A_PELAJARAN_PENDIDIKAN_PANCASILA_MENGGUNAKAN_MEDIA_SPIN_GAME.pdf

by Rizki Maharani

Submission date: 20-Feb-2025 10:58AM (UTC+0700)
Submission ID: 2593430925
File name: A_PELAJARAN_PENDIDIKAN_PANCASILA_MENGGUNAKAN_MEDIA_SPIN_GAME.pdf (414.13K)
Word count: 3505
Character count: 21451

Volume 05 Issue 01 (2024) Pages 1 - 10
Journal of Social Science and Education
e-ISSN: 2722-9998, P- ISSN: 2723-0007
Available online at: https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/asanka

MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN MEDIA *SPIN GAME*

Happy Anggarwati[1], Nyimas Nuria Hasnah Anggraini[2], Umi Chotimah[3*]

[1,3*] Universitas Sriwijaya, Palembang
[2] SMPN 33 Palembang, Palembang
**umichotimah@unsri.fkip.ac.id*

ARTICLE INFO

Article history:
Received: August 29, 2023
Accepted: February 16, 2024
Published: March 02, 2024

Keywords:
Learning motivation, *Learning outcomes*, Media *Spin Game*

ABSTRACT

This study aims to increase the motivation and learning outcomes of students in the Pancasila Education subject by using spin game media at SMPN 33 Palembang. The method used is Classroom Action Research which is carried out in two cycles. The subjects in this study were all students of class VII.6 SMPN 33 Palembang with a total of 30 students. The results of the research that has been done show an increase in motivation and learning outcomes of students after using spin game media in Pancasila Education subjects. This is evident from the results of student motivation in the pre-cycle showing 57.5%, increasing in cycle 1 to 68% and in cycle 2 increasing to 81.5% (very good motivation category). While the learning outcomes of students during the pre-cycle were only 10 students who achieved KKM (33.3%), during cycle 1 it increased, namely 22 students reached KKM (73.3%), and in cycle 2 all students succeeded in achieving KKM (100%).

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media *Spin Game* di SMPN 33 Palembang. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII.6 SMPN 33 Palembang yang berjumlah 30 siswa. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media spin game pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini terlihat dari hasil motivasi siswa pada prasiklus yang menunjukkan 57,5%, meningkat pada siklus 1 menjadi 68% dan pada siklus 2 meningkat menjadi 81,5% (kategori motivasi sangat baik). Sedangkan hasil belajar siswa pada pra siklus hanya 10 siswa yang mencapai KKM (33,3%), pada siklus 1 meningkat yaitu 22 siswa mencapai KKM (73,3%), dan pada siklus 2 seluruh siswa berhasil mencapai KKM (100%).

***Corresponding Author*:**
Umi Chotimah
umichotimah@unsri.fkip.ac.id

© 2024. Happy Anggarwati, et.al. ASANKA: *Journal of Social Science and Education* (Volume 05, Number 01)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan gerbang utama dalam memajukan suatu negara. Pendidikan umumnya berarti untuk memajukan kesempurnaan hidup, kehidupan dan penghidupan anak-anak yang kita didik selaras dengan dunia meraka, maka kita harus melakukan upaya untuk memajukan pertumbuhan karakter (kekuatan batin, karakter), pikiran (kecerdasan dan tubuh anak) dan bagian-bagian ini tidak dapat dipisahkan (Asfar., et al, 2020). Pendidikan sangat memegang peranan penting dalam kehidupan seseorang karena pendidikan merupakan suatu hal yang sangat diperlukan oleh setiap individu kapan dan di manapun dia berada. Pendidikan merupakan usaha untuk menyiapkan manusia melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan pembelajaran (Erlande & Chotimah, 2023). Untuk melakukan pembelajaran yang baik sesuai dengan tujuan pendidikan maka butuh motivasi dari dalam diri individu tersebut maupun dorongan dari luar (keluarga, lingkungan, sekolah).

