

Pengaruh Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN di Kelas V SD

Author:

Nurmala Sari Harahap¹
Lurtian Sirait²
Jubelando O. Tambunan³

Afiliation:

Universitas Efarina^{1,2,3}

Corresponding email

Malaharahap02@gmail.com

Histori Naskah:

Submit: 2024-12-10

Accepted: 2024-12-25

Published: 2024-12-27



*This is an Creative Commons License
This work is licensed under a Creative
Commons Attribution-NonCommercial
4.0 International License*

Abstrak:

Proses pendidikan merupakan perjalanan mencari ilmu pengetahuan yang tak pernah berhenti sepanjang hidup manusia dan merupakan hal yang sangat signifikan dalam kehidupan manusia. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan, perhatian nyata harus diberikan terhadap mutu pendidikan di Indonesia. Berbagai inisiatif dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional contohnya penggunaan media pada pembelajaran PKn. Jenis penelitian ini merupakan kuantitatif dengan metode eksperimen dengan desain pre eksperimental bentuk One Group pretest posttest. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V UPTD SDN yang berjumlah 33 dan sampel pada penelitian ini yaitu mengambil keseluruhan jumlah populasi yaitu siswa kelas V yang berjumlah 33 siswa, teknik sampel yang digunakan sampling total dengan dua variabel penelitian yaitu : variabel bebas (x) yaitu media gambar dan variabel bebas (y) yaitu hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data yaitu dengan tes dan berlangsung pada tahun ajaran 2024/2025. Adapun teknik analisis yang digunakan untuk penelitian ini yaitu Normalitas, homogenitas dan Uji t. Pada uji normalitas nilai pretest yaitu 45,91 sedangkan pada nilai posttest yaitu 79,87. Pada uji homogenitas didapat nilai signifikan adalah 143 yang artinya lebih besar dari nilai signifikan 0,05 yang berarti datanya sudah homogeny. Selanjutnya pada uji t, berdasarkan hasil perhitungan di dapat nilai $t_{hitung} = 58,31$ dengan tingkat signifikan 0,00. Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel} = 58,31 > 2,03$. Terdapat pengaruh media media terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas V UPTD SDN 125549 Pematangsiantar.

Kata kunci: Hasil Belajar, Media Gambar, PKn

Pendahuluan

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting bagi siswa Sekolah Dasar (SD) (Magdanela, 2020). Melalui PKn, anak-anak tidak hanya belajar tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, tetapi juga memahami nilai-nilai dasar yang membentuk karakter mereka sejak dini. Salah satu tujuan utama PKn adalah menanamkan rasa cinta tanah air dan nasionalisme. Dengan memahami sejarah, simbol-simbol negara, serta perjuangan para pahlawan, siswa dapat lebih menghargai dan mencintai Indonesia (Nanta, 2022). Selain itu, mereka diajarkan tentang keberagaman budaya, suku, dan agama di Indonesia sehingga tumbuh sikap toleransi dan menghormati perbedaan.

Selain itu, PKn membantu membentuk karakter anak-anak agar menjadi warga negara yang baik. Mereka belajar tentang pentingnya kejujuran, tanggung jawab, disiplin, serta gotong royong dalam kehidupan sehari-hari (Priambodo, 2024).

Oleh karena itu, belajar PKn sejak SD memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk generasi muda yang berkarakter, cinta tanah air, dan memiliki sikap demokratis. Dengan pemahaman yang baik tentang kewarganegaraan, diharapkan mereka dapat berkontribusi secara positif bagi bangsa dan negara di masa depan (Cicilia, 2022). Namun, dalam pembelajaran PKn terkadang masih ada beberapa siswa yang tidak terlalu tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Siswa menganggap pembelajaran ini kurang menarik untuk dipelajari sehingga siswa sulit untuk fokus selama mengikuti proses pembelajaran yang disebabkan karena siswa kurang tertarik dengan materi atau bahan yang diajarkan (Hasri, 2023). Hal ini akan membuat siswa melakukan aktivitas lain selama proses pembelajaran seperti ribut di dalam kelas, mengganggu temannya yang sedang belajar, berkeliaran di dalam kelas dan lain-lain. Untuk itu perlu adanya perubahan dalam hal membawakan pembelajaran yaitu salah satunya dapat dilakukan dengan menerapkan media dalam proses pembelajaran agar dapat menstimulasi minat belajar siswa (Nurfadhillah, 2021).

