JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN
Homepage : https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/jmp
Email : jmp@stkip-pessel.ac.id

p-ISSN : 2548-4826 ; e-ISSN : 2548-4834
Vol. 11, No. 5, October 2026
Page 10386-10394
© Author
Jurnal Manajemen Pendidikan

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA SMART BOX DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SDN MULYOHARJO 02

Sucitra[1], Wawan Shokib Rondli[2], Fatikhatun Najikhah[3]
[1,2,3] Universitas Muria Kudus, Indonesia

Email: 202233331@std.umk.ac.id

Check for updates OPEN ACCESS

DOI: https://doi.org/10.34125/jmp.v11i5.3556

Sections Info

Article history:
Submitted: 9 August 2026
Final Revised: 28 August 2026
Accepted: 26 September 2026
Published: 28 October 2026

Keywords:
Effectiveness
Smart Box media
Learning outcomes
Pancasila Education

ABSTRACT

This study aimed to analyze the difference in Pancasila Education learning outcomes of fifth-grade students before and after the use of Smart Box media and to determine its effectiveness based on N-Gain analysis on the topic Pancasila in My Life. Methods: A quantitative pre-experimental approach with a One Group Pretest-Posttest Design was employed, involving all 18 fifth-grade students of SDN Mulyoharjo 02 selected through total sampling. Data were collected through tests, observation, interviews, and documentation, and analyzed using the Shapiro-Wilk normality test, Paired Sample t-Test, and N-Gain analysis with SPSS 27. Results: The mean pretest score was 54.22 and increased to 90.33 in the posttest, with 100% mastery learning achieved. The Paired Sample t-Test yielded a significance value of 0.000 (< 0.05), indicating a significant difference in learning outcomes, while the N-Gain analysis produced a mean value of 0.8040 (80.40%), categorized as high. Novelty: This study offers empirical evidence on the effectiveness of a concrete, multisensory Smart Box medium specifically designed for the topic of Pancasila's historical chronology and value-based behavior, an area that has been underexplored in prior Smart Box research focused mostly on mathematics and science subjects.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V sebelum dan sesudah penggunaan media Smart Box serta mengetahui tingkat efektivitasnya berdasarkan analisis N-Gain pada materi Pancasila dalam Kehidupanku. Metode: Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest Design, melibatkan seluruh 18 siswa kelas V SDN Mulyoharjo 02 yang dipilih menggunakan teknik total sampling. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, Paired Sample t-Test, dan analisis N-Gain berbantuan SPSS 27. Hasil: Nilai rata-rata pretest sebesar 54,22 meningkat menjadi 90,33 pada posttest dengan ketuntasan belajar mencapai 100%. Hasil uji Paired Sample t-Test memperoleh nilai signifikansi 0,000 (< 0,05) yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan, sedangkan analisis N-Gain menghasilkan nilai rata-rata 0,8040 (80,40%) yang termasuk kategori tinggi. Kebaruan: Penelitian ini memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media Smart Box yang bersifat konkret dan multisensori, yang dirancang khusus untuk materi kronologi sejarah Pancasila dan pembiasaan perilaku bernilai Pancasila, sebuah area yang masih jarang dikaji pada penelitian Smart Box sebelumnya yang lebih banyak berfokus pada mata pelajaran matematika dan IPA.

Kata kunci: *Efektivitas, Media Smart Box, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan landasan utama dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi perubahan dan tantangan pada era globalisasi. Pendidikan tidak hanya berfungsi menyampaikan ilmu pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap, nilai, dan kepribadian peserta didik agar mampu memberikan manfaat bagi masyarakat, bangsa, dan negara (Sumiyati et al., 2025). Keberhasilan pembelajaran pada jenjang sekolah dasar akan sangat memengaruhi perkembangan peserta didik pada tahap pendidikan selanjutnya, sehingga proses pembelajaran perlu dirancang secara matang, menarik, dan berpusat pada kebutuhan peserta didik (Rahman et al., 2022).

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis di jenjang sekolah dasar adalah Pendidikan Pancasila, yang bertujuan meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa agar mampu memahami serta mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Mardin & Putro, 2025). Melalui pembelajaran ini, peserta didik dibimbing untuk tumbuh menjadi pribadi yang berintegritas, demokratis, adil, dan berperikemanusiaan, serta memiliki rasa cinta tanah air (Putri et al., 2023). Materi Pancasila dalam Kehidupanku menjadi salah satu materi penting pada kelas V karena membekali peserta didik dengan pemahaman mengenai kedudukan, fungsi, dan makna setiap sila Pancasila.