Motivasi belajar peserta didik yang kurang baik akan memunculkan kemungkinan adanya faktor yang berpengaruh, seperti pembelajaran yang kurang efektif ataupun hasil belajar yang tidak maksimal (Jayani et al., 2024). Hal tersebut sangat berdampak pada kualitas pembelajaran. Motivasi belajar danagt diperlukan oleh peserta didik karena seseorang yang tidak memiliki motivasi dalam belajar maka saat melakukan aktivitas pembelajaran akan tidak semangat dan tidak giat (Cica., et al, 2019). Biasanya pembelajaran yang kurang menarik menjadi hal yang wajar dirasakan oleh guru, seperti kurang pahamnya seorang guru terhadap karakteristik setiap peserta didik maupun apa yang dibutuhkan oleh peserta didik. Maka sangatlah dibutuhkan sosok guru yang dapat mengemban ilmu dalam memilih, menentukan, dan melaksanakan pembelajaran yang efektif, efisien dan kreatif bagi peserta didik (Erlande, n.d.).

Saat mengajar di kelas VII.6, peserta didik masih belum memiliki motivasi belajar yang baik, seperti ribut saat pembelajaran berlangsung dan tidak memperhatikan guru yang sedang mengajar. Hasil dari pra siklus, motivasi belajar yang saya dapatkan dari pengamatan kepada peserta didik kelas VII.6 yaitu 57,5% dengan kategori motivasi cukup (Arikunto, 2009: 245). Sedangkan pada asesmen kognitif yang telah dilakukan dari 30 peserta didik hanya 10 orang (33,3%) yang mendapatkan nilai mencapai KKM, sedangkan 20 orang lainnya masih belum mencapai KKM dengan hasil rata-rata nilai yaitu 50. Hasil dari wawancara kepada peserta didik kelas VII.6, peserta didik menginginkan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menarik seperti menggunakan media saat kegiatan pembelajaran, karena selama ini pembelajaran PKn belum pernah menggunakan media pembelajaran. Winarno (2013:61) menyatakan bahwa Guru Pkn dituntut mampu memanfaatkan media pembelajaran PKn, yaitu media yang terpilih sesuai dengan pembelajaran dalam Pkn harus dapat menstimulus lahirnya proses pembelajaran yang aktif dan kreatif.

Penggunaan media saat pembelajaran akan membantu kelancaran, efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam mengembangkan sistem pengajaran dan pembelajaran yang sukses (Erlande, 2024). Seperti yang dijelaskan oleh Jalinus &

Ambiyar (2016) media pembelajaran adalah sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan benda dan gambar visual yang nyata dan digunakan untuk pembelajaran yang nyata disampaikan kepada peserta didik dari guru, media ini dapat memberikan stimulus sehingga pembelajaran akan menjadi lebih efektif. Media pembelajaran jika digunakan secara tepat dapat membantu guru menyampaikan materi kepada peserta didik dengan mudah, jadi saat ini penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan, agar tidak menimbulkan kesalahpahaman bagi peserta didik dan guru (Amriani, 2018: 1). Media yang didesain dengan menarik dan bervariasi tidak hanya berfungsi menyampaikan pesan pembelajaran saja kepada peserta didik, tetapi juga dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik itu sendiri. Seperti yang dijelaskan oleh Widiasih, et al. (2018: 104) bahwa penggunaan media yang bervariasi dapat mendorong semangat belajar peserta didik dan berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik tersebut.

