

## **PENGARUH MODEL REWARD AND PUNISHMENT BERBANTUAN MEDIA PAHUPANCA TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR**

<sup>1</sup>Wawan Shokib Rondli, <sup>2</sup>Moh Najibul Faiz, <sup>3</sup>Muhammad Baron Naftali

<sup>1,2,3</sup> Universitas Muria Kudus

[wawan.shokib@umk.ac.id](mailto:wawan.shokib@umk.ac.id)

### **ABSTRACT**

*Pancasila Education plays a crucial role in shaping character and national values from an early age. However, low student motivation and the lack of variety in teaching methods pose challenges in improving learning outcomes at the elementary school level. This study aims to analyze the influence of the reward and punishment model assisted by PAHUPANCA media on learning outcomes in Pancasila Education at SD 2 Megawon. The research adopts a quantitative approach with a quasi-experimental design. The subjects of the study were fifth-grade students divided into two groups: an experimental group that applied the reward and punishment model using PAHUPANCA media, and a control group that used conventional teaching methods. Research instruments included learning outcome tests and student activity observation sheets. The analysis results showed a significant difference in learning outcomes between the experimental and control groups. The application of the reward and punishment model with PAHUPANCA media proved effective in increasing student engagement, motivation, and understanding of Pancasila Education material. These findings indicate that the use of innovative, media-based teaching strategies can positively impact the quality of learning. Therefore, PAHUPANCA media is a feasible alternative for implementing Pancasila Education at the elementary level to strengthen the internalization of Pancasila values more effectively.*

**Keywords:** *Reward and punishment, PAHUPANCA, learning outcomes, Pancasila Education, elementary school.*

### **ABSTRAK**

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan nilai-nilai kebangsaan sejak usia dini. Namun, rendahnya minat belajar dan kurangnya variasi metode pembelajaran menjadi tantangan dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model reward and punishment berbantuan media PAHUPANCA (terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di SD 2 Megawon. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-eksperimen. Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan model reward and punishment dengan media PAHUPANCA dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Instrumen penelitian

berupa tes hasil belajar dan lembar observasi aktivitas siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Penerapan model reward and punishment dengan media PAHUPANCA terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran yang inovatif dan berbasis media dapat memberikan dampak positif dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, media PAHUPANCA layak dijadikan alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar untuk memperkuat internalisasi nilai-nilai Pancasila secara lebih efektif)

**Kata Kunci:** Reward and punishment, PAHUPANCA, hasil belajar, Pendidikan Pancasila, sekolah dasar

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan Pancasila menjadi salah satu mata pelajaran yang berperan strategis dalam membangun karakter generasi muda bangsa Indonesia. Penanaman nilai-nilai luhur seperti nasionalisme, toleransi, keadilan, dan gotong royong harus dimulai sejak usia sekolah dasar untuk membentuk pribadi yang berintegritas dan bertanggung jawab (Apriani & Sari, 2020; Khoirinnida et al., 2022; M. F. J. L. Putri et al., 2023; R. Putri et al., 2021). Meskipun demikian, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila masih sering dianggap monoton dan kurang menarik oleh peserta didik karena cenderung menggunakan pendekatan ceramah tanpa variasi (Aisah et al., 2022; Rifka Amelia et al., 2024).

Akibatnya, antusiasme dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ini masih relatif rendah (Alfahmi & Gunansyah, 2014; Mymy et al., 2023).

Berbagai hasil studi menyatakan bahwa minat belajar siswa dapat meningkat apabila proses pembelajaran mengintegrasikan strategi yang menyentuh aspek motivasi dan afektif siswa (Nasor et al., 2025; Wulandari et al., 2023). Salah satu pendekatan yang cukup efektif adalah model reward and punishment, yang telah terbukti mendorong kedisiplinan, tanggung jawab, dan motivasi belajar siswa di berbagai mata Pelajaran (Anggita Risasongko et al., 2023; Sholichatin, 2020; Wijaya et al., 2023). Model ini memberikan konsekuensi langsung berupa hadiah atau hukuman sesuai

perilaku siswa, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang terstruktur dan kompetitif secara sehat (Dwi Saputri, 2017; El Hajar et al., 2024; Trisnawati, 2013).

