

Efektivitas Media FlipHoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Rizkiyanti khoirunnisa¹, Wawan Shokib Rondli¹, Fina Fakhriyah¹

¹Universitas Muria Kudus, Indonesia

ABSTRACT

Purpose – This study aims to evaluate the effectiveness of FlipHoot media in enhancing learning outcomes in Pancasila Education among ten fifth-grade students at SD 3 Jojo. By utilizing a quantitative approach, this research seeks to measure the extent to which FlipHoot can improve students' comprehension and mastery of the subject matter.

Method – A quantitative research design was employed, with a test instrument serving as the primary tool for data collection. The study utilized a pretest-posttest comparison to assess learning improvement, complemented by the N-Gain test to quantify the effectiveness of the intervention. Data analysis was conducted to determine whether the use of FlipHoot contributed significantly to students' academic performance.

Findings – The results demonstrate a substantial improvement in student learning outcomes. The average pretest score of 44% increased to 86.5% in the posttest, reflecting a 42.5% enhancement in student comprehension. Furthermore, the N-Gain score of 0.75 indicates a high level of effectiveness, confirming that FlipHoot media successfully aids in strengthening students' understanding and mastery of Pancasila Education concepts. This suggests that the integration of digital learning tools can facilitate better knowledge retention and engagement among students.

Research Implications – The findings of this study highlight the potential of FlipHoot media as an effective educational tool that fosters interactive and engaging learning experiences. By simplifying complex concepts and making learning more dynamic, FlipHoot not only benefits students by improving their comprehension but also assists teachers in delivering materials more efficiently. Given its effectiveness, further research is recommended to explore its broader application across different subjects and educational levels to maximize its impact on learning outcomes.

 OPEN ACCESS

ARTICLE HISTORY

Received: 22-12-2024

Revised: 27-01-2025

Accepted: 28-09-2025

KEYWORDS

fliphoot, pancasila education, digital learning media, learning effectiveness

Corresponding Author:

Rizkiyanti Khoirunnisa'

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Indonesia

Email: rizkiyanisa218@gmail.com

Pendahuluan

Pendidikan memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan manusia dan memainkan peran penting di berbagai bidang, termasuk dalam pemanfaatan teknologi. Dengan teknologi, proses belajar mengajar dapat ditingkatkan melalui pengembangan, pengolahan, dan penyajian materi pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan mudah dipahami oleh siswa (Kumalasari et al., 2023).

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran utama di sekolah dasar. Tujuan pendidikan Pancasila di sekolah adalah untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air dan nilai-nilai adat serta budaya Indonesia dalam diri siswa (Wahid, 2021). Namun, menurut data Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), rata-rata nilai Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) siswa sekolah dasar secara nasional masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), terutama pada aspek pemahaman konsep dan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikbudristek, 2023).

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk mengembangkan aspek intelektual dan karakter peserta didik (Damayanti et al., 2023). Namun, dalam praktiknya, guru masih cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah. Guru mendominasi seluruh proses pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih berpusat pada guru, sementara siswa hanya menerima materi secara pasif. Hal ini sering menyebabkan kurangnya pemahaman siswa, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar mereka (Aisah et al., 2022).

Berdasarkan pengamatan peneliti di Sekolah Dasar 3 Jojo, meski media pembelajaran seperti PowerPoint telah digunakan, efektivitasnya masih kurang dalam menarik minat siswa. Proses belajar mengajar belum mencapai hasil yang diharapkan. Selain itu, beberapa siswa menghadapi kesulitan dalam memahami materi, terutama dalam meneladani nilai-nilai Pancasila. Hal ini terlihat dari hasil penilaian sumatif akhir semester genap, di mana tiga dari sepuluh siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dengan nilai masing-masing mencapai 68, 68, dan 69, yang masih di bawah nilai minimal 70. Temuan ini sejalan dengan penelitian Arini (2021), yang menyebutkan bahwa media pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan kebosanan dan menurunkan motivasi siswa.

