesulitan dalam membedakan pakaian adat dengan bentuk yang mirip. Selain itu, peserta didik juga belum sepenuhnya mampu menghubungkan pakaian adat dengan identitas budaya atau suku tertentu. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemahaman pada Indikator *civic knowledge* keragaman budaya yang meliputi mendefinisikan, mendeskripsikan, mengilustrasikan, menginterpretasikan, dan menghubungkan belum optimal.

Mengacu pada Keputusan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (Kemendikdasmen, 2025), pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen Bhinneka Tunggal Ika pada fase B menunjukkan bahwa materi keragaman budaya, khususnya pakaian adat memiliki keterkaitan dengan indikator *civic knowledge* yang meliputi kemampuan mendefinisikan, mendeskripsikan, mengilustrasikan, menginterpretasikan, dan menghubungkan informasi mengenai keragaman budaya.

Analisis kebutuhan mengindikasikan perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk membantu memahami materi keragaman budaya, khususnya pakaian

adat. Pemanfaatan sumber belajar yang masih terbatas pada penggunaan buku teks menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam membedakan karakteristik pakaian adat. Dengan demikian, diperlukan media pembelajaran yang dapat menghadirkan pengalaman belajar secara lebih nyata serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran keragaman budaya memerlukan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Penggunaan media yang memungkinkan peserta didik melakukan eksplorasi secara langsung dapat membantu mereka memahami konsep keragaman budaya secara lebih bermakna.

***Design* (Desain)**

Berdasarkan hasil analisis, disusun rancangan media *Magnetic Paper Doll* yang terdiri atas papan magnetik, tokoh laki-laki dan perempuan, seperangkat pakaian adat yang dapat dipasang-lepas, kartu informasi budaya, buku panduan guru, serta *box* utama.

Media dirancang dengan menampilkan dua tokoh utama, yaitu Gani dan Sari, yang dapat dipasangkan dengan pakaian adat dari lima suku di Pulau Jawa, yaitu Sunda, Jawa, Betawi, Madura, dan Badui. Selain itu, disusun pula desain kartu informasi yang memuat identitas dan karakteristik masing-masing pakaian adat.

Gambar 1. Desain Boneka Karakter

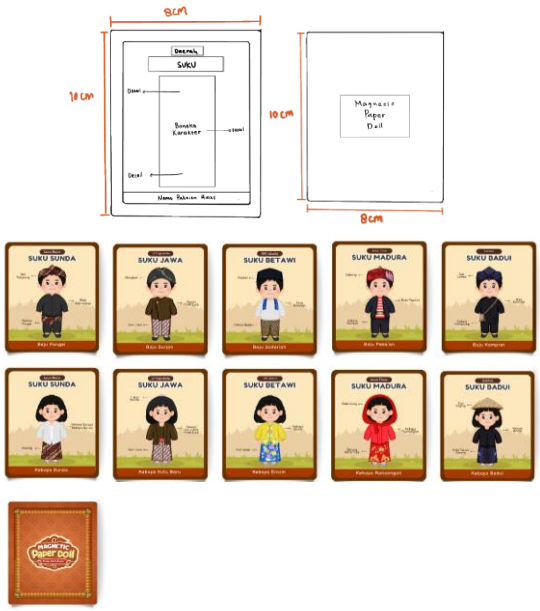


Gambar 2. Desain Pakaian Adat Magnetik





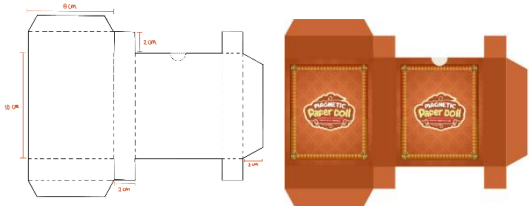
Gambar 3. Desain Kartu Informasi



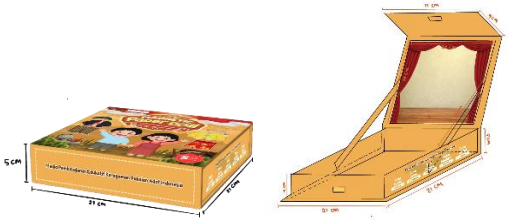
Gambar 4. Desain Buku Panduan



Gambar 5. Desain *Box* Kartu Informasi



Gambar 6. Desain *Box* Utama



***Development* (Pengembangan)**

Tahap *development* dilakukan dengan merealisasikan desain awal menjadi produk fisik *Magnetic Paper Doll* yang kemudian dikembangkan lebih lanjut melalui proses validasi oleh ahli. Data hasil validasi ahli dikumpulkan menggunakan angket untuk memperoleh penilaian dan masukan terhadap media yang dikembangkan. Peneliti melakukan validasi kepada tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran yang hasilnya dapat dilihat pada tabel 1, 2, dan 3 berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Persentase	Kriteria
Kelayakan isi	100%	Sangat Layak
Kelayakan Bahasa	100%	Sangat Layak
Penyajian	100%	Sangat Layak
Belajar Mandiri	100%	Sangat Layak

