

Pengembangan Kartu Kwartet Pancasila untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas II SD

Syamsuryani Eka Putri Atjo

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

email: syamsuryani@unm.ac.id

(Received: 20-01-2026; Reviewed: 23-03-2026; Revised: 26-03-2026; Accepted: 03-04-2026; Published: 05-05-2026)



©2026 –GSEJ adalah Jurnal yang diterbitkan oleh sains global institut. Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah licensi CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

ABSTRACT

This study aims to analyze the need for developing quartet card learning media on Pancasila education for second-grade elementary school students. Employing a research and development (R&D) approach, this study involved second-grade teachers and students as subjects. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires, and then analyzed using qualitative descriptive techniques. The results indicate that Pancasila and Civics education is still dominated by lecture-based methods and textbooks, causing students to easily become bored and struggle to comprehend the material. Furthermore, the questionnaire results reveal that students prefer learning through visuals and games, such as cards. Therefore, quartet cards are highly potential to increase students' interest, engagement, and understanding of Pancasila principles through interactive and enjoyable learning.

Keywords: Learning media, Quartet cards, Pancasila education, Elementary school.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi manusia. Manusia dianugerahi akal untuk berpikir hingga akhirnya dengan nalar itu melahirkan pendidikan yang bermakna. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu pendidikan yang harus disampaikan karena erat kaitannya dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial yang hidup berbangsa dan bernegara, khususnya di Indonesia. Esensi dari pendidikan kewarganegaraan adalah untuk membentuk warga negara yang baik sesuai konstitusi yang berlaku. Untuk itu, membentuk karakter bukanlah satu hal yang mudah. Oleh karena itu, perlu diberikan pendidikan kewarganegaraan sejak dasar yaitu di Sekolah Dasar agar apa yang disampaikan melekat menjadi karakter saat tumbuh dewasa (Parawangsa et al., 2021). Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban suatu warga negara agar setiap hal yang dikerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa. Karena dinilai penting, pendidikan ini sudah diterapkan sejak usia dini di setiap jenjang pendidikan mulai dari yang paling dasar hingga pada perguruan tinggi agar menghasilkan penerus bangsa yang kompeten dan siap menjalankan hidup berbangsa dan bernegara (Magdalena et al., 2020). Lebih lanjut, Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis melalui aktivitas

menanamkan kesadaran kepada generasi baru bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak masyarakat (Liklikwatil et al., 2023).

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, pendidikan karakter melalui PPKn perlu ditanamkan sejak dini agar peserta didik mampu menginternalisasi nilai-nilai kebangsaan dalam kehidupan nyata (Anugrah & Rahmat, 2024). Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran PPKn di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan, terutama dalam penggunaan media pembelajaran. Permasalahan yang ditemukan dari hasil observasi, wawancara, dan angket menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga kurang menarik dan menyebabkan siswa cepat merasa bosan. Akibatnya, siswa cenderung hanya menghafal tanpa memahami esensi materi Pendidikan Pancasila secara mendalam. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan belum variatif dan kurang sesuai dengan karakteristik siswa kelas II yang berada pada tahap operasional konkret, sehingga menghambat proses pemahaman konsep secara optimal. Keterbatasan lain yang ditemukan adalah kemampuan membaca siswa yang masih dalam tahap perkembangan, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi berbasis teks yang padat. Kendala ini diperparah oleh keterbatasan waktu, fasilitas, serta kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif yang efektif dan menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar guna membangkitkan ketertarikan mereka dalam memahami materi serta mengembangkan pengetahuan yang telah dimilikinya (Ali et al., 2025).

Definisi tentang media telah banyak dikemukakan oleh para ahli berdasarkan sudut pandang komunikasi. Jika dilihat dari asal katanya, media merupakan kata jamak dari kata "medium" yang berasal dari bahasa Latin dan berarti "antara". Dalam konteks komunikasi, "medium" berarti sesuatu yang dapat menjadi perantara atau membantu penyampaian pesan dan informasi dari sumber pesan (komunikator) kepada penerima pesan (komunikan) (Pagarra et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa karena kemampuannya dalam menyederhanakan konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Fadilah et al., 2023). Singkatnya, media pembelajaran adalah semua alat yang digunakan oleh pendidik sebagai sarana perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran agar dapat diterima oleh siswa dengan tepat dan efisien (Pagarra et al., 2022). Hal ini sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi, yaitu suatu pendekatan yang menyesuaikan dengan minat, gaya belajar, dan kesiapan siswa untuk meningkatkan hasil belajar (Fauziyyah et al., 2025). Melalui penggunaan media yang menarik dan sesuai kebutuhan siswa, motivasi, daya ingat, dan pemahaman konsep peserta didik dapat ditingkatkan secara lebih mendalam (Fauziyyah et al., 2025).