Penggunaan media pada kelas PKn diharapkan dapat meningkatkan minat dan semangat siswa dalam belajar khususnya pada kelas PKn kelas V. Pembelajaran akan menjadi menarik dengan memilih pendekatan, media, sarana dan prasarana yang tepat agar suasana pembelajaran di SDN 125549 Pematangsiantar lebih nyaman dan meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada kelas mata pelajaran PKn, sudah banyak yang kita lakukan

Studi Literatur

Definisi Media Pembelajaran

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran), merangsang pikiran, segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses pembelajaran (Istarani, 2021). Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat, metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah (Selviani, 2022). Media pembelajaran adalah berbagai macam alat yang dapat digunakan sebagai sumber informasi dan komunikasi merangsang keterlibatan siswa dalam proses belajar (Nurfadhillah, 2021). Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi (Rohima, 2023).

Manfaat Media Pembelajaran

Terdapat beberapa manfaat penggunaan media dalam pembelajaran, yaitu:

1. Media pembelajaran bermanfaat untuk mengkongkritkan konsep yang abstrak menjadi nyata. Media pembelajaran sangat membantu peserta didik untuk melihat secara langsung miniatur atau replika dari benda yang dapat mewakili aslinya. Sebagai contohnya untuk menjelaskan tentang sistem peredaran darah manusia, dapat menggunakan barang-barang bekas yang dirangkai mirip dengan aslinya, gambar atau bagan sederhana (Damiyati, 2023)
2. Pendidik juga diharapkan bisa merubah kondisi belajar yang membuat peserta didiknya merasa senang dan juga gembira. contohnya dengan memberikan sebuah nyanyian atau yel-yel yang menyangkut dalam isi materi yang disampaikan dan juga kerangka yang dapat meningkatkan atau

membuat siswa mau mengikuti dalam proses pembelajaran dan suasana pembelajaran yang menyenangkan (Sujino, 2021)

3. Seorang guru harus bisa mengatur suasana didalam kelas, apabila suara kelas gemuruh dan peserta didik kurang memperhatikan guru, disitu guru harus bisa membuat kondisi kelas dalam keadaan tenang (Magdalena, 2020).
4. Guru harus mengerti tentang keadaan apa yang dirasakan setiap siswa dan perilaku siswa sehingga dapat menyebabkan ke dalam kegiatan pembelajaran (Yestiani, 2020).
5. Guru juga dapat menmemainkan musik pada saat kegiatan pembelajaran, tetapi sewaktu-waktu bisa dimainkan musik yang lain dan juga bisa diganti dengan musik yang lain agar peserta didik tidak jenuh dan merasa senang dalam belajar.
6. Diharapkan seluruh siswa harus mempunyai buku pengarang yang lain, tidak diperbolehkan seorang guru untuk meyuruh siswa nya mencatat pelajaran dipapan tulis.
7. Ketika dalam melakukan sebuah penilaian guru diharapkan lebih kearah acuan, ketuntasan belajar siswa.

Adapun manfaat media pembelajaran menurut Sukandi (2020) adalah:

1. Manfaat media pembelajaran bagi guru, adalah:
2. Menolong siswa untuk termotivasi dalam belajar;
3. Merangsang perhatian siswa agar tertarik terhadap materi ajar yang disampaikan;
4. Membentuk suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan;
5. Membangkitkan self-confident guru dalam menerangkan materi.
6. Manfaat media pembelajaran bagi siswa
7. Memberi stimulus bagi siswa supaya rajin belajar;
8. Meningkatkan motivasi siswa untuk belajar di kelas maupun secara mandiri;
9. Mempermudah siswa menangkap informasi yang disampaikan secara sistemik melalui media pembelajaran;
10. Memberikan suasan yang joyful-learning sehingga tidak membosankan dan lebih berkonsentrasi pada materi ajar.

Jenis Media Pembelajaran

Silahuddin (2022) menjelaskan jenis dibagi menjadi 10 katgeori, yaitu:

1. Audio: kaset audio, siaran radio, CD, telepon, MP3
2. Cetak: buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar, photo
3. Audio-cetak: kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis

4. Proyeksi visual diam: *Over Heard Transparent* (OHT), *slide*
5. Proyeksi audio visual diam: *slide* bersuara
6. Visual gerak: film bisu
7. Audio visual gerak: video/VCD/televisi
8. Objek fisik: benda nyata, model
9. Manusia dan lingkungan: Guru, pustakawan, laboran
10. Komputer

Pengertian Media Gambar

Purba (2021) menjelaskan media pembelajaran adalah peniruan dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa, serta ukurannya yang relatif terhadap lingkungannya sehingga dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Ramadani (2023) menjelaskan media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran dalam kaitannya dengan model pembelajaran langsung, yaitu melalui cara guru bertindak sebagai pemberi informasi dan dalam hal ini guru harus menggunakan berbagai media yang tepat guna.