Teknologi saat ini tidak hanya berkembang di dunia industri saja, tetapi sudah berkembang pada dunia Pendidikan. Dengan menggunakan teknologi, semuanya akan menjadi mudah, efektif, praktis, dan cepat. Salah satu pemanfataan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi yaitu *spin game*. Keunggulan media *spin game* adalah dapat merangsang peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan dapat memberikan umpan balik langsung guna pembelajaran yang efektif (Wulandari, 2019). Selain itu, *spin game* bersifat fleksibel, karena dapat dikembangkan dan dimodifikasi sesuai dengan ilmu dan teknologi yang telah berkembang, serta sesuai dengan materi pelajaran yang diberikan. Oleh karena itu, media *spin game* sangat sesuai digunakan dalam proses pembelajaran (Septiani & Pustikaningsih, 2018). Menurut Komariyah & Soeparno (2010) bahwasanya mengintegrasikan *game*/permainan dengan pembelajaran akan memiliki dua manfaat yaitu manfaat kemenarikan dan manfaat edukatif. Penggunaan permainan dalam proses pembelajaran tentunya akan menarik minat peserta didik dan membantu mereka berkonsentrasi pada berbagai kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran berbasis *game* dapat membantu peserta didik menciptakan pengetahuan pada tingkat retensi dan pemahaman, membantu memotivasi peserta untuk belajar, adanya interaksi dalam proses pembelajaran, dan pembelajaran menggunakan *game* memungkinkan peserta didik dapat belajar sendiri (Chang., et al, 2017). Media *spin game* sendiri diharapkan dapat mengatasi masalah didalam pembelajaran seperti motivasi dan hasil belajar peserta didik yang kurang baik. Menurut Bafadal., et al (2019) salah satu kelebihan media *spin game* yaitu melatih pemahaman dan memecahkan masalah yang dihadapi peserta didik, sehingga akan meningkatkan hasil belajar peseta didik. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Fitria, et al (2022) dengan judul "Meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam materi aksara jawa dengan menggunakan media pembelajaran *spin game*" yaitu peningkatan pemahaman konsep siswa mengalami sebuah peningkatan yang sangat signifikan. Besaran nilai rata-rata yang diperoleh siswa melalui Pra Siklus 63,1, Siklus I 68,3 Siklus II 85,8 dengan itu peningkatan pemahaman siswa sudah mencapai standar ketuntasan belajar diatas 80%. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *spin gamei* dapat dijadikan salah satu alternatif didalam pembelajaran untuk meningkatkan pemhaman peserta didik. Berdasarkan hal tersebut,

maka penelitian ini akan membahas terkait apakah motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas VII.6 SMPN 33 Palembang pada mata pelajaran pendidikan pancasila meningkat dengan menggunakan media pembelajaran *spin game*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Dengan demikian prosedur pelaksanaannya, mengikuti langkah-langkah dasar penelitian tindakan. Kegiatan penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Subjek pada penelitian ini yaitu seluruh peserta didik di kelas VII.6 SMPN 33 Palembang dengan jumlah 30 peserta didik, menggunakan media *spin game* pada materi Bab VI yaitu Bekerja Sama dan Begotong Royong. Kegiatan penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 33 Kecamatan Ilir Barat 1 kota Palembang dengan jadwal penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No.	Hari/tanggal	Keterangan
1.	Senin, 20 Maret 2023	Pra-siklus
2.	Rabu, 03 Mei 2023	Siklus 1
3.	Rabu, 17 Mei 2023	Siklus 2

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini melalui langkah siklus sebanyak dua siklus, dan masing-masing siklus terdiri dari empat tahap, yaitu Perncanaan (*planning*), 15 Pelaksanaan (*acting*), Pengamatan *(observing*) dan Refleksi (*reflecting*) (Arikunto, 2007). Sedangkan untuk mendukung hasil penelitian dan penilaian dilakukan pengumpulan data-data. Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi, angket dan tes. Ada dua jenis metode dalam pengumpulan data yang digunakan peneliti, yaitu :

1. Metode kuantitatif
   Data kuantitatif (nilai hasil belajar peserta didik) yang dapat dianalitis secara deskriptif, misalnya dengan mencari nilai rata-rata, persentase keberhasilan belajar dari evaluasi belajar yang dilaksanakan. Selain itu melihat presentase motivasi belajar peserta didik saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *spin game*.
2. Metode kualitatif
   Data kualitatif yaitu data yang berupa hasil observasi dan pengamatan yang dituangkan dalam informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang aktivitas peserta didik mengikuti pelajaran dan keterampilan guru dalam mengelola kegiatan belajar mengajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian Pra Siklus