Di samping itu, media pembelajaran juga dianggap sebagai senjata pendidik untuk mencapai tujuan pendidikan. Penggunaannya menjadi hal yang mutlak bagi guru untuk membantu peserta didik dalam menumbuhkan rasa semangat belajar dan memahami pelajaran yang diberikan melalui informasi atau pesan instruksional yang termuat di dalamnya (Hasan et al., 2021). Media pembelajaran berfungsi sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga mampu merangsang perhatian, minat, dan pemahaman siswa dalam proses belajar (Hardhita, 2022).

Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat berfungsi sebagai stimulus yang kuat dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah media kartu kuartet (Salsabila et al., 2025). Fungsi utama media pengajaran adalah menciptakan kondisi bagi siswa untuk menangkap pengetahuan secara akurat dan mendalam, mengembangkan kapasitas kognitif, serta membentuk kepribadian siswa (Saleh et al., 2023). Dalam pembelajaran PPKn, khususnya pada materi Pancasila, siswa sering kali menganggap

materi tersebut hanya sebagai hafalan semata tanpa mengerti makna terdalam yang terkandung di dalamnya, ditambah lagi keterbatasan media yang membuat pembelajaran menjadi tidak menarik (Naibaho, 2024). Media kartu kuartet hadir sebagai salah satu alat pembelajaran edukatif yang sejalan dengan materi Pendidikan Pancasila, sehingga mampu mengurangi kebosanan siswa dan menumbuhkan minat mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Wijayanti et al., 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran PPKn melalui pengembangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, fokus dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran kartu kuartet pada materi Pendidikan Pancasila, mengetahui kelayakan media yang dikembangkan, serta meningkatkan pemahaman siswa kelas II sekolah dasar melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Berdasarkan kajian teori yang diajukan, hipotesis dalam penelitian ini adalah bahwa pengembangan media kartu kuartet yang valid, praktis, dan efektif secara rasional mampu meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman konsep Pendidikan Pancasila pada siswa kelas II Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Pendekatan ini digunakan karena penelitian tidak hanya mengkaji masalah pembelajaran di kelas, melainkan juga menghasilkan produk media pembelajaran konkret yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar siswa. Ruang lingkup penelitian berfokus pada analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran kartu kuartet pada materi Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas II sekolah dasar. Sementara itu, objek penelitian meliputi analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami dalam pembelajaran Pancasila.

Deskripsi fokus penelitian ini diarahkan pada identifikasi minat belajar siswa, kesulitan siswa dalam memahami materi, pola penggunaan media pembelajaran oleh guru, serta urgensi tersedianya media pembelajaran yang lebih interaktif. Penelitian ini dilaksanakan di kelas II Sekolah Dasar dengan melibatkan guru kelas II sebagai informan utama dan siswa kelas II sebagai subjek penelitian (responden). Guru kelas II bertindak sebagai informan untuk memberikan data mendalam mengenai kondisi riil pembelajaran, kendala yang dihadapi, serta kebutuhan media. Di sisi lain, siswa menjadi responden dalam pengisian angket sederhana terkait minat belajar dan preferensi mereka terhadap media pembelajaran.

Bahan dan alat utama yang digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini meliputi lembar observasi pembelajaran, pedoman wawancara guru, lembar angket siswa, alat tulis, serta perangkat dokumentasi digital untuk merekam seluruh rangkaian kegiatan penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi melalui tiga metode, yaitu observasi, wawancara, dan angket. Observasi dilakukan untuk mengamati langsung dinamika kelas dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara terstruktur dilakukan bersama guru kelas II untuk menggali hambatan penyampaian materi materi Pancasila. Sedangkan angket disebarkan kepada siswa untuk menjangkau data mengenai ketertarikan belajar serta kebutuhan mereka terhadap media berbasis permainan.

Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan angket diproses melalui tahapan interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis deskriptif ini kemudian dijadikan sebagai landasan pacu utama dan formula dasar dalam merancang serta mengembangkan media pembelajaran kartu kuartet materi Pendidikan Pancasila bagi siswa kelas II Sekolah Dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di kelas II Sekolah Dasar dengan tujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berupa kartu kuartet pada materi Pendidikan Pancasila. Seluruh data penelitian diperoleh secara komprehensif melalui teknik observasi kelas, wawancara bersama guru, dan penyebaran angket kepada siswa.

Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara untuk Guru

Pertanyaan Wawancara

1. Media apa saja yang selama ini digunakan untuk mengajarkan materi Pendidikan Pancasila kepada siswa kelas II?
 2. Apakah media yang digunakan saat ini sudah efektif dalam membantu siswa memahami materi Pendidikan Pancasila tersebut? Mohon dijelaskan.
 3. Bagaimana antusiasme dan respon siswa kelas II saat proses pembelajaran materi Pendidikan Pancasila berlangsung?
 4. Apa saja kesulitan atau hambatan yang dialami siswa dalam memahami konsep-konsep pada materi Pendidikan Pancasila?
 5. Apa kendala yang Bapak/Ibu hadapi dalam mengembangkan atau menggunakan media pembelajaran inovatif di kelas?
 6. Menurut Bapak/Ibu, kriteria media pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan saat ini, dan apakah media berbasis permainan seperti kartu kuartet dapat menjadi salah satu solusi? Mohon penjelasannya.
-

Hasil wawancara mendalam bersama guru kelas II menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini masih terbatas pada buku paket, gambar visual, dan sesekali menayangkan video pembelajaran. Guru menjelaskan bahwa media yang tersedia saat ini masih didominasi oleh teks padat, sehingga kurang sesuai dengan karakteristik dan tingkat kemampuan membaca siswa kelas II Sekolah Dasar yang masih dalam tahap perkembangan.

Lebih lanjut, guru menyampaikan bahwa penyampaian materi Pendidikan Pancasila belum maksimal dalam membantu siswa memahami esensi materi secara mendalam. Sebagian besar siswa cenderung hanya menghafal urutan materi tanpa memahami substansinya secara kontekstual, bahkan beberapa siswa masih sering tertukar dalam mengidentifikasi konsep dasar antarsila.

Berdasarkan kondisi tersebut, guru menyatakan bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang jauh lebih tinggi apabila proses pembelajaran dikombinasikan melalui aktivitas permainan atau media visual yang adaptif. Guru menilai bahwa pengembangan dan penggunaan media kartu kuartet sangat diperlukan karena mampu memfasilitasi siswa untuk belajar sambil bermain (*game-based learning*), sehingga atmosfer pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan materi menjadi lebih mudah dipahami.

Kegiatan observasi yang dilakukan di kelas II Sekolah Dasar mengonfirmasi bahwa guru telah mengintegrasikan beberapa media dalam proses belajar mengajar, seperti buku paket, media cetak, dan video pembelajaran. Namun demikian, pemanfaatan media tersebut dirasa masih kurang menarik dan kurang interaktif, sehingga memicu kejenuhan atau rasa bosan pada diri siswa secara cepat.

Selama proses pembelajaran berlangsung, dinamika kelas menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang terlibat aktif, khususnya pada saat sesi tanya jawab. Sebaliknya, sebagian besar siswa tampak kurang berpartisipasi dan kurang tertarik ketika penyampaian materi kembali didominasi oleh penggunaan metode ceramah. Indikasi ini diperkuat dengan temuan bahwa siswa masih mengalami

kesulitan dalam menyebutkan dan memahami konsep-konsep materi Pendidikan Pancasila secara utuh.

Hasil observasi secara keseluruhan menyimpulkan bahwa dominasi metode ceramah di kelas memerlukan alternatif pemecahan masalah berupa media pembelajaran yang lebih interaktif guna mendongkrak partisipasi aktif dan pemahaman siswa. Sejalan dengan kebutuhan tersebut, guru mengonfirmasi bahwa inovasi media kartu kuartet dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang sangat relevan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas II Sekolah Dasar.