Kendala utama dalam menyampaikan materi Pendidikan Pancasila kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar adalah kurangnya media pembelajaran yang interaktif. Media yang digunakan saat ini masih berupa PowerPoint, yang cenderung membuat siswa bosan karena hanya mengamati dan memahami isi bacaan. Padahal, media pembelajaran seharusnya kreatif dan menarik agar mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Arini, 2021).

Menurut Zulherman (2023), kemajuan teknologi telah memberikan dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari, termasuk dalam pendidikan. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran modern seperti e-book, yang dapat meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, guru juga dapat mengintegrasikan elemen gamifikasi, seperti kuis interaktif melalui aplikasi Kahoot, untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Penelitian Andari (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot efektif dalam meningkatkan hasil belajar, terutama pada mata pelajaran yang bersifat teoritis seperti fisika.

Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD 3 Jojo menggunakan media pembelajaran FlipHoot, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dengan fokus pada materi meneladani nilai-nilai Pancasila. FlipHoot adalah media pembelajaran berbasis e-book yang dikombinasikan dengan kuis interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Untuk mengukur sejauh mana efektivitas media ini, penelitian membandingkan nilai pretest (sebelum penggunaan FlipHoot) dan posttest (setelah penggunaan FlipHoot). Dengan demikian, dapat diketahui peningkatan pemahaman siswa secara signifikan berdasarkan hasil belajar mereka.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen berbentuk *one-group pretest-posttest design*. Dalam desain ini, siswa diberi tes awal (*pretest*) untuk mengukur kemampuan awal sebelum diberikan perlakuan. Setelah itu, siswa menerima perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran FlipHoot, dan hasilnya diukur kembali melalui tes akhir (*posttest*). Desain ini dipilih karena efektif dalam mengukur dampak perlakuan terhadap perubahan hasil belajar siswa.

Penelitian dilakukan di SD N 3 Jojo yang terletak di Desa Jojo, Kecamatan Mejobo, Kudus, Jawa Tengah. Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 10 siswa. Pemilihan sampel kecil ini dilakukan karena penelitian ini bersifat *pilot study* atau studi awal yang bertujuan untuk menguji efektivitas media pembelajaran FlipHoot pada ruang lingkup terbatas sebelum diterapkan dalam skala yang lebih luas. Meskipun jumlah sampel kecil, representasi hasil tetap dijaga dengan memastikan subjek penelitian memiliki karakteristik yang homogen, seperti usia, tingkat pendidikan, dan lingkungan belajar yang serupa. Hal ini bertujuan untuk meminimalkan bias dan memastikan hasil penelitian dapat mencerminkan efektivitas media pembelajaran yang diuji.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Instrumen penelitian berupa lembar tes yang dirancang untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media FlipHoot. Tes ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, khususnya pada materi meneladani nilai-nilai Pancasila.

Pada tahap awal, siswa menjalani *pretest* yang dirancang untuk mendapatkan gambaran kemampuan awal mereka terkait materi. Setelah *pretest*, siswa diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media FlipHoot. Perlakuan ini merupakan variabel independen dalam penelitian, yang diuji untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Setelah pembelajaran selesai, siswa menjalani *posttest* untuk mengukur perubahan kemampuan atau hasil belajar mereka setelah menggunakan media pembelajaran.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan data hasil *pretest* dan *posttest* memenuhi asumsi distribusi normal, yang penting untuk memilih metode analisis statistik yang sesuai. Uji ini dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, dengan kriteria berikut:

- a) Jika nilai signifikansi (*Sig*) $\geq 0,05$, maka data dianggap terdistribusi normal.
- b) Jika nilai *Sig* $< 0,05$, maka data dianggap tidak terdistribusi normal, sehingga memerlukan pendekatan statistik nonparametrik.

2. Uji N-Gain

Uji N-Gain digunakan untuk mengukur tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. N-Gain dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretes}}$$

Hasil N-Gain kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 1. Kategori Pembagian N-Gain Score

Nilai N-Gain	Kategori Kelayakan Media
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah
$g \leq 0$	Gagal

Sumber: (Abdul & Azhar, 2021)

Desain penelitian ini memungkinkan pengukuran yang jelas terhadap pengaruh media FlipHoot terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan data komparatif *pretest* dan *posttest*. Selain itu, penggunaan sampel kecil dimaksudkan untuk meminimalkan risiko selama tahap awal pengembangan media pembelajaran. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi dasar untuk penelitian lanjutan dengan cakupan dan sampel yang lebih luas, sehingga hasilnya lebih dapat digeneralisasikan.