E. Jenis-Jenis Media Gambar

Menurut Arikunto (2021), ada empat macam jenis gambar yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu:

1. Gambar Gabungan
2. Gambar Seri
3. Gambar Individual
4. Gambar khusus

Langkah-langkah Penggunaan Media Gambar

Irawani (2020) menjelaskan bahwa langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam penggunaan media gambar yaitu:

1. Guru menyiapkan media gambar yang digunakan untuk memberikan materi Sejarah kepada para siswa.
2. Siswa diperkenalkan dengan strategi pembelajaran yang dipakai dan diperkenalkan dengan media gambar, kemudian siswa diminta untuk mencermati media gambar tersebut.
3. Guru menyampaikan dan menyajikan materi berupa gambar.
4. Guru mengembangkan materi berupa penjelasan dan uraian yang dapat meningkatkan pemahaman siswa.
5. Penggunaan gambar sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi siswa.

Penelitian Relevan

Beberapa penelitian terdahulu telah membahas penggunaan media pembelajaran dalam berbagai mata pelajaran, termasuk media gambar sebagai alat bantu dalam meningkatkan pemahaman siswa. Misalnya, penelitian oleh Umami (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media visual dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu. Namun, penelitian tersebut lebih banyak berfokus pada mata pelajaran eksakta seperti Matematika dan IPA, sementara studi mengenai efektivitas media gambar dalam pembelajaran PKn masih terbatas. Selain itu, penelitian sebelumnya yang membahas media gambar dalam pembelajaran PKn cenderung dilakukan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi, seperti SMP dan SMA seperti penelitian yang dilakukan oleh Silahuddin (2022). Hal ini meninggalkan kesenjangan penelitian terkait efektivitas media gambar dalam pembelajaran PKn di tingkat sekolah dasar, khususnya pada kelas V. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang lebih spesifik untuk mengisi kesenjangan ini, terutama dengan mempertimbangkan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung lebih mudah memahami materi melalui pendekatan visual.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengisi gap yang ada dengan menganalisis secara empiris bagaimana pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn di kelas V SDN 125549 Pematangsiantar. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di tingkat sekolah dasar.

Metode Penelitian

Penelitian ini berjenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimental dan desain penelitian one group pretest-posttest. Menurut Sugiyono (2019) metode kuantitatif dinamakan metode tradisional, karena metode ini cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian. Metode ini juga disebut sebagai metode positivistic karena berlandaskan pada filsafat positivisme. (Arikunto, 2021). Penelitian ini akan dilakukan di UPTD SD Negeri 125549 Pematangsiantar kelas V yang terletak di Jalan. Siak, Martoba, Kec. Siantar Utara, Kota Pematangsiantar Prov. Sumatera Utara.

Waktu penelitian ini akan dilakukan pada bulan September Tahun 2024 di UPTD SD Negeri 125549 Pematangsiantar. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di UPTD SD Negeri 122366 Pematangsiantar yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengambilan sampel yang dipilih peneliti adalah non probability sampling dan dengan teknik ini terpilih siswa kelas V menjadi sampel penelitian dengan laki-laki berjumlah 14 orang dan perempuan 16 orang.

Dalam penelitian yang akan dilakukan digunakan metode tes pilihan ganda. Metode tes ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar PKn menggunakan media gambar di kelas V UPTD SD Negeri 125549 Pematangsiantar. Metode pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini akan dilakukan dengan cara Test Awal (Pretest) dan Test akhir (Posttest). Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas dengan uji lilifors, uji homogenitas dengan uji f dan uji hipotesis menggunakan uji t.

Hasil

1. Deskripsi Data *Pretest*

Pelaksanaan Pretest dilaksanakan pada Selasa 24 September 2024. Pertama peneliti memperkenalkan diri kepada seluruh siswa kemudian memberikan sedikit penjelasan mengenai materi pengolahan data selama 15 menit. Kemudian peneliti memberikan soal pretest yang sudah di validasi sebanyak 25 butir soal pilihan

berganda kepada seluruh siswa. Siswa mengerjakan soal pretest selama 2x35 menit. Berikut data hasil pretest siswa kelas V UPTD SDN 125549 Pematangsiantar.