Tabel 3.2 Instrumen Minat Siswa

No	Pertanyaan	Ya	Kurang	Tidak
1	Saya senang belajar materi Pancasila	11	23	
2	Saya semangat saat pelajaran Pancasila	21	13	

Berdasarkan hasil analisis angket sederhana yang disebarkan kepada siswa kelas II Sekolah Dasar, diperoleh data bahwa sebagian besar siswa pada dasarnya memiliki minat belajar yang cukup baik terhadap materi Pendidikan Pancasila. Namun demikian, mereka masih menghadapi hambatan dan kesulitan dalam memahami materi serta konsep-konsep dasar antarsila secara mendalam. Di satu sisi, siswa menunjukkan semangat yang positif saat mengikuti dinamika pembelajaran Pancasila di kelas, tetapi di sisi lain masih ditemukan sebagian siswa yang merasa kurang nyaman atau kurang senang dalam mempelajari materi tersebut karena penyajiannya yang dinilai masih monoton.

Tabel 3.3 Kesulitan dan Pemahaman Materi

No	Pertanyaan	Ya	Kurang	Tidak
1	Saya sulit mengingat materi dan konsep dasar sila Pancasila.	29	5	
2	Saya sulit memahami nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila.	30	4	
3	Saya hafal urutan dan nama setiap sila Pancasila.	21	13	
4	Saya bisa menyebutkan contoh sikap yang sesuai dengan sila Pancasila.	18	16	

Pada aspek pemahaman materi, siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi konsep dasar materi Pendidikan Pancasila serta memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Sebagian besar siswa baru sebatas mampu mengenali materi secara tekstual atau visual dasar, namun belum dapat menjelaskan esensi nilai maupun contoh penerapannya secara konkret dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 3.4 Kebutuhan Media Pembelajaran Siswa

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Saya lebih suka belajar jika ada gambar atau kartu	34	1
2	Saya ingin belajar sambil bermain kartu	32	2

Hasil analisis angket menunjukkan bahwa siswa memiliki preferensi kuat terhadap pembelajaran yang mengintegrasikan unsur visual atau kartu, serta sangat tertarik pada aktivitas belajar sambil bermain. Temuan ini mengindikasikan bahwa siswa membutuhkan ketersediaan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn pada materi Pendidikan Pancasila masih menghadapi berbagai kendala, terutama pada aspek penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang interaktif. Proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang aktif selama aktivitas kelas berlangsung.

Kondisi tersebut berdampak langsung pada rendahnya pemahaman siswa terhadap esensi dan nilai-nilai dasar dari sila Pancasila. Menganggap materi Pancasila hanya sebagai hafalan semata sehingga mereka kurang memahami makna yang terkandung di dalamnya. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran juga menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik bagi siswa sekolah dasar (Yunanda & Sopiana, 2025).

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa siswa kelas II Sekolah Dasar memiliki preferensi kuat terhadap pembelajaran yang mengintegrasikan media visual dan unsur permainan. Fenomena ini sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar yang secara psikologis berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka membutuhkan media yang nyata, menarik, dan dapat dimainkan secara langsung. Penggunaan media pembelajaran yang adaptif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa terbukti dapat membantu mendongkrak perhatian, minat belajar, serta pemahaman konsep siswa secara optimal.

Oleh karena itu, media kartu kuartet dipilih sebagai solusi strategis karena memiliki unsur permainan yang kuat untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*joyful learning*). Penggunaan kartu kuartet memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain (*game-based learning*), sehingga siswa menjadi jauh lebih aktif dalam mengikuti dinamika pembelajaran. Di samping itu, media ini juga efektif dalam membantu siswa memahami korelasi antara konsep materi Pancasila dengan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini didukung oleh pendapat (Wijayanti et al., 2023) yang menyatakan bahwa media kartu kuartet efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Media kartu kuartet mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena visualisasi pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Lebih lanjut, Salsabila dkk. Penggunaan media kartu kuartet dapat mengurangi kejenuhan siswa dan meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran. Selain mendongkrak pemahaman siswa, implementasi media kartu kuartet juga dapat membantu guru dalam menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif (Salsabila et al., 2025). Media berbasis permainan ini dapat dioptimalkan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang sangat relevan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pada aspek pembelajaran aktif, menyenangkan, serta berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Penggunaan media pembelajaran yang menarik secara signifikan dapat meningkatkan perhatian, minat belajar, dan pemahaman siswa.