Peserta didik kelas V sekolah dasar umumnya berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga mereka mulai mampu berpikir logis terhadap hal-hal nyata, memiliki rasa ingin tahu tinggi, senang bermain, dan mudah bosan apabila pembelajaran kurang menarik (Marinda, 2020). Guru perlu menghadirkan pembelajaran inovatif yang menyesuaikan karakteristik tersebut, misalnya melalui media berbasis permainan edukatif, karena bermain berperan penting dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak (Najikhah et al., 2024).

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak generasi muda mengalami penurunan moral akibat pengaruh globalisasi, lingkungan pergaulan, dan kemajuan media elektronik, sehingga penanaman nilai-nilai Pancasila perlu dilakukan sejak dini agar generasi muda memiliki arah dan karakter yang baik (Risdiany & Dewi, 2021). Namun, pembelajaran Pendidikan Pancasila di berbagai sekolah dasar masih banyak menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan penugasan berbasis buku paket tanpa media pembelajaran yang inovatif. Metode yang tidak variatif dapat memperlambat perkembangan berpikir siswa serta menurunkan antusiasme dan motivasi belajar secara keseluruhan (Mufidah & Tirtoni, 2023). Kondisi serupa juga ditemukan pada pembelajaran PPKn di sekolah dasar, di mana peserta didik masih mengalami kesulitan memahami konsep, penjelasan guru, maksud soal, serta penerapan sikap positif berdasarkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, yang salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif (Rondli et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi di SDN Mulyoharjo 02, pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V masih didominasi metode ceramah dan buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar, sehingga peserta didik cenderung pasif dan mengalami kesulitan memahami materi Pancasila dalam Kehidupanku, khususnya mengenai kronologi kelahiran Pancasila, pembiasaan perilaku Pancasila, dan keteladanan perilaku Pancasila. Rata-rata hasil belajar siswa hanya mencapai 68,5, berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah sebesar 75. Kondisi ini menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang mampu mengonkretkan materi yang bersifat abstrak.

Salah satu alternatif media pembelajaran fisik yang inovatif dan relevan adalah media Smart Box, yaitu media berbentuk kotak interaktif berisi ringkasan materi, kartu soal, gambar,

dan permainan edukatif yang mendorong siswa terlibat aktif dalam pembelajaran (Artika et al., 2024). Media fisik yang bersifat multisensori, yaitu melibatkan lebih dari satu indera seperti melihat, menyentuh, mendengar, dan bergerak, dapat membantu siswa memahami, mengingat, dan menerapkan materi dalam kehidupan sehari-hari (Ananda et al., 2025). Temuan tersebut sejalan dengan penelitian lain yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar. Hal ini terlihat pada penggunaan media pembelajaran pada media pembelajaran berbasis aktivitas dan permainan seperti PowerPoint interaktif materi lambang negara Garuda Pancasila juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas rendah sekolah dasar (Najikhah et al., 2023), sedangkan penggunaan media pembelajaran pada materi pecahan turut menunjukkan bahwa pengembangan media yang tepat berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa (Najikhah et al., 2023). Sejalan dengan hal tersebut, penerapan model pembelajaran berbantuan media permainan seperti Ludo juga terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V sekolah dasar (Rondli & Farikhah, et al., 2023), yang memperkuat asumsi bahwa media berbasis aktivitas dan permainan dapat menjadi solusi bagi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih menarik.

Beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa media Smart Box memiliki potensi meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran, seperti IPAS dan matematika. Meskipun demikian, penggunaan media Smart Box pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Pancasila dalam Kehidupanku di kelas V, masih belum banyak diteliti. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih berfokus pada mata pelajaran matematika, IPAS, maupun pembelajaran tematik, sehingga penelitian ini memiliki kebaruan karena menguji efektivitas media Smart Box pada materi yang menuntut pemahaman sejarah sekaligus penerapan nilai dalam perilaku sehari-hari. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) menganalisis perbedaan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN Mulyoharjo 02 pada materi Pancasila dalam Kehidupanku sebelum dan sesudah menggunakan media Smart Box, dan (2) menganalisis tingkat efektivitas penggunaan media Smart Box terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa berdasarkan hasil analisis N-Gain.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Pre-Experiment dan desain One Group Pretest-Posttest Design, yaitu pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan pada satu kelompok tanpa kelompok pembanding. Desain ini dipilih karena penelitian bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan media Smart Box sebagai variabel bebas terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila materi Pancasila dalam Kehidupanku sebagai variabel terikat. Penelitian dilaksanakan di kelas V SDN Mulyoharjo 02, Kecamatan Pati, Kabupaten Pati, pada bulan Agustus 2026 melalui tiga kali pertemuan yang meliputi penyampaian materi kronologi kelahiran Pancasila, pembiasaan perilaku Pancasila, dan keteladanan perilaku Pancasila, dengan pemberian pretest pada pertemuan pertama dan posttest pada pertemuan ketiga. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 18 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah non-probability sampling dengan jenis sampling jenuh (Total sampling), sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian tanpa proses pemilihan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan kepada guru kelas untuk mengetahui kondisi pembelajaran sebelum penelitian dilaksanakan. Observasi digunakan untuk mengamati

