

PENGEMBANGAN MEDIA MEMORA BERBASIS GAME-BASED LEARNING PADA MATERI NORMA-NORMA DI MASYARAKAT DI SEKOLAH DASAR

Rico Mulyawan¹, Dinie Anggraeni Dewi², Siti Hawa³

^{1,2,3}PGSD Kampus UPI di Cibiru

¹ricomulyawan57@upi.edu ²dinieanggraenidewi@upi.edu, ³sitihawa@upi.edu

ABSTRACT

This study was motivated by elementary school students' low understanding of social norms and the limited use of innovative learning media in Pancasila Education learning. The study aimed to develop MEMORA (Norm Monopoly Media), determine its feasibility, and identify teachers' and students' responses to its use. This research employed the Design and Development (D&D) method using the ADDIE development model, which consists of the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects included media experts, material experts, a fifth-grade teacher, and fifth-grade students at the Laboratory Elementary School of Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Cibiru Campus. Data were collected through interviews, questionnaires, and documentation. The findings revealed that MEMORA obtained a validation score of 90.38% from media experts and 92.31% from material experts, with an average score of 91.35%, categorized as highly feasible. The teacher response score reached 98%, while the students' response score was 93.8%, both categorized as highly feasible. These findings indicate that MEMORA is feasible and practical to be used as an alternative learning medium in Pancasila Education, particularly for teaching social norms, and has the potential to enhance students' engagement in the learning process.

Keywords: learning media, monopoly game, social norms, Pancasila Education, elementary school.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman peserta didik sekolah dasar terhadap materi norma-norma di masyarakat serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran MEMORA (Media Monopoli Norma), mengetahui tingkat kelayakan media, serta mengetahui respons guru dan peserta didik terhadap penggunaan media tersebut. Penelitian menggunakan metode *Design and Development* (D&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian terdiri atas ahli media, ahli materi, guru kelas V, dan peserta didik kelas V SD Laboratorium UPI Kampus Cibiru. Teknik

pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media MEMORA memperoleh persentase validasi sebesar 90,38% dari ahli media dan 92,31% dari ahli materi dengan rata-rata 91,35% yang termasuk kategori sangat layak. Respons guru terhadap penggunaan media memperoleh persentase sebesar 98% dan respons peserta didik sebesar 93,8%, keduanya berada pada kategori sangat layak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media MEMORA layak dan praktis digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi norma-norma di masyarakat serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: media pembelajaran, monopoli, norma-norma di masyarakat, Pendidikan Pancasila, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk peserta didik menjadi warga negara yang cerdas, berkarakter, dan bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (Baehaqi, 2020). Pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap dan perilaku peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Penanaman nilai-nilai kewarganegaraan sejak jenjang sekolah dasar menjadi penting karena pada fase ini peserta didik mulai membentuk karakter dan kebiasaan sosialnya. Pendidikan Pancasila berperan dalam membentuk moral

dan budi pekerti peserta didik agar mampu menjalankan kehidupan berbangsa dan bernegara secara baik (Bhughe, 2022).

Salah satu materi penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar adalah materi norma-norma di masyarakat. Norma berfungsi sebagai pedoman dalam mengatur perilaku individu agar tercipta kehidupan yang tertib, aman, dan harmonis. Pemahaman terhadap norma perlu ditanamkan sejak dini karena peserta didik akan berinteraksi dengan berbagai lingkungan sosial yang menuntut adanya kepatuhan terhadap aturan dan nilai yang berlaku. Norma merupakan pedoman perilaku yang benar dan pantas dilakukan dalam kehidupan bermasyarakat sehingga keberadaannya menjadi landasan

dalam membentuk keteraturan sosial (Umar et al., 2022).

Fenomena di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik sekolah dasar yang belum mampu menerapkan nilai-nilai norma dalam kehidupan sehari-hari. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dulu menunjukkan adanya perilaku peserta didik yang mengganggu teman saat pembelajaran, berbicara ketika guru menjelaskan, membuat keributan di kelas, hingga tidak menaati tata tertib sekolah (Karim et al., 2026). Berbagai perilaku tersebut menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik mengenai norma-norma di masyarakat masih perlu ditingkatkan. Kondisi tersebut menjadi tantangan bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pengetahuan, tetapi juga mampu menanamkan nilai dan sikap secara efektif.