Secara keseluruhan, hasil analisis kebutuhan dalam penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran kartu kuartet sangat diperlukan untuk membantu siswa kelas II Sekolah Dasar dalam memahami materi Pendidikan Pancasila secara lebih mudah, menarik, interaktif, dan menyenangkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran PPKn pada materi Pendidikan Pancasila di kelas II Sekolah Dasar saat ini masih menghadapi berbagai kendala akibat proses pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah dan ketergantungan pada buku teks. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mudah mengalami kejenuhan serta kesulitan dalam memahami esensi materi secara mendalam, di mana sebagian besar siswa baru sebatas menghafal secara tekstual tanpa memahami arti dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang interaktif dan belum sepenuhnya adaptif dengan karakteristik siswa pada tahap operasional konkret turut menghambat penyerapan materi secara optimal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki preferensi tinggi terhadap pembelajaran berbasis visual dan permainan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran kartu kuartet hadir sebagai solusi taktis yang dinilai mampu mendongkrak minat belajar, partisipasi aktif, serta pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar Pendidikan Pancasila dengan menciptakan atmosfer kelas yang menyenangkan dan berpusat pada siswa sesuai dengan implementasi Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, guru disarankan untuk mulai mengikis metode konvensional dan beralih menggunakan media pembelajaran inovatif berbasis permainan seperti kartu kuartet agar dapat memicu antusiasme siswa serta mempermudah mereka dalam menginternalisasi nilai-nilai Pancasila secara konkret. Di samping itu, pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan penuh, baik dalam bentuk kebijakan maupun penyediaan fasilitas, terhadap pengembangan media pembelajaran kreatif guna membantu guru menciptakan iklim belajar yang efektif. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media kartu kuartet pada ruang lingkup materi lain yang lebih luas, serta melakukan uji efektivitas lanjutan mengenai dampak penggunaan media ini terhadap peningkatan hasil belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
- Anugrah, A., & Rahmat, R. (2024). Pendidikan karakter dalam perspektif kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 22–34.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01–17.
- Fauziyyah, N. A., Syawaluddin, A., & Abdullah, M. N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Game Show Roda Pintar Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi Siswa Kelas III UPTD SDN 37 Panaikang Maros. *Jurnal Metafora Pendidikan (JMP)*, 3(3), 93–109.
- Hardhita, R. S. (2022). Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pancasila Pada Mata Pelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Penerapan Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 120–127.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta media group. <https://eprints.unm.ac.id/20720>
- Liklikwatil, N., Nazmi, R., Sepriano, S., & Nurcahyani, D. (2023). *Buku Ajar Pendidikan Kewarganegaraan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://www.google.com/books>.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar negeri bojong 3 pinang. *Bintang*, 2(3), 418–430.
- Naibaho, Y. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Mata Pelajaran PPKn Tema Pancasila Di Kelas IVSD Negeri 040449 Kabanjahe Tahun Ajaran 2023/2024* [PhD Thesis, Universitas Quality Berastagi]. <http://portaluqb.ac.id:808/1164/>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, Makassar. <https://eprints.unm.ac.id/25438>
- Parawangsa, E., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Hakikat pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar (SD). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8050–8054.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M., & Azis, I. (2023). *Media pembelajaran*. EUREKA MEDIA AKSARA. <https://eprints.unm.ac.id/35658/1/Media%20Pembelajaran.pdf>
- Salsabila, N., Rangkuty, S. M., Rahma, M., Harahap, R. S., Wijaya, R., & Hermaliana, N. (2025). Studi literatur: Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan. *Jurnal Educazione: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran Dan Bimbingan Dan Konseling*, 13(1), 1–10.

- Wijayanti, N., Nurhasanah, A., & Nugraha, F. F. (2023). Efektivitas penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 124–133.
- Yunanda, R. A., & Sopiana, M. (2025). Pengembangan media poster edukatif nilai-nilai Pancasila kelas V sekolah dasar. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(5), 378–384.