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Persentase	Kriteria
Tampilan Visual	100%	Sangat Layak
Kemudahan Akses & Operasional	100%	Sangat Layak
Aspek Lainnya	94%	Sangat Layak

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Aspek	Persentase	Kriteria
Isi/Materi	100%	Sangat Layak
Pembelajaran	100%	Sangat Layak
Desain	94%	Sangat Layak
Belajar Mandiri	100%	Sangat Layak

Hasil dari para validator menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan. Perolehan hasil validasi dari ahli materi sejumlah 100%, ahli media 100%, dan ahli pembelajaran 100% dengan kategori "sangat layak". Seperti pendapat Afandi (2022) bahwa media dapat menciptakan proses belajar yang memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar dengan terlibat secara aktif. Beragam potensi yang bisa disajikan dalam media pembelajaran membuat materi akan tersaji lebih jelas, lengkap (Subando & Sudarto, 2025).

***Implementation* (Implementasi)**

Pada tahap ini, sejumlah 25 peserta didik diikutsertakan sebagai partisipan penelitian. Dilakukan uji tes sebelum dan sesudah pembelajaran untuk mengetahui peningkatan *civic knowledge* peserta didik yang dilihat dari lima indikator, yaitu mendefinisikan, mendeskripsikan, mengilustrasikan, menginterpretasikan, dan menghubungkan. Tabel berikut menunjukkan hasil skor *pretest-posttest* dan perolehan N-Gain:

Tabel 4. Hasil Skor *Pretest-Posttest* dan N-Gain

Skor $\bar{x}$		*N Gain Score*	Kategori
Pretest	***Posttest***		
6,08	14,76	0,62	Sedang

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* dengan skor maksimal 20, rata-rata skor *civic knowledge* saat *pretest* mengalami peningkatan dari 6,08 pada saat *pretest* menjadi 14,76 pada *posttest*. Peningkatan tersebut diperkuat oleh analisis uji N-Gain dengan skor rata-rata 0,62 yang berdasarkan kriteria Hake masuk pada kategori "sedang". temuan ini menyatakan bahwa media *Magnetic Paper Doll* efektif secara signifikan untuk meningkatkan *civic knowledge* peserta didik.

Peningkatan *civic knowledge* ini didukung oleh kegiatan belajar yang dialami sendiri oleh peserta didik, sebagaimana dikemukakan oleh Hanum dan Robandi (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam aktivitas belajar memungkinkan mereka membangun konstruksi pengetahuannya secara aktif dan bermakna.

***Evaluation* (Evaluasi)**

Berdasarkan evaluasi dan saran dari validator, dilakukan perbaikan terhadap produk. Adapun perbaikan yang dilakukan meliputi penyesuaian tujuan pembelajaran, penggunaan istilah asing, serta perbaikan tata letak penulisan yang terdapat pada LKPD sebagai perangkat pembelajaran agar sesuai dengan kaidah penulisan yang benar.

Komponen utama yang menjadi produk akhir dari media ini terdiri atas dua karakter anak bernama Gani dan Sari dalam bentuk boneka magnet yang dipadukan dengan seperangkat pakaian adat lepas pasang dari lima suku di Pulau Jawa, yaitu Sunda, Jawa, Betawi, Madura, dan Badui. Terdapat sepuluh lembar kartu informasi pakaian adat disertai *box* kartu, buku panduan guru, serta *box* utama sebagai tempat penyimpanan seluruh komponen. Sebagai penunjang pembelajaran, terdapat perangkat ajar yang tertera pada kode QR yang disediakan. Produk akhir pengembangan media dapat dilihat pada gambar 7, 8, dan 9 berikut

Gambar 7. Hasil Pengembangan *Box* Utama Media





Gambar 8. Hasil Pengembangan *Magnetic Paper Doll*



Gambar 9. Hasil Pengembangan Kartu Informasi dan *Box* Kartu



Gambar 10. Hasil Pengembangan Buku Panduan



D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media *Magnetic Paper Doll* untuk meningkatkan *civic knowledge* keragaman budaya peserta didik kelas III sekolah dasar telah berhasil dikembangkan oleh peneliti. Media ini terdiri dari boneka karakter, magnet pakaian adat, kartu informasi, buku panduan, dan *box* utama. Perancangan dan pembuatan media dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik kelas III dan pakaian adat dari lima suku di Pulau Jawa.

Validasi media dilaksanakan melalui dua kali uji oleh ahli materi, satu kali oleh ahli media, dan praktisi pembelajaran satu kali, secara keseluruhan menunjukkan bahwa media *Magnetic Paper Doll* termasuk dalam kategori "sangat layak" untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya.