Di sisi lain, penggunaan media pembelajaran visual-interaktif juga terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak, termasuk nilai-nilai Pancasila (Ayu Maharani et al., 2025; Carolline et al., 2025; Hidayat et al., 2025). Media visual memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan kontekstual, sehingga membantu siswa mengaitkan materi dengan kehidupan nyata (Kahfi et al., 2019; Shubchan, 2021; Susanti & Alfurqan, 2021). Bahkan media berbasis budaya lokal atau kearifan lokal dapat memperkuat internalisasi nilai karena memiliki kedekatan emosional dengan siswa (Handayani & Abdulkarim, 2024; Saleh et al., 2025; Sumantri, 2021). Dalam konteks ini, PAHUPANCA hadir sebagai media visual berbasis nilai Pancasila yang dirancang untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kebangsaan dengan pendekatan yang menyenangkan.

Penggabungan strategi reward and punishment dengan media

edukatif semacam PAHUPANCA dinilai menjadi pendekatan yang sangat potensial dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Firmansyah, (2024) dan A. E. Putri, (2024) menunjukkan bahwa sinergi antara metode pembelajaran aktif dan media visual interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dan memperkuat partisipasi siswa dalam pembelajaran karakter. Demikian pula, penelitian oleh Herdiana et al., (2025) menemukan bahwa siswa yang belajar dengan pendekatan multimodal mengalami peningkatan pemahaman hingga 40% dibandingkan dengan pendekatan konvensional. Selain berdampak pada aspek kognitif, kombinasi metode dan media juga terbukti meningkatkan aspek afektif dan psikomotorik siswa (Marwiguna et al., 2024; Sakinah et al., 2025).

Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya hanya mengkaji efektivitas model *reward and punishment* atau efektivitas media pembelajaran secara terpisah. Belum banyak studi yang mengkaji integrasi keduanya secara simultan, khususnya dalam konteks pembelajaran

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada analisis pengaruh penggunaan model *reward and punishment* berbantuan media PAHUPANCA (Papan Pengetahuan Nilai-nilai Pancasila) terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila, yang diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris dan aplikatif dalam inovasi strategi pembelajaran karakter di tingkat sekolah dasar

Dengan demikian, melalui pendekatan integratif ini, penelitian bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara kuantitatif, tetapi juga memperkuat pemahaman, internalisasi, dan penghayatan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen tipe Nonequivalent Control Group Design. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti membandingkan dua kelompok yang sudah ada, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, tanpa pembagian secara acak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk

menguji pengaruh penerapan model *reward and punishment* berbantuan media PAHUPANCA terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 2 Megawon, Kudus. Penelitian dilakukan dalam rentang waktu 4 hingga 15 Maret 2025.

Subjek dalam penelitian ini adalah 31 siswa kelas V, yang terdiri dari 15 siswa kelas V kelompok 1 sebagai kelompok eksperimen dan 16 siswa kelas V kelompok 2 sebagai kelompok kontrol. Karakteristik siswa di kedua kelompok kelas relatif heterogen, baik dari aspek kognitif maupun latar belakang sosial, namun secara umum menunjukkan kecenderungan gaya belajar visual dan kinestetik. Guru yang mengajar merupakan guru kelas dengan latar belakang pendidikan sarjana pendidikan guru sekolah dasar dan telah memiliki pengalaman lebih dari 5 tahun dalam mengajar Pendidikan Pancasila. Selain siswa, responden lain dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran dan dua peneliti pelaksana lapangan yang terlibat dalam pengamatan dan validasi instrumen.