aktivitas pembelajaran secara langsung. Instrumen tes berupa soal pretest dan posttest yang terdiri atas 15 soal pilihan ganda dan 5 soal esai yang telah divalidasi menggunakan uji validitas isi. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat keabsahan data penelitian melalui foto dan catatan kegiatan pembelajaran (Hutasuhut & Albina, 2025). Analisis data diawali dengan uji prasyarat berupa uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk, yang dipilih karena jumlah sampel penelitian tergolong kecil (n < 50) sehingga metode ini dinilai lebih konsisten dibandingkan uji Kolmogorov-Smirnov maupun Anderson-Darling (Nasar et al., 2024). Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Sample t-Test untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, dengan kriteria H_0 ditolak apabila nilai signifikansi (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 (Ayu Rahmani et al., 2025). Untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media Smart Box, dilakukan analisis N-Gain (Normalized Gain) dengan rumus:

N-Gain = (Skor Posttest − Skor Pretest) / (Skor Maksimal − Skor Pretest)

Nilai N-Gain kemudian dikategorikan menggunakan kriteria pada Tabel 1 (Fithriyah & Mashari, 2025).

Tabel 1. Kriteria N-Gain

Perolehan N-Gain	Kategori
N-Gain ≥ 0,70	Tinggi
0,30 ≤ N-Gain < 0,70	Sedang
N-Gain < 0,30	Rendah

Seluruh proses analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 27.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dilaksanakan pada 18 siswa kelas V SDN Mulyoharjo 02 melalui tiga kali pertemuan menggunakan pembelajaran berbantuan media Smart Box pada materi Pancasila dalam Kehidupanku. Data pretest diperoleh sebelum perlakuan, sedangkan data posttest diperoleh setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media Smart Box. Deskripsi statistik data pretest dan posttest disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Deskripsi Data Pretest dan Posttest

Data	N	Minimum	Maksimum	Rata-Rata	Std.Deviasi
Pretest	18	29	80	54,22	16,37
Posttest	18	77	100	90,33	7,36

Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 54,22 masih berada di bawah KKM sekolah (75), sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 90,33, dengan peningkatan rata-rata sebesar 36,11 poin. Seluruh siswa (100%) mencapai nilai di atas KKM pada posttest. Sebelum pengujian hipotesis, data pretest dan posttest terlebih dahulu diuji normalitasnya menggunakan Shapiro-Wilk, dengan hasil pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Data	Statistik (Shapiro- Wilk)	Df	Sig.

Pretest	0,946	18	0,106
Posttest	0,933	18	0,260

Nilai signifikansi pretest (0,106) dan posttest (0,260) keduanya lebih besar dari 0,05, sehingga kedua data dinyatakan berdistribusi normal dan analisis dapat dilanjutkan menggunakan statistik parametrik Paired Sample t-Test, sebagaimana disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample t-Test

Pasangan	Mean S.td. Deviasi	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest - Posttest	-36,127	-12,223	17	0,00

Hasil uji Paired Sample t-Test memperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 (< 0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Smart Box. Selanjutnya, tingkat efektivitas media Smart Box dianalisis menggunakan uji N-Gain, dengan hasil pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain

N	N	Minimum	Maksimum	Rata-Rata	Kategori
N-Gain (Skor)	18	0,48	1,00	0,8040	Tinggi
N-Gain (%)	18	47,83	80,40	80,40	Tinggi

Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,8040 atau 80,40% berada pada kategori tinggi (N-Gain ≥ 0,70). Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media Smart Box efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN Mulyoharjo 02 pada materi Pancasila dalam Kehidupanku.