Peningkatan *civic knowledge* kelas III sekolah dasar setelah menggunakan media *Magnetic Paper Doll* menunjukkan hasil yang signifikan. Hal ini didasarkan adanya peningkatan pada setiap indikator *civic knowledge* berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan hasil penelitian, guru dapat memanfaatkan media *Magnetic Paper Doll* sebagai alternatif media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keragaman budaya di sekolah dasar. Bagi peneliti selanjutnya, media ini dapat dikembangkan dengan cakupan budaya yang lebih luas, tidak hanya terbatas pada suku di Pulau Jawa, serta diimplementasikan pada jumlah peserta didik yang lebih besar untuk memperoleh gambaran efektivitas yang lebih komprehensif. Bagi peneliti selanjutnya dapat memperluas penerapan media ini pada *civic competence* lainnya seperti *civic skill* dan *civic disposition*.

Daftar Pustaka

Afandi, M. A. (2022). Urgensi Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Al Ibtida': Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *10*(01), 1–16.

Efendi, I. (2020). Pendidikan Kewarganegaraan: Wahana Pengembangan Kompetensi Warganegara dalam Pengenalan Partisipasi Politik Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *7*(2). https://doi.org/10.30997/dt.v7i2.2635

Fadilah, L., Putri, R. K., & Jaoharoh, D. (2025). Inovasi Media Pop Up Book untuk Pendidikan Pancasila: Studi Kasus Pembelajaran Keanekaragaman Budaya pada Siswa Kelas IV di UPT SD Negeri 1 Tanjung Kemala Lailatul. *Jurnal Penelitian Nusantara*, *1*(6), 492–494. https://doi.org/https://doi.org/10.59435/menulis.v1i6.370

Fadlilah, S. F., & Mulyani, P. K. (2026). *Pengembangan E-Book Cerita Bergambar Bilingual Audio Model ADDIE Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Pemahaman Tradisi Ruwat Bumi*. *13(2)*, 526–542. https://doi.org/https://doi.org/10.31316/esjurnal.v13i2.4704

Handayani, I., Mustikaati, W., Zakiyyan, F., & Robiah, S. (2025). Pemahaman Perkembangan Kognitif Anak Sebagai Kunci Pembelajaran yang Efektif. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, *2*(10), 260–265. https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.15447142

Hanum, C. B., & Robandi, B. (2023). *Pedagogical Competence of Elementary School Teachers : Basic Knowledge and Forms of Learning Activity*. *10*(3), 492–512. https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v10i3.58109

Hariani, N. D., Wibowo, S., & Nurhayati, E.

(2022). Pengembangan Media Miniatur Sistem Tata Surya (MISITAYA) Menggunakan Direct Instruction Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *07*, 1089–1103. https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6224

Imanulhaq, R. (2022). *Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun*. *3*(2), 126–134.

Kemendikdasmen. (2025). *Surat Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementrian Pendidikan Dasar dan Menengah* (046/H/KR/2025). 046/H/KR/2025.

Kharisma, L. M. T., & Dwidarti, F. (2025). Pengembangan Media Smartcards Pada Materi Keberagaman Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III UPT SD Negeri Tembakboyo 1. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(03). https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30107

Maulidiya, Badruli Martati, D. A. P. (2023). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Kolaboratif Tipe Buzz Group dalam Peningkatan Keaktifan Siswa SD. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *7*(1), 393–400. https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1882

Nurfaizah AP, Muh.Faisal, F. M. R. (2024). Pengaruh Penerapan Model Value Clarification Technique (VCT) Terhadap *Civic knowledge* Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V UPT SDN 25 Mangkendek Kabupaten Tena Toraja. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*(1), 04.

Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha Vol.*, *9*(1), 33–41. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpku.v9i1.31424

Oktavia, M., & Prasasty, A. T. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah & Call for Paper Unindra*, *1*(1), 596–601. https://doi.org/https://doi.org/10.30998/simponi.v1i1.439

Pradana, D. F. I., Putri, A. D. D. A., Saputri, D. A. A., & Murron, F. S. (2024). *Inovasi Kurikulum*. *21*(1), 109–124. https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jik.v21i1.62921

Pratiwi, A. R., Pratiwi, S. A., Halimah, S., & Tangerang, U. M. (2020). Penggunaan Media dalam Pembelajaran PKN SD. *Pandawa : Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, *2*, 386–395. https://doi.org/https://doi.org/10.36088/pandawa.v2i3.908

Qomaruddin, & Sa'diya, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting and Administration*, *1*(2), 77–84. https://doi.org/https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93

Sanjaya, I. G. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Belajar Kognitif Jean Piaget Tahap Operasional Konkret Siswa Kelas 3 SD. *Jurnal Pendidikan Sains, Geologi, Dan Geofisika*, *5*(1). https://doi.org/https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v5i1.679

Subando, J., & Sudarto. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MA Darul Hidayah Sukoharjo. *Inovasi: Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan*, *3*(2), 86–95.

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9(2)*, 1220–1230. https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141