Media PAHUPANCA yang digunakan merupakan media edukatif

visual berbasis nilai-nilai Pancasila, yang dirancang dalam bentuk papan interaktif bergambar, kartu nilai, serta lembar tugas simbolik. Dalam pembelajaran, media ini dipadukan dengan sistem *reward and punishment* yang diberikan guru berupa penghargaan (poin, pujian, dan hadiah sederhana) bagi siswa yang aktif dan sanksi ringan (pengurangan poin, tugas tambahan) bagi siswa yang tidak menunjukkan keterlibatan. Materi ajar yang digunakan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari yang diambil dari Kurikulum Merdeka untuk kelas V. Pembelajaran diberikan selama empat kali pertemuan, masing-masing berdurasi 70 menit.

Instrumen pengumpulan data terdiri dari tes hasil belajar (pre-test dan post-test) berupa 20 soal pilihan ganda, lembar observasi aktivitas siswa, dan angket motivasi belajar dengan skala Likert 4 poin. Instrumen terlebih dahulu divalidasi oleh dua ahli materi dan satu ahli media. Data dikumpulkan secara langsung selama proses pembelajaran, dimulai dari pelaksanaan pre-test, perlakuan eksperimen, hingga post-test dan pengisian angket. Pengumpulan data dilaksanakan pada tanggal 4 Maret

(pre-test), 6–13 Maret (perlakuan), dan 14–15 Maret (post-test dan angket).

Proses analisis data diawali dengan uji normalitas (Kolmogorov-Smirnov), dilanjutkan uji homogenitas (Levene's Test), dan uji perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol menggunakan independent sample t-test. Data angket dan observasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengukur kecenderungan motivasi belajar siswa dan intensitas keterlibatan selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan desain ini, seluruh tahapan eksperimen dirancang agar dapat direplikasi oleh peneliti lain. Bahan ajar, alat bantu, instrumen evaluasi, serta pendekatan strategi pembelajaran telah disusun secara sistematis untuk menghasilkan data yang valid, objektif, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *reward and punishment* berbantuan media PAHUPANCA mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila

siswa kelas V di SD Negeri 2 Megawon secara signifikan. Hasil analisis skor pre-test dan post-test memperlihatkan bahwa kelompok eksperimen mengalami lonjakan rata-rata skor dari 67,39 menjadi 85,06, sedangkan kelompok kontrol hanya meningkat dari 66,88 menjadi 74,94.

**Tabel. 1. Hasil Analisis skor pre test  
post test**

Kelompok	Jumlah Siswa	Skor Rata-rata Pre-test	Skor Rata-rata Post-test	Kenaikan Skor
Eksperimen	15	67,39	85,06	17,67
Kontrol	16	66,88	74,94	8,06

Sumber: Data Peneliti (2025)

Selain data hasil skor pre-test dan post-test, berikut kami sajikan data hasil observasi dan angket motivasi siswa sebagai berikut:

**Tabel 2. Perbandingan Hasil Observasi dan Angket Motivasi Siswa**

Aspek yang Diamati	Kelompok Eksperimen (15 siswa)	Kelompok Kontrol (16 siswa)
Partisipasi aktif dalam pembelajaran	Tinggi (sebagian besar aktif)	Sedang (cenderung pasif)
Respon terhadap	Sangat positif	Biasa saja (tidak ada

Aspek yang Diamati	Kelompok Eksperimen (15 siswa)	Kelompok Kontrol (16 siswa)
media pembelajaran	(tertarik & antusias)	media khusus digunakan)
	91%	66%
Kemudahan memahami materi	menyatakan lebih mudah memahami	menyatakan kesulitan memahami materi
Minat terhadap pelajaran Pendidikan Pancasila	Meningkat selama pembelajaran berlangsung	Tidak menunjukkan peningkatan signifikan

Sumber: Data Peneliti (2025)

## **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian tersebut terlihat perbedaan peningkatan yang mencerminkan bahwa pendekatan yang digunakan dalam kelompok eksperimen memberikan stimulus belajar yang lebih efektif. Temuan ini mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Kollo et al., (2024) mereka menyatakan bahwa strategi *reward and punishment* dapat meningkatkan fokus, disiplin, dan keterlibatan siswa secara aktif selama proses belajar.