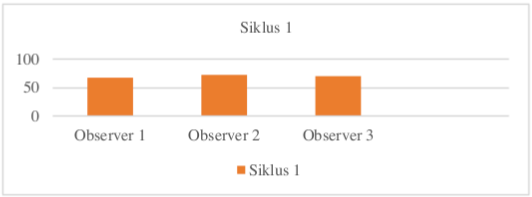
Penelitian tindakan kelas dimulai dengan kegiatan pengamatan yang dilaksanakan pada hari Senin 20 Maret 2023 dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran seperti biasa dengan menggunakan media pembelajaran *power point* dan penayangan materi dan

video. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada pra pra siklus menemukan bahwa motivasi belajar pserta didik yang masih tergolong cukup dengan persentase motivasi yang didapatkan adalah 57,5%. Selain itu juga hasil belajar peserta didik didapatkan dari 30 peserta didik, hanya 10 orang yang berhasil mendapatkan nilai diatas KKM yang jika dipersentasekan hanya 33,3% yang memiliki nilai tuntas.

2. Hasil Penelitian Siklus 1

Hasil dari pengamatan observer 1 yaitu Emon Fariansyah, S.Pd didapatkan hasil motivasi belajar peserta didik sebesar 67,5%. Saat pra siklus hasil motivasi peserta didik sebesar 57.5%, ini mengalami peningkatan sebesar 10%. Hasil yang diperoleh observer 2 yaitu Indra Jaya, S.Pd motivasi peserta didik sebesar 72,5% dengan kenaikan motivasi dari pra siklus sebesar 15%. Sedangkan observer 3 yaitu Imroatun Khasanah, S.Pd mendpaatkan hasil motivasi belajar peserta didik sebesar 70%, dibandingkan dengan pra siklus maka motivasi peserta didik mengalami peningkatan sebesar 12,5%. Berikut dapat kita lihat pada diagram dibawah ini hasil observasi motivasi peserta didik yang dilakukan oleh ketiga observer

Gambar 1. Diagram hasil motivasi siklus 1



Data primer diolah tahun 2023

Dari hasil ketiga observer tersebut, maka hasil motivasi yang didapatkan pada siklus 1 yaitu sebesar 68% dengan kategori baik. Maka dari hasil pra siklus, pada siklus 1 motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 10,5%. Sedangkan hasil belajar pada siklus 1 dapat kita lihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus 1

No	Nama	Nilai	Predikat
1	AT	25	Tidak tuntas
2	ADA	75	Tuntas
3	AA	25	Tidak tuntas
4	AP	50	Tidak tuntas
5	BA	75	Tuntas
6	*CA*	75	Tuntas
7	EA	75	Tuntas
8	F	50	Tidak Tuntas
9	HE	25	Tidak tuntas
10	HZ	75	Tuntas
11	II	50	Tidak tuntas
12	MLD	75	Tuntas

No	Nama	Nilai	Hasil Didikat
13	MP	75	Tuntas
14	MDS	100	Tuntas
15	MAA	75	Tuntas
16	MGG	75	Tuntas
17	MAZ	75	Tuntas
18	OF	100	Tuntas
19	PD	50	Tidak tuntas
20	RS	75	Tuntas
21	RAF	75	Tuntas
22	TKT	75	Tuntas
23	TP	75	Tuntas
24	TQA	75	Tuntas
25	VR	100	Tuntas
26	FF	25	Tidak tuntas
27	AY	100	Tuntas
28	AR	75	Tuntas
29	MR	75	Tuntas
30	LA	75	Tuntas
Rata-rata		**68,3**	

Data primer diolah tahun 2023

Dari tabel diatas dapat kita lihat bahwasanya hasil belajar peserta didik mendapatkan rata-rata 68,3 dengan 8 peserta didik yang masih belum tuntas atau nilai belum mencapai KKM yang jika dipersentasekan yaitu 73,3% peserta didik yang sudah mendapatkan nilai mencapai KKM. Hasil dari siklus 1 ini mengalami peningkatan dari pra siklus yaitu sebesar 40%.