Tabel 1. Nilai *Pretest*

Jumlah Siswa	Nilai Maksimum	Nilai Minimum	Nilai Rata-rata
33	64	24	45,0

(Sumber: Microsoft excel 2021)

Berdasarkan data hasil *pretest* siswa diatas maka didapat kesimpulan yaitu nilai maksimum yang di dapat yaitu 60, nilai minimum yang didapat yaitu 30 seta di dapat nilai rata-rata sebesar 38,8 dengan kategori buruk.

2. Deskripsi Data *Posttest*

Pelaksanaan *Posttest* dilakukan pada hari Kamis 26 September 2024. *Posttest* dilakukan untuk mengetahui hasil nilai akhir dari siswa setelah di terapkannya Media Gambar. Siswa diberikan 25 butir soal pilihan berganda yang sudah divalidkan dalam waktu 2x35 menit. Berikut data hasil *posttest* siswa kelas V UPTD SDN 122381 Pematang Siantar.

Tabel 2. Nilai *Pretest*

Jumlah Siswa	Nilai Maksimum	Nilai Minimum	Nilai Rata-rata
33	92	72	79,8

(Sumber: Microsoft excel 2021)

Berdasarkan data hasil *posttest* siswa diatas maka didapat kesimpulan yaitu nilai maksimum yang didapat yaitu 92, nilai minimum yang di dapat yaitu 72 serta di dapat nilai rata-rata sebesar 79,8 dengan kategori Baik.

Untuk memenuhi pengujian pesyaratan analisis, data yang didapat dari sampel populasi yang berdistribusi normal harus dilakukan pengujian melalui pengujian normalitas data penelitian dengan menggunakan teknik uji Liliefors. Pemenuhan pesyaratan kehomogenan data yang didapat dari tiap-tiap klompok perlakuan dilakukan pengujian dengan uji F.

3. Hasil Uji Normalitas Data

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas *Pretest*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretets	.218	33	.000	.936	33	.053

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber:SPSS 26)

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas *Posttest*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	0,218	33	0,000	0,936	33	0,053
Posttest	0,159	33	0,034	0,915	33	0,014

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber:SPSS 26)

Berdasarkan tabel test of normality di atas, bahwa taraf signifikan hasil posttest dari Kolmogorof-Smirnov sebesar 0,000 dan Shapiro-Wilk sebesar 0,53 maka dapat disimpulkan pada data Posttest mendapatkan taraf signifikan $> 0,05$ sehingga uji normalitasnya berdistribusi normal. Maka dapat disimpulkan bahwa sig nilai pretest dan posttest $> 0,05$ sehingga data penelitian berdistribusi normal.

2. Hasil Uji Homogenitas Data

Tabel 5. Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance				
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
hasil belajar PKn	Based on Mean	2.379	1	64	.128	
	Based on Median	1.381	1	64	.244	
	Based on Median and with adjusted df	1.381	1	57.0	.245	
	Based on trimmed mean	2.196	1	64	.143	

(Sumber:SPSS 26)

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa taraf signifikan sebesar $0,006 > 0,05$ maka data tersebut bersifat homogen dan dapat ditarik kesimpulan dapat diunakan untuk uji prasyarat analisis..

3. Hasil Uji Hipotesis

Tabel 6. Uji Homogenitas

(Sumber:SPSS 26)

Berdasarkan hasil uji t yang telah dilakukan diperoleh nilai t hitung dari tabel tersebut didapatkan $t_{hitung} = 37,429$ dengan tingkat sig.(2-tailed) 0,000 probabilitas signifikan $< 0,05$ $t_{hitung}, > t_{tabel} = 37,429$ dengan tingkat signifikan $< 0,05$ $t_{hitung}, > t_{tabel} = 37,249 > 26,829$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Penjelasan ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas V SDN 125549 Pematangsiantar

Pembahasan

Temuan penelitian yang menunjukkan pengaruh penggunaan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn ini selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurfadillah (2021) mengenai peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri. Hasil

Paired Samples Test

		Paired Differences						
		Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper	t	df	Sig. (2-tailed)	
Pair 1	pretest - posttest	34.78788	7.44882	1.29667	37.42911	32.14664	26.829	32

penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki peranan yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa di SD Negeri. Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, serta analisis hasil belajar siswa menunjukkan bahwa setelah penerapan media pembelajaran yang bervariasi, terjadi peningkatan yang nyata dalam keterlibatan dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran.