Pembahasan

Perbedaan Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Smart Box

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik masih relatif rendah, dengan nilai rata-rata pretest 54,22 yang berada di bawah KKM. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan pembelajaran menggunakan media Smart Box, peserta didik belum memiliki penguasaan yang optimal terhadap materi kronologi kelahiran Pancasila, pembiasaan perilaku Pancasila, dan keteladanan perilaku Pancasila. Setelah pembelajaran menggunakan media Smart Box, nilai rata-rata meningkat menjadi 90,33 dengan ketuntasan belajar mencapai 100%, yang mengindikasikan adanya perubahan pemahaman yang signifikan.

Peningkatan tersebut terjadi karena media Smart Box memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, visual, dan interaktif. Peserta didik tidak hanya menerima materi melalui penjelasan guru, tetapi juga berinteraksi langsung dengan gambar, kartu, dan aktivitas permainan yang berkaitan dengan materi Pancasila. Aktivitas mengamati, memilih, mengelompokkan, memberikan alasan, dan berdiskusi yang dilakukan peserta didik selama pembelajaran sejalan dengan penelitian (Rondli & Damayanti, et al., 2023), pada siswa kelas V yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas peserta didik secara langsung dapat meningkatkan hasil belajar pada ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap sekaligus. Selain itu penelitian tersebut juga sejalan dengan penggunaan media permainan

berupa roda putar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terbukti menghasilkan perbedaan hasil belajar yang signifikan (Rondli & Hermayanti, et al., 2023) yang memperkuat temuan bahwa media berbasis permainan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif.

Meningkatnya pemahaman dan hasil belajar siswa setelah penerapan media Smart Box turut sejalan dengan temuan (Najikhah et al., 2026), yang mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis literasi digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar mampu memvisualisasikan materi secara kontekstual sehingga meningkatkan keterlibatan aktif, antusiasme, serta mempermudah siswa memahami nilai-nilai Pancasila. Pada materi yang bersifat abstrak seperti pengamalan nilai Pancasila, penggunaan media bergambar juga terbukti efektif menciptakan pembelajaran yang interaktif dan praktis serta membantu siswa mengaitkan materi dengan konteks kehidupan sehari-hari (Najikhah et al., 2025). Hasil uji Paired Sample t-Test dengan nilai signifikansi 0,000 memperkuat kesimpulan bahwa perbedaan hasil belajar tersebut bersifat signifikan secara statistik, bukan sekadar perbedaan deskriptif semata.

Efektivitas Penggunaan Media Smart Box Berdasarkan Analisis N-Gain

Hasil analisis N-Gain sebesar 0,8040 (80,40%) yang termasuk kategori tinggi menunjukkan bahwa penggunaan media Smart Box tidak hanya menghasilkan perbedaan rata-rata nilai yang signifikan, tetapi juga memberikan peningkatan kemampuan peserta didik yang besar dibandingkan skor maksimum yang mungkin dicapai. Nilai N-Gain minimum sebesar 0,48 dan maksimum 1,00 menunjukkan bahwa peningkatan dialami oleh seluruh peserta didik meskipun dengan tingkat yang bervariasi. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Rondli et al., 2026) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat, keaktifan, antusiasme, keterlibatan, pemahaman, dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Meskipun penelitian tersebut menggunakan media digital berupa PowerPoint, video interaktif, dan aplikasi pembelajaran, sedangkan penelitian ini menggunakan Smart Box berbentuk konkret, keduanya memiliki kesamaan dalam memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran. Efektivitas media Smart Box juga berkaitan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih membutuhkan pengalaman belajar konkret, sehingga konsep abstrak mengenai kedudukan dan nilai-nilai Pancasila dapat disajikan dalam bentuk gambar, kartu, dan permainan yang lebih mudah dipahami. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya bahwa penggunaan media pembelajaran yang konkret, visual, dan interaktif dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar, sekaligus memberikan kontribusi baru berupa bukti efektivitas media Smart Box secara khusus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Pancasila dalam Kehidupanku, yang sebelumnya belum banyak dikaji dalam penelitian-penelitian terdahulu.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN Mulyoharjo 02 sebelum dan sesudah menggunakan media Smart Box, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 54,22 menjadi 90,33 serta hasil uji Paired Sample t-Test dengan signifikansi 0,000 (< 0,05). Penggunaan media Smart Box juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, dengan nilai N-Gain rata-rata sebesar 0,8040 (80,40%) yang termasuk kategori tinggi. Implikasinya, media Smart Box dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran konkret, interaktif, dan menyenangkan untuk mendukung

peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada cakupan subjek yang hanya melibatkan satu kelas tanpa kelompok kontrol, sehingga penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain yang lebih kompleks dengan kelompok pembanding serta memperluas cakupan materi, mata pelajaran, dan jenjang kelas guna memperkuat generalisasi temuan.