3. Hasil Peneilitian Siklus 2

Hasil dari observer 1 yaitu Emon Fariansyah, S.Pd motivasi peserta didik kelas VII.6 pada siklus 2 ini sebesar 79,5% dengan rata-rata nilai 3,18. Sedangkan hasil dari observer 2 dapat kita lihat bahwa motivasi peserta didik kelas VI.6 pada siklus 2 ini sebesar 85% dengan rata-rata nilai 3,4. Hasil dari observer terakhir yaitu Imroatun Khasanah, S.Pd, motivasi peserta didik mendapatkan hasil sebesar 80% dengan rata-rata 3,2. Berdasarkan hasil yang didapatkan oleh 3 observer pada siklus 2, maka dapat kita lihat pada diagram batang diberikut.

Gambar 2. Diagram hasil motivasi siklus 2

Data primer diolah tahun 2023

Dari hasil ketiga observer tersebut, maka hasil motivasi yang didapatkan pada siklus 2 yaitu sebesar 81,5% dengan kategori sangat baik. Maka dari hasil siklus 1, pada siklus 2 motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 13,5%. Pada siklus 2 ini, didapatkan hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus 2

No	Nama	Nilai	Predikat
1	AT	90	Tuntas
2	ADA	80	Tuntas
3	AA	90	Tuntas
4	AP	80	Tuntas
5	BA	80	Tuntas
6	*CA*	80	Tuntas
7	EA	90	Tuntas
8	F	80	Tuntas
9	HE	100	Tuntas
10	HZ	90	Tuntas
11	II	80	Tuntas
12	MLD	90	Tuntas
13	MP	100	Tuntas
14	MDS	90	Tuntas
15	MAA	90	Tuntas
16	MGG	90	Tuntas
17	MAZ	100	Tuntas
18	OF	100	Tuntas
19	PD	80	Tuntas
20	RS	100	Tuntas
21	RAF	90	Tuntas
22	TKT	90	Tuntas
23	TP	90	Tuntas
24	TQA	100	Tuntas

No	Nama	Nilai	Predikat
25	VR	100	Tuntas
26	FF	80	Tuntas
27	AY	80	Tuntas
28	AR	80	Tuntas
29	MR	100	Tuntas
30	LA	100	Tuntas
Rata-rata		**89,6**	

Data primer diolah tahun 2023

Dari hasil tabel di atas dapat dilihat bahwasanya pada siklus 2 ini seluruh peserta didik sudah mendapatkan nilai diatas rata-rata KKM (100%) dengan rata-rata nilai kelas sebesar 89,6. Pada siklus 2 ini mengalami peningkatan dari siklus 1 sebesar 27,7%.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

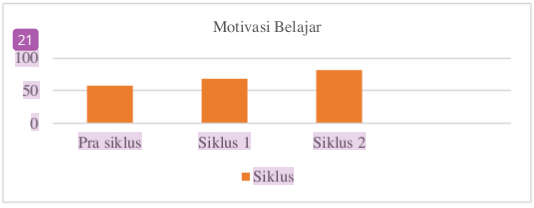
Hasil penelitian tindakan kelas dalam meingkatkan motivasi belajar peserta didik menggunakan media *spin game* mulai dari siklus 1 sampai dengan siklus 2 mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil observer yang menilai peserta didik pada siklus 1 mendapatkan 68% dan pada siklus 2 mengalami peningkatan dengan hasil 81,5% termasuk kedalam kategori motivasi sangat baik (Arikunto, 2009: 245). Peningkatan motivasi belajar peserta didik disetiap siklusnya dapat kita lihat pada tabel dan diagram berikut ini.