Permasalahan lain yang ditemukan adalah proses pembelajaran Pendidikan Pancasila yang masih didominasi oleh metode ceramah dan kurang memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran yang berlangsung

secara monoton menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan, kurang termotivasi, dan cenderung pasif selama kegiatan belajar berlangsung. Rendahnya minat dan motivasi belajar akan berdampak pada kurang optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran. Minat dan motivasi belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran peserta didik (Supriani et al., 2020).

Solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Media pembelajaran dapat membantu menyampaikan materi secara lebih konkret, meningkatkan perhatian peserta didik, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penggunaan media dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif (Batlawi & Hamid, 2022). Media pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana yang dapat menjembatani konsep abstrak dengan pengalaman

nyata peserta didik (Ahmad et al., 2026).

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah media permainan monopoli. Permainan monopoli memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, dan bermakna. Beberapa penelitian dahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Comic Strips Creator* dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Mariani et al., 2025). Media berbasis permainan kewarganegaraan memperoleh kategori sangat baik dan mampu meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik (Nawangsih & Setyowati, 2026). Penelitian lain juga membuktikan bahwa media monopoli memperoleh kategori sangat layak dan mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Meskipun berbagai penelitian telah mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan, penelitian mengenai pengembangan media monopoli pada materi norma-norma di masyarakat dalam

pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu mengembangkan media monopoli pada mata pelajaran lain, seperti IPA dan Seni Budaya, sehingga belum secara spesifik mengkaji pembelajaran norma-norma di masyarakat. Kesenjangan penelitian tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan materi norma ke dalam permainan monopoli secara kontekstual dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media monopoli untuk materi norma-norma di masyarakat pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli pada materi norma-norma di masyarakat, mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan, serta mengetahui respons guru dan peserta didik terhadap penggunaan media tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis

bagi guru sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan serta membantu peserta didik memahami materi norma-norma di masyarakat secara lebih mudah. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis berupa referensi mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis permainan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* (D&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Penelitian dilaksanakan di SD Laboratorium UPI Kampus Cibiru dengan subjek penelitian yang terdiri atas ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru kelas V, dan peserta didik kelas V. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa pedoman wawancara, lembar validasi ahli, serta angket respons guru dan peserta didik. Data kualitatif dianalisis melalui reduksi data,

penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan skala Likert dan dihitung dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media.

Tabel 1. Tahapan

Pengembangan Media MEMORA

TAHAP ADDIE	KEGIATAN	LUARAN
ANALYSIS	Analisis kebutuhan	Kebutuhan pengembangan media
DESIGN	Perancangan media	Desain awal MEMORA
DEVELOPMENT	Pembuatan dan validasi	Produk valid
IMPLEMENTATION	Uji coba terbatas	Respons pengguna
EVALUATION	Revisi produk	Produk akhir

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa permainan monopoli materi norma-norma di masyarakat yang diberi nama MEMORA (Media Monopoli Norma). Media dikembangkan sebagai alternatif pembelajaran Pendidikan Pancasila yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang menyukai aktivitas belajar sambil bermain (*learning by playing*). Produk akhir yang dihasilkan terdiri atas papan permainan, kartu tantangan, buku

panduan penggunaan, pion, dan dadu yang terintegrasi dengan materi norma-norma di masyarakat. Integrasi unsur permainan, visual, dan aktivitas belajar pada media MEMORA dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik. Adapun untuk tampilan dari media pembelajaran MEMORA terdapat dalam Gambar 1. dan Gambar 2.



Gambar 1. Hasil Akhir Tampak Depan



Gambar 2. Hasil Akhir Tampak Belakang

Media yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Proses validasi dilakukan menggunakan instrumen angket yang mencakup aspek kualitas teknis, kualitas isi dan tujuan, kualitas pembelajaran, serta aspek kebahasaan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media MEMORA memperoleh persentase sebesar 90,38% dari ahli media dan 92,31% dari ahli materi dengan kategori sangat layak. Hasil validasi ahli bahasa juga menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media telah sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, komunikatif, dan mudah dipahami. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media MEMORA telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Hasil validasi media MEMORA disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Media
MEMORA