Adapun temuan penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar kognitif dan minat belajar selaras dengan teori yang Depoter (2020) yang menjelaskan bahwa dengan menggabungkan model pembelajaran dan media yang tepat, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih efektif tetapi juga lebih menyenangkan. Siswa dapat belajar dengan lebih antusias, memahami konsep dengan lebih baik, dan memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk mengeksplorasi matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Kesimpulan

Berdasarkan data deskriptif yang telah dilakukan uji oleh peneliti melalui SPSS 26 dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata siswa yang berjumlah 33 orang pada hasil pretest dan posttest yaitu 45,91 dan 79,87. Berdasarkan data nilai sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan, mengalami kenaikan angka dari 45,91 menjadi 79,87. Setelah melakukan uji deskriptif peneliti juga melakukan uji prasyarat analisis. Uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis yaitu uji-t, berikut hasil uji prasyarat analisis. Pada uji normalitas dihitung menggunakan bantuan program computer SPSS 26 dengan signifikansi kolgomorov Smirnov, dimana jika nilai signifikansi (sig) untuk semua data $> 0,05$ maka normal dan jika $\text{sig} < 0,05$ maka berdistribusi tidak normal. Berdasarkan data yang didapat bahwa signifikansi uji normalitas posttest $0,053 > 0,05$ yang dimana hasilnya lebih besar dan bersifat normal, pada uji homogenitas bahwa signifikasinya $143 > 0,05$ maka data tersebut bersifat homogen, dan pada hasil uji t di dapat nilai t hitung sebesar 28,361 dengan tingkat signifikansi 0,000. Karena probabilitas signifikan jauh lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,000 dan thitung $>$ ttabel ($28,361 > 2,048$) maka H_0 di tolak dan H_a di terima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh Media Gambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn Nilai-nilai Pancasila di kelas V UPTD SDN 125549 Pematangsiantar.

Referensi

Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian*. PT Rineka Cipta.

Cicillia, I. (2022). Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Upaya Membentuk Generasi Penerus Bangsa yang Berkarakter. *Jurnal Pendidikan Tranformatif*, 1(3).

-
- Damiyati, A. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1).
- DePorter, B. (2020). *Quantum Teaching. Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Bandung: PT Mizan Pustaka.
- Hasri, U. K. (2023). Kejenuhan Belajar Siswa dan Penanganannya: Studi Kasus Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Sidrap. *Journal of Education*, 3(3).
- Irawani, F. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Gambar Oleh Guru Sejarah Pada Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Swasta Al-Jihad Kota Pontianak. *MASA: Journal of History*, 2(1).
- Istarani. (2021). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada
- Magdalena, I. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Bintang*, 2(3).
- Magdalena, I. (2020). Strategi Guru Dalam Menghadapi Gaya Belajar Siswa Kelas 3 Di SD Negeri Tangerang 5. *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains*, 2(1).
- Nanta, A. A. (2022). Peran Guru dalam Membentuk Identitas Nasional Peserta Didik Melalui Implementasi Budaya Sekolah. *Jurnal Semayo*, 2(2).
- Nurfadhillah, S. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *Jurnal Pensa*, 3(2).
- Priambodo, B. (2024). Menumbuhkan Karakter Kejujuran Melalui Pendidikan Dan Nilai-Nilai Pancasila Yang Luhur. *Jurnal Garuda*, 2(2).
- Purba, R. D. (2022). Penerapan Metode Kooperatif Tipe Picture And Picture Menggunakan Media Gambar Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI di SMA N 1 Kota Jambi TA 2021-2022. *Jurnal Istori*, 6(1).
- Ramadhani, A. N. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6).
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Jurnal Profesi Kependidikan ULM*, 1(1).
- Selviani, D. (2022). Konsep Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Pada Materi Pokok Lingkaran. *Jurnal Multi Disiplin Dehasen*, 1(3).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Jurnal Idaaratul Ulum*, 4(2).
- Sujino. (2021). Model Pembelajaran Quantum Teaching Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *PROFETIK: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Agama Islam*, 2(1).
- Sukandi (2020) Pengembangan Media Pendidikan Untuk Inorasin Pembelajaran Di Pesantren. *Jurnal Studi Pendidikan dan Pedagogi Imam* 5(1).
-

Yestiani, D. K. (2020). Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1).