Tabel 4. Persentase hasil observasi motivasi belajar

No.	Siklus	Hasil observasi (%)	Peningkatan	Kategori
1.	Pra siklus	57,5%		Cukup
2.	Siklus 1	68%	10,5%	Baik
3.	Siklus 2	81,5%	13,5%	Sangat baik

Data primer diolah tahun 2023

Gambar 3. Diagram hasil motivasi belajar



Data primer diolah tahun 2023

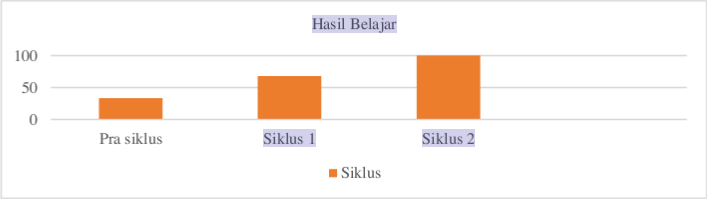
Sedangkan pada hasil belajar siklus 1, terdapat 22 peserta didik yang mendapatkan nilai mencapai KKM (73,3%) dan pada siklus 2 seluruh peserta didik kelas VII.6 mendapatkan nilai diatas KKM (100%). Peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus dapat kita lihat di tabel dan diagram dibawah ini.

Tabel 5. Persentase Hasil Belajar

No	Siklus	Peserta didik yang mencapai KKM	Persentase	Peningkatan
1.	Pra siklus	10 orang	33,3%	
2.	Siklus 1	22 orang	73,3%	40%
3.	Siklus 2	30 orang	100%	26,7%

Data primer diolah tahun 2023

Gambar 4. Diagram hasil belajar



Data primer diolah tahun 2023

Pada dua tabel dan diagram diatas dapat dilihat bahwasanya setiap tindakan yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan media *spin game* pada pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik khususnya di kelas VII.6 SMPN 33 Palembang.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada penelitian tindakan kelas yang telah dijelaskan dapat ditarik kesimpulan bahwasannya penggunaan media *spin game* dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Pada siklus 1 hasil observasi motivasi peserta didik mendapatkan 68% dan mengalami kenaikan 10,5% dari sebelum menggunakan media spin game, dengan hasil belajar 22 peserta didik yang sudah mencapai KKM (73,3%). Pada siklus 2 hasil observasi motivasi peserta didik mendapatkan 81,5% dan mengalami peningkatan sebesar 13,5 dibandingkan siklus1, dengan hasil belajar seluruh peserta didik sudah mencapai KKM (100%). Hal tersebut menjelaskan bahwa penggunaan media *spin game* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Amriani. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Siswa SD INP Lasepang Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng. *Repositori UIN Alauddin Makassar*. Doi: http://dx.doi.org/10.24014/an-nida.v37i1.309

Arikunto, S. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka

Cipta.

Asfar, T.I., et al. (2020). Landasan Pendidikan: Hakikat dan Tujuan Pendidikan (*Foundation of Education: Essence And Educational Objectives*). DOI: https://doi.org/10.13140/RG.2.2.22158.10566

Bafadal, F.M., Alimah, Siti., & Sibawaeh, M. (2019). Pemanfaatan Media Permaianan *Spinning Wheel* untuk Meningkatkan Kemampuan Menggunakan Modal *Auxiliary Verbs* pada Siswa Kelas VIII SMPN 7 Mataram Tahun Pelajaran 2019-2020. *Jurnal Pengajaran Linguistik dan Bahasa Inggris*. Vol. 7 No. 2. 1-10.

Cica, Maria., Chotimah, Umi., & Waluyati, A.S. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Variasi Gaya Mengajar pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik PKn*, 6 (2), 232-237. DOI: https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.8800

Erlande, R. (n.d.). Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan Program Magister dan Doktor Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia 2022.

Erlande, R. (2024). Akselerasi Pendidikan Karakter melalui Integrasi Kearifan Lokal dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Erlande, R., & Chotimah, U. (2023). *The Effect of the Application of the Treffinger Model on Creative Thinking Ability in Pancasila and Civic Education Class VII SMPN 17 Palembang*. Proceedings of the 4th Annual Civic Education Conference (ACEC 2022) (Vol. 768, pp. 496–504). Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-096-1_55

Fitria, A.S., Imani, H.A.S., Pratama, A.F., & Hajron, H.K. (2022). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa dalam Materi Aksara Jawa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Spin Game. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, Volume 3, 1153-1165. ISSN: 2621-8097

Gulinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan sumber belajar*. Jakarta: Kencana

Jayani, N., Purnama, M., & Erlande, R. (2024). Efektivitas Canang-Canang sebagai Media Informasi Tradisional di Era Digitalisasi Studi Kasus Desa Muara Batun Kecamatan Jejawi Kabupaten Oki. 6.