Hasil

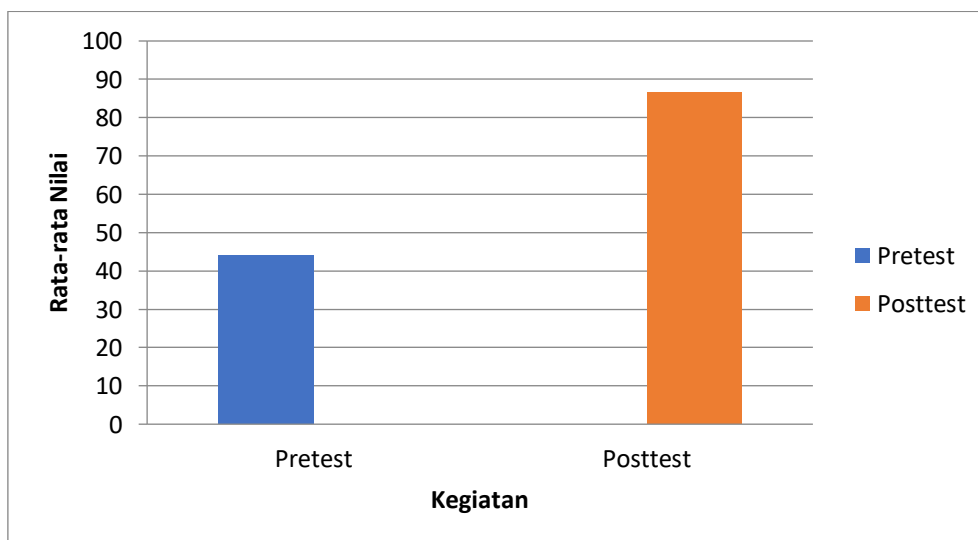
Peningkatan hasil belajar siswa diukur dengan membandingkan skor pretest dan posttest. Kedua tes ini terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Nilai pretest mencerminkan pemahaman awal siswa sebelum perlakuan, sedangkan nilai posttest mencerminkan pemahaman siswa setelah menerima pembelajaran menggunakan media FlipHoot.

Hasil pretest menunjukkan rata-rata nilai siswa sebesar 44, yang mencerminkan pemahaman awal yang masih rendah. Setelah intervensi berupa pembelajaran dengan media FlipHoot, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 86,5, menunjukkan peningkatan sebesar 42,5 poin. Tabel 2 dan grafik batang di bawah ini memberikan perbandingan hasil pretest dan posttest secara rinci.

Tabel 2. Hasil Pretest dan Posttest

Kegiatan	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata
Pretest	25	60	44
Posttest	80	95	86,5

Gambar 1 memperlihatkan perbandingan rata-rata nilai pretest dan posttest untuk memperjelas perbandingan hasil pretest dan posttest, berikut adalah grafik batang yang menunjukkan perbedaan rata-rata nilai.



Gambar 1. Perbandingan Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest memiliki distribusi normal. Hal ini terlihat dari nilai signifikansi pretest (0,306) dan posttest (0,111), yang keduanya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data dapat dianalisis menggunakan uji statistik parametrik.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Data	Tes Statistik	Sig	α	Kesimpulan
Pretest	0,913	0,306	0,05	Normal
Posttest	0,873	0,111	0,05	Normal

Untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar siswa, dilakukan uji N-Gain. Rumus N-Gain adalah sebagai berikut:

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretes}}$$

Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,75, yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media FlipHoot cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Analisis tambahan dilakukan untuk melihat distribusi nilai pretest dan posttest. Sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam nilai posttest dibandingkan pretest. Distribusi nilai pretest lebih terkonsentrasi pada rentang nilai rendah (25-60), sementara nilai posttest terkonsentrasi pada rentang nilai tinggi (80-95). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Abdul dan Azhar (2021), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Dalam studi tersebut, penggunaan media interaktif memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa. Hal ini mendukung temuan dalam penelitian ini bahwa FlipHoot, sebagai media pembelajaran berbasis teknologi, efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media FlipHoot memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Peningkatan rata-rata nilai pretest ke posttest sebesar 42,5 poin mencerminkan keberhasilan media FlipHoot dalam membantu siswa memahami materi. Dengan nilai N-Gain sebesar 0,75 yang termasuk dalam kategori tinggi, media FlipHoot terbukti efektif sebagai alat pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pembahasan