VALIDATOR	PERSENTASE (%)	KATEGORI
-----------	----------------	----------

AHLI MEDIA	90,38	Sangat Layak
AHLI MATERI	92,31	Sangat Layak
RATA-RATA	91,35	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 2, media MEMORA memperoleh persentase sebesar 90,38% dari ahli media dan 92,31% dari ahli materi dengan kategori sangat layak. Rata-rata persentase sebesar 91,35% menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kualitas teknis, kualitas isi, dan kualitas pembelajaran sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Implementasi media dilakukan melalui uji coba terbatas pada peserta didik kelas V sekolah dasar. Hasil angket respons guru memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori sangat layak, sedangkan respons peserta didik memperoleh persentase sebesar 93,8% dengan kategori sangat layak. Guru menilai bahwa media MEMORA mudah digunakan dan mampu membantu penyampaian materi norma-norma di masyarakat secara lebih konkret dan menarik. Peserta didik juga

menunjukkan antusiasme yang tinggi selama pembelajaran berlangsung, terlihat dari keterlibatan aktif dalam menjalankan permainan, berdiskusi dengan anggota kelompok, dan menjawab pertanyaan pada kartu tantangan. Implementasi media dilakukan melalui uji coba terbatas pada peserta didik kelas V sekolah dasar untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media. Respons guru terhadap penggunaan media MEMORA disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Respons Guru

RESPONDE N	PERSENTAS E (%)	KATEGORI
GURU KELAS V	98,00	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 3, guru memberikan respons sebesar 98% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media MEMORA dinilai praktis, mudah digunakan, serta mampu membantu guru dalam menyampaikan materi norma-norma di masyarakat secara lebih menarik dan konkret. Respons peserta didik terhadap penggunaan media MEMORA diperoleh melalui angket yang diberikan setelah kegiatan pembelajaran selesai

dilaksanakan. Hasil respons peserta didik tersebut disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Respons Peserta

Didik		
RESPONDE N	PERSENTAS E (%)	KATEGOR I
PESERTA DIDIK KELAS V	93,80	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 4, peserta didik memberikan respons sebesar 93,8% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media MEMORA memperoleh penerimaan yang sangat baik dari peserta didik. Peserta didik terlihat antusias, aktif berdiskusi, dan berpartisipasi dalam setiap tahapan permainan sehingga media ini berpotensi meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Tingginya hasil validasi dan respons pengguna menunjukkan bahwa media MEMORA memiliki tingkat kelayakan dan kepraktisan yang tinggi. Media yang menarik dan mudah digunakan dapat meningkatkan minat dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran (Bond et al., 2020). Temuan ini sejalan dengan penelitian dulu yang menyatakan bahwa media

pembelajaran yang baik harus mampu memfasilitasi peserta didik dalam memahami konsep secara efektif (Kusumawati et al., 2025). Tingkat kepraktisan yang tinggi juga menunjukkan bahwa media MEMORA berpotensi untuk diterapkan secara berkelanjutan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Karakteristik media yang dikembangkan disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Peserta didik pada tahap ini membutuhkan media yang mampu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Materi norma-norma di masyarakat dikemas melalui aktivitas bermain sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Temuan ini mendukung teori perkembangan kognitif Piaget yang menegaskan bahwa anak usia sekolah dasar lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman konkret dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya (Hadi et al., 2025).

Penggunaan media MEMORA juga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Aktivitas permainan mendorong peserta didik untuk berdiskusi, bekerja sama, memecahkan masalah, dan berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan maupun menyelesaikan tantangan yang diberikan. Pemanfaatan permainan dalam pembelajaran sejalan dengan konsep *game-based learning* yang menempatkan aktivitas bermain sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar peserta didik (Islam et al., 2024). Pembelajaran berbasis permainan juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Karimah et al., 2025)

Kontribusi penelitian ini terletak pada pengembangan media permainan monopoli yang secara khusus dirancang untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi norma-norma di masyarakat. Penelitian sebelumnya lebih banyak mengembangkan media monopoli

pada mata pelajaran IPA, matematika, atau materi kewarganegaraan lainnya, sedangkan penelitian ini mengintegrasikan permainan monopoli dengan pembelajaran nilai dan norma sosial. Media MEMORA tidak hanya diarahkan untuk mendukung pencapaian aspek kognitif, tetapi juga untuk membantu peserta didik memahami, menerapkan, dan menginternalisasi nilai-nilai norma dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini memperkaya kajian mengenai penerapan *game-based learning* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar dan memberikan alternatif media yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Implementasi media dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah subjek yang terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Pengembangan media juga masih difokuskan pada materi norma-norma di masyarakat untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Meskipun demikian, hasil penelitian memberikan implikasi praktis bahwa media

berbasis permainan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda serta menguji efektivitasnya melalui desain eksperimen dengan jumlah subjek yang lebih besar dan karakteristik peserta didik yang lebih beragam.