REFERENSI

Ananda, R. D., Zakiah, L., & Sakmal, J. (2025). Implementasi Pembelajaran Dengan Metode Multisensori Dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas Rendah SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(September), 394–405. https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.28428

Artika, D. A., Dewi, D. F. A., & Tarsidi, D. Z. (2024). Media Pembelajaran Smart Box: Inovasi dalam Mengembangkan Keaktifan Peserta Didik pada Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Cendekia Pendidikan*, *9*(2), 1. https://scholar.google.co.id/scholar?cluster=10987530555114814999&hl=id&as_sdt=2005&sciodt=0,5

Ayu Rahmani, D., Risnawati, & Fikri Hamdani, M. (2025). Uji T-Student Dua Sampel Saling Berpasangan/Dependend (Paired Sample t-Test). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, *4*(2), 568–576. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpion.v4i2.420

Baroud, N., Alouzi, K., Elfzzani, Z., Ayad, N., & Albshkar, H. (2024). Educators' Perspectives on Using (AI) As A Content Creation Tool in Libyan Higher Education: A Case Study of The University of Zawia. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, *1*(2), 61–70. https://doi.org/10.34125/jerit.v1i2.12

Fadli, M., Iskandar, M. Y., Darmansyah, D., J, F. Y., & Hidayati, A. (2024). Development of Interactive Multimedia Use Software Macromedia Director for Learning Natural Knowledge in High School. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, *1*(1), 12–19. https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.2

Fithriyah, D. N., & Mashari. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPA Siswa SD. *Jemi*, *3*(1), 65–73. https://doi.org/10.61815/jemi.v3i1.533

Hidayatullah, R. R., Kamali, M. F., & T, . N. A. (2024). Innovative Dakwah Strategies Through Social Media: Case Study of Islamic Communication Approaches in Indonesia. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, *1*(1), 16–27. https://doi.org/10.34125/injies.v1i1.3

Hutasuhut, N., & Albina, M. (2025). Instrumen Penelitian Pendidikan. *Jurnal Bahasa Dan Sastra Dalam Pendidikan Lingustik Dan Pengembangan*, *3*(3), 177–190. https://doi.org/https://doi.org/10.59841/blaze.v3i3.2976

Iskandar, M. Y., Nugraha, R. A., Halimahturrafiah, N., Amarullah, T. A. H., & Putra, D. A. (2024). Development of Android-Based Digital Pocketbook Learning Media in Pancasila and Citizenship Education Subjects For Class VIII SMP . *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, *1*(2), 51–60. https://doi.org/10.34125/jerit.v1i2.13

Iswandi, I., Syarnubi, S., Rahmawati, U., Lutfiyani, L., & Hamrah, D. (2024). The Role of Professional Ethics Courses in Producing Prospective Islamic Religious Education Teachers with Character. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, *1*(2), 71–82. https://doi.org/10.34125/injies.v1i2.9

Khofi, M. B., & Santoso, S. (2024). Optimize the Role of The State Islamic High School (MAN) Bondowoso Principal in Promoting Digital-Based Learning. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, *1*(2), 91–102. https://doi.org/10.34125/jerit.v1i2.7

Mardin, L. O., & Putro, K. Z. (2025). Integrasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Pembelajaran PKN Untuk Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Al-Riwayah: Jurnal Pendidikan*, *17*(April), 35–47. https://doi.org/https://doi.org/10.47945/al-riwayah.v17i1.1774

Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, *13*(1), 116–152. https://doi.org/https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26

Ma'sum, A. H., & Purnomo, M. S. (2024). Effective Communication Strategies for Private Schools to Address the Controversy of High-Paying Education. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, *1*(2), 103–111. https://doi.org/10.34125/jerit.v1i2.15

Mudijono, M., Halimahturrafiah, N., Muslikah, M., & Mutathahirin, M. (2025). Harmonization of Javanese Customs and Islamic Traditions in Clean Village. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, *2*(1), 10–18. https://doi.org/10.34125/injies.v2i1.15

Mufidah, H. A., & Tirtoni, F. (2023). Pengaruh Metode Peer Teaching Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, *14*(1), 72–84. https://doi.org/https://doi.org/10.31849/lectura.v14i1.11980

Najikhah, FatikhatunPramudita, A. R., Assifa, D. F., Sofianti, E., Noor, H., & Widiyani, A. R. (2023). Pengaruh Pengembangan Media Pembelajaran Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 394–399.