Hasil belajar merupakan akumulasi dari hasil-hasil atau tahapan-tahapan dalam proses belajar, yang mencerminkan peningkatan perkembangan mental siswa (Melinda, 2018). Berdasarkan penelitian ini, ditemukan bahwa siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran akibat metode pengajaran yang monoton. Oleh karena itu, guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan (Devi, 2024).

Dalam penelitian ini, media FlipHoot digunakan untuk membantu siswa memahami materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Pembelajaran PPKn bertujuan untuk mengajarkan siswa nilai-nilai moral, aturan, serta kesadaran akan hak dan kewajiban. Dengan melibatkan media FlipHoot, diharapkan siswa dapat lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran sehingga hasil belajar mereka meningkat (Wann, 2023).

Pengujian dilakukan melalui pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Pada pretest, rata-rata nilai siswa adalah 44%, sementara rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 86,5%, mencerminkan peningkatan sebesar 42,5%. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan FlipHoot berdampak positif terhadap pemahaman siswa.

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan data terdistribusi normal, yang memungkinkan penggunaan statistik parametrik dalam analisis lebih lanjut. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi 0,306 untuk pretest dan 0,111 untuk posttest, keduanya lebih besar dari 0,05, sehingga data dapat dinyatakan normal (Ghozali, 2013).

Hasil analisis N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,75, yang termasuk kategori sedang. Nilai ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, meskipun masih terdapat ruang untuk peningkatan lebih lanjut.

Hasil penelitian ini mendukung teori pembelajaran berbasis teknologi yang menyatakan bahwa media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Mayer (2005), teori pembelajaran multimedia menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu mengoptimalkan pembelajaran dengan melibatkan elemen visual dan audio secara simultan, sehingga membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Rusfriyanti & Rondli (2023), yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar mereka secara signifikan.

Nilai N-Gain sebesar 0,75 termasuk dalam kategori sedang. Meskipun peningkatan ini signifikan, terdapat beberapa faktor yang dapat membatasi peningkatan ke kategori tinggi. Salah satu faktor adalah waktu pelaksanaan penelitian yang relatif singkat, sehingga siswa mungkin belum sepenuhnya mengeksplorasi potensi media FlipHoot. Selain itu, pengalaman pertama siswa dengan media baru mungkin memerlukan adaptasi lebih lanjut agar hasilnya lebih optimal.

Implikasi dari kategori sedang ini menunjukkan bahwa media FlipHoot memiliki potensi yang cukup besar, namun masih memerlukan pengembangan lebih lanjut untuk mengatasi kekurangan, seperti peningkatan elemen interaktif atau fitur personalisasi dalam media tersebut. Dengan pengembangan lebih lanjut, media ini dapat memberikan dampak yang lebih besar terhadap hasil belajar siswa.

Temuan penelitian ini mendukung hasil studi sebelumnya oleh Kartini (2023), yang menunjukkan bahwa media interaktif berbasis teknologi memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa. Studi tersebut menemukan bahwa metode cerita bergambar berbasis situs web interaktif berada dalam kategori sangat baik dalam membantu siswa memahami materi. Oleh karena itu, FlipHoot dapat dikembangkan lebih lanjut untuk mengadopsi pendekatan serupa guna meningkatkan efektivitasnya.