D. Kesimpulan

Pengembangan media MEMORA menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif yang inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi norma-norma di masyarakat karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret, interaktif, dan menyenangkan serta mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Media ini memberikan implikasi praktis bagi guru sekolah dasar sebagai salah satu pilihan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memfasilitasi pemahaman

nilai-nilai norma dalam kehidupan sehari-hari. Implikasi teoretis penelitian ini terletak pada pengayaan kajian mengenai penerapan game-based learning dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui pengembangan media permainan yang terintegrasi dengan materi nilai dan norma sosial. Penelitian selanjutnya perlu menguji efektivitas media MEMORA terhadap hasil belajar dan pembentukan karakter peserta didik melalui desain eksperimen dengan jumlah subjek yang lebih luas dan karakteristik yang lebih beragam serta mengembangkan media serupa pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. N., Yuniati, S., Kurniati, A., & Rahmi, D. (2026). Mengeksplorasi konteks nyata sebagai jembatan konsep abstrak melalui realistic mathematics education (RME). *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 5(1), 14–22. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/3280>
- Baehaqi, M. L. (2020). Cooperative learning sebagai strategi penanaman karakter dalam pembelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan di sekolah.

- Jurnal Pendidikan Karakter.*
<https://doi.org/10.21831/jpk.v10i1.26385>
- Batlawi, N., & Hamid, F. (2022). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik SMP Negeri 3 Kota Ternate. *Journal of Biology Education and Science*, 2(2), 128–134.
<https://jurnal.stkipkieraha.ac.id/index.php/jbes>
- Bhughe, K. I. (2022). Peran guru pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan dalam pembentukan karakter peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 19(2), 113–125.
<https://doi.org/10.24114/jk.v19i2.36954>
- Hadi, S., Sa'diyah, L., Yani, J., & Wulandari, A. M. (2025). Rekayasa Jean Piaget: Teori perkembangan kognitif dalam konsepsi anak di usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 9(1), 158–168.
https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v9i1.1139
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh model pembelajaran game based learning terhadap motivasi belajar peserta didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 10(3), 619–628.
<https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Karim, V., Isa, A. H., & Rahman, Y. (2026). Analisis peran guru dalam mengatasi kenakalan verbal siswa di SDN 1 Limboto Kabupaten Gorontalo. *Research Review: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 5(1), 427–436.
<https://doi.org/10.54923/researchreview.v5i1.368>
- Karimah, L., Antika, W. T., & Nur, D. M. M. (2025). Meningkatkan keterlibatan siswa kelas VIII menggunakan media pembelajaran berbasis game. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(3), 107–113.
<https://doi.org/10.70294/nb922n30>
- Kusumawati, I., Mardianti, D., & Paiman. (2025). Media pembelajaran dalam pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (PPKn). *Academy of Education Journal*, 16(2), 252–263.
<https://doi.org/10.47200/aoej.v16i2.3091>
- Mariani, A., Darmawati, G., Annas, F., & Yuspita, Y. E. (2025). Pengembangan media pembelajaran kimia berbasis komik strip digital untuk meningkatkan pemahaman konseptual siswa. *Intellect:*

*Indonesian Journal of Learning
and Technological Innovation,*
4(2), 217–232.
[https://doi.org/10.57255/intelle
ct.v4i02.1457](https://doi.org/10.57255/intelle
ct.v4i02.1457)

Nawangsih, N., & Setyowati, R. R. N.
(2026). Efektivitas
pemanfaatan game based
learning berbasis Educandy
untuk meningkatkan hasil
belajar kognitif peserta didik
kelas XII pada pembelajaran
pendidikan Pancasila di SMAN
18 Surabaya. *Educational
Journal*, 1(4), 1818–1834.
[https://doi.org/10.63822/7vm35
z63](https://doi.org/10.63822/7vm35
z63)

Supriani, Y., Ulfah, U., Arifudin, O., &
Kartika, I. (2020). Upaya
meningkatkan motivasi peserta
didik dalam pembelajaran.
*Jurnal Al-Amar: Ekonomi
Syariah, Perbankan Syariah,
Agama Islam, Manajemen dan
Pendidikan*, 1(1), 1–10.
[http://ojs-
steialamar.org/index.php/JAA/
article/view/90](http://ojs-
steialamar.org/index.php/JAA/
article/view/90)

Umar, I. I., Napu, Y., & Sutisna, I.
(2022). Student Journal of
Community Empowerment
(SJCE). *Student Journal of
Community Empowerment
(SJCE)*, 2(3), 96–106.
[https://doi.org/10.37411/sjce.v
2i1.947](https://doi.org/10.37411/sjce.v
2i1.947)