Penguatan capaian tersebut juga tercermin dalam observasi dan angket motivasi siswa. Sebagian besar siswa kelompok eksperimen menunjukkan partisipasi aktif dan respon positif terhadap penggunaan media PAHUPANCA. Sebanyak 91% siswa menyatakan lebih mudah memahami isi materi Pendidikan Pancasila melalui simbol-simbol dan visualisasi nilai yang ada pada media tersebut. Ini sejalan dengan hasil penelitian Sriwidiastuty et al., (2025) yang menyatakan bahwa media visual mampu menjembatani keterbatasan kognitif siswa dalam memahami konsep nilai yang abstrak. Visualisasi simbolik menjadikan nilai seperti keadilan, gotong royong, dan nasionalisme lebih konkret dan aplikatif dalam konteks kehidupan sehari-hari siswa sekolah dasar.

Secara pedagogis, penggunaan model *reward and punishment* menciptakan lingkungan belajar yang mendukung motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik. Siswa termotivasi untuk meraih penghargaan dan menghindari sanksi ringan, yang pada akhirnya meningkatkan intensitas keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan temuan penelitian yang

dilakukan oleh Andriana et al., (2023), menyatakan bahwa penerapan strategi *reward and punishment* secara sistematis mampu meningkatkan tanggung jawab dan kemandirian siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, motivasi bukan semata bersumber dari keharusan mengikuti pembelajaran, tetapi dari keinginan untuk mencapai sesuatu yang bernilai secara personal.

Keterpaduan antara strategi motivasional dan media pembelajaran kontekstual juga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Dalam teori pembelajaran konstruktivistik, siswa akan lebih mudah memahami materi ketika dihubungkan dengan konteks nyata dan pengalaman pribadi (Mulyani et al., 2023). Dalam konteks ini, PAHUPANCA berhasil menyajikan simbol nilai Pancasila secara visual dan lokal, sehingga memicu proses reflektif siswa terhadap nilai-nilai yang sedang mereka pelajari. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Jennah, (2020) ikut menguatkan bahwa media yang dekat dengan budaya lokal siswa memiliki efektivitas tinggi dalam pendidikan nilai, karena

membentuk koneksi emosional dan afektif yang kuat.

Jika dibandingkan dengan kelompok kontrol, siswa yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan pendekatan konvensional menunjukkan antusiasme yang lebih rendah dan mengalami kesulitan memahami nilai Pancasila secara mendalam. Ini sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Ahmad et al., (2023) menyebutkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila yang hanya mengandalkan ceramah dan hafalan kurang mampu membentuk pemahaman nilai yang utuh. Siswa membutuhkan rangsangan visual dan strategi penguatan agar mereka tidak hanya mengingat, tetapi juga menghayati dan menerapkan nilai dalam kehidupan sehari-hari.

Data observasi juga menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan aktivitas belajar secara konsisten dalam proses pembelajaran. Guru melaporkan bahwa siswa yang sebelumnya pasif mulai aktif menjawab, berdiskusi, bahkan mengajukan pertanyaan. Proses ini menunjukkan terjadinya pembelajaran

transformatif, di mana siswa tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi sebagai subjek aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan dan nilai (Dwipayana, 2025). Hasil serupa juga dilaporkan oleh Devi & Bayu, (2020) yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran berbasis penguatan positif dan media visual meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Dengan demikian, keberhasilan integrasi strategi *reward and punishment* dan media PAHUPANCA tidak hanya berdampak pada hasil belajar kognitif, tetapi juga memperkuat dimensi afektif dan sosial dari pembelajaran Pendidikan Pancasila. Ini membuktikan bahwa pendidikan nilai tidak bisa dibatasi pada pendekatan kognitif semata, tetapi harus menyentuh sisi emosi dan pengalaman siswa secara holistik. Oleh karena itu, pendekatan ini sangat relevan diterapkan dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi, berbasis konteks, dan berpusat pada siswa.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran



yang memadukan strategi *reward and punishment* dengan media visual PAHUPANCA mampu menciptakan proses belajar Pendidikan Pancasila yang lebih hidup, partisipatif, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar. Dalam praktiknya, siswa tidak hanya belajar memahami nilai-nilai Pancasila secara kognitif, tetapi juga menghayatinya melalui keterlibatan aktif yang dibentuk oleh suasana belajar yang memotivasi dan menyenangkan. Guru berperan bukan sekadar sebagai penyampai materi, tetapi sebagai fasilitator yang menstimulasi partisipasi melalui penguatan perilaku positif dan dukungan visual yang relevan.

Pendekatan ini berhasil mengintegrasikan nilai-nilai moral dan nasionalisme ke dalam aktivitas kelas yang kontekstual dan reflektif, sekaligus membangun fondasi karakter siswa melalui pembiasaan sikap. Keberhasilan ini memperlihatkan pentingnya inovasi pedagogis yang menjawab kebutuhan belajar anak secara holistic tidak hanya dari sisi konten, tetapi juga metode dan media. Model yang digunakan dalam penelitian ini memberi arah baru bagi pengembangan pembelajaran nilai di

tingkat sekolah dasar yang lebih komunikatif, kontekstual, dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ekawaty Ahmad, R. ., Idris, I. ., Sulkipli M, Hasjaya, A. ., Maryam, A. ., Nurhikmah, Halik, W. ., & Sofyan, A. . (2023). Sosialisasi Penggunaan Media Gambar pada Mata Pelajaran PKn Siswa SD Negeri 68 Kota Sorong. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(2), 1389-1394. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v4i2.1071>
- Aisah, R. N., Masfuah, S., & Rondli, W. S. (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>
- Alfahmi, A. M., & Gunansyah, G. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tps (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 1–11.
- Andriana, E., Rokmanah, S., & Nurhazizah. (2023). Pengaruh Reward Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas 1 SDN Cinanggung. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 2456–2472.

- <https://doi.org/10.36989/DIDAKTIK.V9I5.2204>
- Anggita Risasongko, A., Arsyad Fardani, M., & Lovika Ardana Riswari, dan. (2023). Teknik Reward and Punishment dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 125–132. <https://doi.org/10.24176/WASIS.V4I2.10828>
- Apriani, A., & Sari, I. P. (2020). Penguatan Karakter Nasionalisme Generasi Alphas melalui Living Values Education Program (LVEP). *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 11(2), 67–79. [https://doi.org/10.21927/LITERASI.2020.11\(2\).67-79](https://doi.org/10.21927/LITERASI.2020.11(2).67-79)
- Ade Ayu Maharani, Naila Cahaya Putri Rahmadani, & Zaid Salman Renca. (2025). Analisis Media Video Animasi Terhadap Partisipasi Aktif Siswa Pada Pembelajaran Pancasila Di SDN 2 Tulungagung. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(5), 1–7. <https://doi.org/10.59435/menulis.v1i5.223>
- Carolline, T., Mu'id, A., & Shofa, A. (2025). Penerapan Media Card Education Output untuk Meningkatkan Keterlibatan Aktif Siswa SMP pada Materi Mengapresiasi Kebudayaan Lokal. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(3), 549–556. <https://doi.org/10.17977/UM084V3I32025P549-556>
- Crisvin, Asbari, M., & Chiam, J. V. (2023). Innovate to Liberate: Akselerasi Kreativitas Siswa dalam Pendidikan. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(5), 8–12. <https://doi.org/10.4444/JISMA.V2I5.424>
- Devi, P. S., & Bayu, G. W. (2020). Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Visual. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(2), 238–252. <https://doi.org/10.23887/JJPGSD.V8I2.26525>
- Dwi Saputri, M. L. (2017). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Kelas I MIM Pekalongan Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018.
- Dwipayana, I. K. A. (2025). Strategi Terpadu Pembelajaran Membaca Teks Sastra yang Berkesadaran (Mindful): Sinergi Pembacaan Multiperspektif dan Strategi Tri-Mind. *Prosiding Sandibasa Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1), 170–179. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/view/4755>
- El Hajar, M., Haiva Nabila, A., Putri Sayekti, S., & Tinggi Agama Islam Al Hamidiyah Jakarta, S. (2024). Menumbuhkan Karakter Anak Usia Dini Melalui Program Pra Siaga di Raudhatul Athfal. *AZKIA: Journal of Islamic Education in Asia*, 1(1), 53–67. <https://journal.sta-aha.ac.id/index.php/azkia/article/view/13>
- Endah Wulantina, S. M. (2019). Persepsi Peserta Didik terhadap Metode Blended Learning dengan Google Classroom. *Jurnal Inovasi Matematika*, 1(2), 110–121.