Penggunaan media FlipHoot terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata posttest yang meningkat secara signifikan. Nilai N-Gain sebesar 0,75 menunjukkan peningkatan dalam kategori sedang, yang mengindikasikan bahwa media ini memiliki potensi yang baik namun masih dapat dikembangkan lebih lanjut. Penelitian ini mempertegas pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media FlipHoot berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan skor dari pretest (44%) ke posttest (86,5%) menunjukkan efektivitas media ini dalam memperkuat pemahaman siswa, dengan nilai N-Gain sebesar 0,75 yang termasuk kategori peningkatan sedang. Uji normalitas mengonfirmasi bahwa data pretest dan posttest terdistribusi normal, sehingga analisis statistik parametrik dapat diterapkan secara valid. Dengan demikian, FlipHoot terbukti sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, seperti ukuran sampel yang terbatas dan durasi penelitian yang relatif singkat, yang dapat memengaruhi generalisasi hasil. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas dan desain eksperimen yang lebih komprehensif sangat disarankan untuk mengonfirmasi temuan ini. Implementasi FlipHoot di berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran lain juga perlu dieksplorasi guna memperkuat bukti mengenai efektivitasnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Rekomendasi untuk penelitian mendatang adalah mengembangkan fitur media FlipHoot agar lebih interaktif dan personal, serta melakukan penelitian dengan waktu implementasi yang lebih panjang untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, seperti FlipHoot, memiliki potensi besar dalam mendukung transformasi pendidikan menuju pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

Referensi

- Abdul, W. J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2).
- Annisya' Qona'ah, W. S. (2023). Efforts to Enhance Student Activeness through the Reward and Punishment Model in the Third Grade of Elementary Schools. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 147-156.
- Arief, M. (2022). Pengembangan game kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(1).
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arini, N. L. (2021). Aplikasi Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual Materi Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 50-59.
- Atmojo, N. U. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 5(6), 6300-6306.
- Ayu Dandini Kisma, F. F. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Diorama untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kelas IV SD Negeri 2 Hadipolo. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 635-642.
- Devi, R. D. (2024). Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 29075-29081.
- Fauziyah, N. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Flip Book Menggunakan Kvisoft Flip Book Maker Berbasis Seni Budaya Lokal. *Didaktika*, 26(2).
- Novita, K. I. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Kearifan Lokal Daerah Grobogan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 10(2), 554-563.
- Riska, N. A. (2022). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar PPKn di SD. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 671-685.
- Riyanti. (2020). Efektivitas Penggunaan Perangkat Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terintegrasi STEM Berbasis E-Learning Untuk meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Dwija Cendekia Jurnal Riset Pedagogik*, 4 (2), 206-215.
- Rohman, U. . (2022). Pengembangan Media Ajar E-Book Berbasis Sains Model Addie di Taman Kanak-Kanak. *JlPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 7(3).
- Wahid, F. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Media Bina Ilmiah*, 16(5).
- Wann Nurdiana Sari, W. S. (2023). Analisis Penerapan Media Video dalam Pembelajaran PPKn di SD Negeri Pulorejo 02. *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah*, 2(2), 130-134.

- Alfina Damayanti, Erik Aditia Ismaya, & Wawan Shokib Rondli. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn 2 Pelemkerep Pada Muatan Ppkn. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 9(04), 518–527. <https://doi.org/10.36989/Didaktik.V9i04.1632>
- Kartini, U., Fatkhurrohman, I., & Rondli, W. S. (2023). 5011-18431-1-Pb. 9(2), 1112–1120. <https://doi.org/10.58258/Jime.V9i1.5011/Http>
- Kumalasari, N., Fathurohman, I., & Fakhriyah, F. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Kearifan Lokal Daerah Grobogan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy*, 10(2), 555-563. <https://doi.org/10.33394/Jp.V10i2.7190>
- Muhyidin, M., Ismaya, E. A., & Rondli, W. S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sd 2 Kedungsari Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (jppi)*, 4(3), 1145–1153. <https://doi.org/10.53299/jppi.V4i3.679>
- Nur Aisah, R., Masfuah, S., & Shokib Rondli, W. (2022). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Ppkn Di Sd. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 8(1), 671–685. <https://doi.org/10.36989/Didaktik.V8i1.339>
- Rusfriyanti, R. B., & Rondli, W. S. (2023). Implementasi Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(2), 83–90. <https://doi.org/10.26740/Jrpd.V9n2.P83-90>
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain Vs Stacking*.
- Zaini Miftach. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Poster Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sd*. 2(2021), 53–54.