Komariyah, Z & Soeparno. (2010). Pengaruh Pemanfaatan Media Permainan Kartu Hitung Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Ajar Operasi Hitung Campuran Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN Babat Jerawat I Surabaya. https://ejournal.unesa.ac.id/article/7337/73/article

Septiani, V. N., & Pustikaningsih, A. (2018). Pengembangan *Roll Spin Accounting* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Kelas X Akuntansi Di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 7 (5).

Widiasih, R., et al. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi* ,11 (2),103-107. Doi: https://doi.org/10.19184/jpe.v11i2.6454

Winarno. (2013). *Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wulandari, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Roda Keberuntungan untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran 43 Tematik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi [Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi]. http://repository.uinjambi.ac.id/1253/

A_PELAJARAN_PENDIDIKAN_PANCASILA_MENGGUNAKAN_M...

ORIGINALITY REPORT

27%	26%	9%	5%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.iainponorogo.ac.id Internet Source	13%
2	doaj.org Internet Source	2%
3	www.jptam.org Internet Source	1%
4	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	1%
5	fbs.uwks.ac.id Internet Source	1%
6	www.atlantis-press.com Internet Source	1%
7	repository.upi.edu Internet Source	1%
8	cdiacdocs.sto.ca.gov Internet Source	<1%
9	id.123dok.com Internet Source	<1%
10	Widya Renynurhida, Mastiah Mastiah, Eko Fery Haryadi Saputro. "MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGGUNAAN HURUF KAPITAL MELALUI PENERAPAN METODE DRILL PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA	<1%

KELAS V SDN 1 NANGA PINOH.", Bestari: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 2021
Publication

11	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
12	jurnalintelektiva.com Internet Source	<1 %
13	jurnal.ut.ac.id Internet Source	<1 %
14	repository.upy.ac.id Internet Source	<1 %
15	Vrima Navratilova, Pinkan Amita Tri Prasasti, Sumiari Sumiari. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN Pagotan 02 pada Pelajaran Pendidikan Pancasila", MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin, 2024 Publication	<1 %
16	www.jurnaledukasia.org Internet Source	<1 %
17	salwintt.wordpress.com Internet Source	<1 %
18	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
19	ejournal.uinib.ac.id Internet Source	<1 %
20	repository.unib.ac.id Internet Source	<1 %
21	www.obsesi.or.id Internet Source	<1 %

22	docplayer.info Internet Source	<1 %
23	journal.ummat.ac.id Internet Source	<1 %
24	Mr. Sugiyono. "Pelaksanaan Supervisi Akademik Pengawas Sekolah untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Kunjungan Rumah di Masa Pandemi Covid-19", JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik, 2021 Publication	<1 %
25	SRI YULIASTINI. "MENINGKATKAN KEAKTIVAN DAN HASIL BELAJAR PKn MELALUI PICTURE AND PICTURE UNTUK SISWA KELAS IX SMP", Jurnal Muara Pendidikan, 2020 Publication	<1 %
26	Wahyudi Wahyudi, Rima Rima, Nurhayati Nurhayati. "REMEDIASI HASIL BELAJAR FISIKA DENGAN MEDIA ANIMASI PADA MATERI PEMANTULAN CAHAYA UNTUK SISWA KELAS VIII SMPN 2 JAWAI KABUPATEN SAMBAS KALIMANTAN BARAT", Jurnal Edukasi Matematika dan Sains, 2016 Publication	<1 %
27	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
28	www.scribd.com Internet Source	<1 %
29	Sopy, Nunuy Nurjanah. "Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa	<1 %

Sunda", JALADRI : Jurnal Ilmiah Program Studi Bahasa Sunda, 2024

Publication

Exclude quotes	Off	Exclude matches	Off
Exclude bibliography	Off		