Najikhah, F., Masfuah, S., Fatimah, S., Anggraini, R., & Styaningsih, M. (2024). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Peningkatan Keterampilan Berpikir Siswa Dalam Materi Majas Metafora*. *8*(2), 228–236. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/35619

Najikhah, F., Ningrum, D. A., Widyanengrum, N., Azizah, F. N., Arifin, S. N., & Setiawaty, R. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Materi Lambang Negara Garuda Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3*. *2*(1), 20–36. https://www.neliti.com/publications/421196/penguatan-karakter-bangsa-sebagai-implementasi-nilai-nilai-pancasila

Najikhah, F., Rahma, Z., & Rondli, W. S. (2026). *Pemanfaatan Media "PANDISA" Berbasis Literasi Digital Untuk Internalisasi Nilai Pancasila Pada Siswa SD*. *6*(2), 306–312. https://doi.org/https://doi.org/10.36636/primed.v6i2.9524

Najikhah, F., Taqiyyah, F., & Pratiwi, I. A. (2025). Pengembangan Komik Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Pengamalan Pancasila Untuk Siswa SD Kelas IV. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(02), 250–265.

Nasar, A., Hadi Saputra, D., Rifan Arkaan, M., Bimo Ferlyando, M., Teguh Andriansyah, M., & Dena Pangestu, P. (2024). Uji Prasyarat Analisis. *JEBI: Jurnal Ekonomi Dan Bisnia*, *2*(6), 793–797. https://ecosemica.net/index.php/ECONOMICA/article/view/164/165

Nugraha, R. A., & Iskandar, M. Y. (2024). Development of Video Tutorials as A Media for Learning Graphic Design in Vocational High Schools. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, *1*(1), 1–11. https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.1

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/https://doi.org/10.31316/jk.v7i2.5576

Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Jurnal Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, *2*(1), 1–8. https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757

Risdiany, H., & Dewi, D. A. (2021). Penguatan Karakter Bangsa Sebagai Implementasi Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *2*(4), 696–711. https://doi.org/https://doi.org/10.36418/japendi.v2i4.140

Rondli, W. S., Aisah, R. N., & Masfuah, S. (2020). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar PPKN Di SD. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *08*(01), 671–685. https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.339

Rondli, W. S., Damayanti, A., & Erik Aditia Ismaya. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Pelemkerep Pada Muatan PPKN. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandir*, *09*(04). https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1632

Rondli, W. S., Farikhah, L., & Purbasari, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGL dengan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *09*(02), 4225–4233. https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1257

Rondli, W. S., Hermayanti, M., & Riswari, L. A. (2023). Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media Roda Putar Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *08*(01), 2453–2461. https://pdfs.semanticscholar.org/3ff0/e0d1a942a74e52f64e9ef4e257a3628d2595.pdf

Rondli, W. S., Raharjo, R., Wiyati, I., & Sutanto. (2026). *MEDIA DIGITAL MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA SDN 1 SARIREJO*. *2*(5), 7–17. https://doi.org/10.70277/jgsd.v2i5.2

Sumiyati, Fauqi, A., & Jumiati. (2025). Pengaruh Media Smart Box Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, *2*, 11–16. https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jekas.v2i1.696

Syafii, M. H., Rahmatullah, A. . S., Purnomo, H., & Aladaya, R. (2025). The Correlation Between Islamic Learning Environment and Children's Multiple Intelligence Development. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, *2*(1), 29–38. https://doi.org/10.34125/injies.v2i1.17

Yulia, N. M., Asna, U. L., Fahma, M. A., Reviana, P. A., Cholili, F. N., Halimahturrafiah, N., & Sari, D. R. (2025). Use of Game-Based Learning Media Education as An Effort to Increase Interest Elementary School Students Learning. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, *2*(1), 38–45. https://doi.org/10.34125/jerit.v2i1.23

Yolanda, N. S., & Laia, N. (2024). Practicality of Mathematics Learning Media Using Applications PowToon. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, *1*(1), 27–35. https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.4

Zafari, K. A., & Iskandar, M. Y. (2024). Interactive Multimedia Development With The Autorun Pro Enterprise Ii Application Version 6.0 In Ict Guidance In Secondary Schools. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, *1*(1), 20–26. https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.3

Copyright holder:
© Author

First publication right:
Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:
CC-BY-SA