- <https://doi.org/10.35438/INOMATIK.A.V1I2.156>
- Firmansyah, H. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 541–548. <https://doi.org/10.24815/JIMPS.V9I2.30416>
- Handayani, N., & Abdulkarim, A. (2024). Value Learning: Integrasi Modal Sosial Bermuatan Nilai Kearifan Lokal Tradisi Perang Topat melalui Pembelajaran IPS. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 1051–1062. <https://doi.org/10.58230/27454312.365>
- Herdiana, R. A., Unaenah, E., & Magdalena, I. (2025). Pengaruh Strategi Directed Reading Thinking Activity terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *KOLEKTIF: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 1(4), 278–289. <https://doi.org/10.70078/KOLEKTIF.V1I4.64>
- Hidayat, R., Apriani, I., Putri, L., Muarif, I., Dola, M. P., & Yuanda, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 365–374. <https://doi.org/10.55606/JUBPI.V3I2.3846>
- Jannah, R. *Pengembangan Media Video Pembelajaran*. Bekasi, K-Media 2020.
- Kahfi, M., Setiawati, W., Ratnawati, Y., & Saepuloh, A. (2019). Efektivitas Pembelajaran Kontekstual Dengan Menggunakan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Siswa Pada Pembelajaran IPS Terpadu. 7(1). <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/indexterakreditasiPeringkat4>
- Khoirinnida, Y., Rohmah, I. N., Rondli, W.S., (2022). Implementasi Penguatan Karakter Mandiri Dalam Pembelajaran Tematik Masa Pandemi Covid-19 Di Kelas V SD Negeri 3 Baturagung. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 7(1), 26–31. <https://doi.org/10.15294/HARMON.Y.V7I1.51312>
- Kollo, N., Suyono, S., & Anggraini, A. E. (2024). Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1447–1451. <https://doi.org/10.54371/JlIP.V7I2.3846>
- Marwiguna, I., Widiyanto, J., Wahyuni, S., & Lor, N. (2024). Penerapan Pembelajaran Menggunakan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas 2 SDN 01 Nambangan Lor. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3). <https://doi.org/10.23969/JP.V9I3.18081>
- Mulyani, A. S., Yudiyanto, M., Sabirin, A., Sabili, S., & Abstract, B. (2023). Model Meaningful Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Pembelajaran Menulis Cerita.

- Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19), 1006–1018.  
<https://doi.org/10.5281/ZENODO.10806809>
- Mymy, O., Sd, J., Al, I. T., Manyar, I., Prov, G., & Timur, J. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Materi Kebhinekaan Melalui Penggunaan Media Gambar di Kelas III SD Islam Terpadu Al Ibrohimi Manyar Gresik. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* , 2(5), 587–602.  
<https://doi.org/10.53625/JPDSH.V2I5.5265>
- Nasor, M. & Puspita Sari, N. A. . (2025). Pembelajaran PAI Berbasis E-Learning: Peluang dan Tantangan. *UNISAN JURNAL*, 4(4), 01–09. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/unisanjournal/article/view/3550>
- Putri, A. E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 533–540.  
<https://doi.org/10.24815/JIMPS.V9I2.30523>
- Putri, M. F. J. L., Putriani, F., Santika, H., Mudhoffar, K. N., & Putri, N. G. A. (2023). Peran Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(2), 1983–1988.  
<https://doi.org/10.31316/JK.V7I2.5576>
- Putri, R., Murtono, M., & Ulya, H. (2021). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Film Animasi Upin dan Ipin. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1253–1263.  
<https://doi.org/10.31949/EDUCATIO.V7I3.1401>
- Rifka Amelia, C., Usman, H., Angger Wardhani, P.F. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi 3d Berbasis Blender Pada Mata Pelajaran PPKN di Kelas V. *Jurnal Holistika*, 8(1), 1–10.  
<https://doi.org/10.24853/holistika.8.1.1-10>
- Sakinah, N., Rofiq Sofa, A., Penulis, K., & Com, N. (2025). Implementasi Pendekatan Holistik dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MA Raudlatus Syabab Sukowono Jember. *Ikhlās: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 2(2), 198–212.  
<https://doi.org/10.61132/IKHLAS.V2I2.741>
- Saleh, A. R., Djollong, A. F., Letari, U., Irma, I., Tajuddin, T., & Taufik, T. (2025). Integrasi Kearifan Lokal dalam Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI). *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 5(1), 323–330.  
<https://doi.org/10.54297/SEDUJ.V5I1.1115>
- Sholichatin, E. (2020). Peran Punishment dalam Menumbuhkan Disiplin dan Motivasi Siswa dalam Mengikuti Kegiatan Keagamaan di SMP Negeri 1 Siman Ponorogo.
- Shubchan, M. A. (2021). Memahami Latar Belakang Pendidikan Peserta Didik. *Perspektif*, 1(2), 167–171.  
<https://doi.org/10.53947/PERSPEK T.V1I2.60>
- Sriwidiastuty, A., Handoyo, E., & Waluyo, E. (2025). Gambar Seri

- Sebagai Media Literasi: Analisis Hak dan Perlindungan Pendidikan bagi Anak Tunarungu. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(2), 537–551. <https://doi.org/10.61227/ARJI.V7I2.371>
- Sumantri, L. (2021). Proses Internalisasi Kearifan Lokal Intangible Melalui Pendidikan Informal Untuk Memperkuat Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 421–432. <https://doi.org/10.32585/JP.V30I3.1759>
- Susanti, M. D., & Alfurqan, A. (2021). Implementasi Penggunaan Media Visual Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *An-Nuha*, 1(3), 281–291. <https://doi.org/10.24036/ANNUHA.V1I3.81>
- Trisnawati, D. D. (2013). Membangun Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa SMA Khadijah Surabaya Melalui Implementasi Tata Tertib Sekolah. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 1(1), 397–411. <https://doi.org/10.26740/KMKN.V2N1.P397-411>
- Wardati, Z. (2019). Peran Guru dalam Pembentukan Karakter Sosial Anak pada Habib Alby Home Schooling. *DAYAH: Journal of Islamic Education*, 2(2), 261. <https://doi.org/10.22373/JIE.V2I2.4185>
- Wijaya, H. V., Afifulloh, M., & Sulistiono, M. (2023). Implementasi Reward and Punishment dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V MI Al Maarif 02 Singosari Malang. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(4), 1–12. <https://jim.unisma.ac.id/index.php/JPMI/article/view/23011>
- Wulandari, A., Ningsih, K., & Rahmawati. (2023). Meningkatkan Minat Belajar IPA melalui Penerapan Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 19 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 6(2), 131.