

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BUDAYA 3D UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS V SD**

Rifatul Laily¹

PGSD, Universitas PGRI Delta Sidoarjo rifatullaily0@gmail.com

Eni Nurhayati²

PGSD, Universitas PGRI Delta Sidoarjo eninurhayati188@gmail.com

Anggra Lita Sandra Dewi³

PGSD, Universitas PGRI Delta Sidoarjo akussandradewi1989@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Kartu Budaya 3D, untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pendidikan pancasila di SD. Pada materi Keberagaman budaya Indonesia dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika. Mengenalkan keberagaman budaya di Indonesia merupakan Upaya mendidik generasi bangsa menjadi multidimensional. Jenis penelitian pengembangan (R&D) ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yakni: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi validasi ahli media dan ahli materi, modul ajar, *pretest* dan *posttest*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan kelayakan media sebesar 90% dengan kategori layak digunakan tanpa revisi. Sedangkan Ketuntasan belajar peserta didik sebesar 86,66%, yang artinya media kartu budaya 3D efektif digunakan untuk proses belajar mengajar. Peningkatan hasil belajar juga dihitung menggunakan N-gain yang menghasilkan nilai 0,7308 dengan penafsiran kategori Tinggi. Hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media Kartu Budaya 3D.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kartu budaya 3D, Hasil Belajar

Abstract

This research aims to develop 3D Cultural Card learning media, to improve the learning outcomes of grade V students of pancasila education in elementary schools. On the material of Indonesian cultural diversity in the frame of Bhineka Tunggal Ika. Introducing cultural diversity in Indonesia is an effort to educate the nation's generation to be multidimensional. This type of development research (R&D) uses the ADDIE model, which consists of five stages, namely: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection used in this research includes validation of media experts and material experts, teaching modules, pretest and posttest. The results of this research show the feasibility of media by 90% with categories suitable for use without revision. While the completeness of student learning is 86.66%, which means that 3D cultural card media is effectively used for the teaching and learning process. The improvement in learning outcomes was also calculated using N-gain which resulted in a value of 0.7308 with a High category interpretation. This shows an increase in learning outcomes using 3D Cultural Card media.

Keywords: Learning media, 3D Cultural Cards, Learning outcomes.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang semakin maju membawa dampak pada setiap aspek kehidupan termasuk pendidikan. Pendidikan di Indonesia perlu dikembangkan sesuai dengan perkembangan zamannya. Upaya dalam mengembangkan pendidikan di Indonesia salah satunya dengan konsep merdeka belajar. Merdeka belajar menitik beratkan pada penerapan nilai-nilai Pancasila, kreativitas, kemandirian, dan pemikiran kritis peserta didik.

Peserta didik memiliki fase perkembangan yang berbeda-beda, serta beberapa tahapan dalam memahami materi, oleh karena itu pendidik harus memahami karakteristik, potensi, serta kebutuhan peserta didik, agar materi yang disampaikan dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh peserta didik. Menurut (Rahmawati & Dewi, 2020) Perhatian khusus harus diberikan dalam proses belajar mengajar agar peserta didik dapat menyerap pengetahuan dan pengalaman berharga serta melakukannya dalam suasana yang nyaman. Artinya pemilihan media pembelajaran dan cara menyampaikan materi harus diupayakan oleh pendidik agar peserta didik memahami materi dengan baik.

Menurut (Ningsih, dkk, 2023) Seorang pendidik dinyatakan berhasil pada saat mengajar jika peserta didiknya mampu menyerap materi pembelajaran dengan maksimal. Pendidik harus berperan untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang bermakna, menyenangkan dan kreatif. Sebagaimana pandangan Ki Hajar Dewantara dalam (Yulianto, 2024) Bahwa guru dijadikan figur pusat dalam filosofi pendidikan yaitu: "*ing Ngarso Sung Tulada, ing madya mangun karsa, tutwuri handayani*" yang memiliki makna guru harus menjadi panutan dan teladan serta mampu menyumbangkan ide-ide, serta mampu menjadi motivator dan pembimbing.

Pembelajaran yang menarik akan menambah antusias siswa dalam memahami materi, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut (Mubarok dkk., 2023) Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran pada peserta didik, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan baru.

Menurut (Nurfitriyah, dkk 2023) Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku dari diri seseorang menuju peningkatan keterampilan, pemahaman, dan sikap. Dari tidak tahu menjadi tahu ke arah yang lebih baik. Hasil belajar yang dilakukan peserta didik merupakan kemampuan yang diperoleh setelah proses belajar dilakukan. Pemahaman yang diperoleh oleh peserta didik akan memberikan pengetahuan dan keterampilan baru, yang dapat meningkatkan kebiasaan baik dalam kehidupannya.

Menurut (Dwi Hariani, dkk , 2022) Media yang digunakan harus di sesuaikan dengan kebutuhan siswa. Media belajar juga merupakan bentuk nyata bahan ajar yang dapat menyampaikan informasi dari sumber yang terstruktur dengan baik dan menciptakan lingkungan belajar yang efisien. Media kartu budaya 3D merupakan alat pembelajaran dalam bentuk sederhana sebagai penyampai pesan berupa materi pembelajaran yang dapat dinikmati dari beberapa sudut pandang. Kartu budaya 3D merupakan media yang dapat dinikmati dari segala sudut pandang, selaras dengan pengertian dari 3D yaitu karya yang memiliki ruang dan bervolume dengan beberapa unsur

berbentuk panjang, lebar, dan tinggi. Sehingga media kartu budaya 3D memenuhi unsur dari pengertian 3D. (Palwanto, 2020)

Pengamatan yang dilakukan selama penelitian berlangsung di kelas V SDN Keboguyang, peserta didik lebih antusias dalam memahami materi jika menggunakan media pembelajaran, keterbatasan waktu membuat pendidik lebih banyak menyampaikan pembelajaran dengan cara ceramah dan berdiskusi. Dalam proses pembelajaran siswa terlihat mengikuti proses pembelajaran dengan demonstrasi, serta minimnya pemanfaatan media pendidikan pancasila pada bab keberagaman sosial budaya di masyarakat. Observasi yang dilakukan menghasilkan data hasil KKTP pendidikan pancasila peserta didik mendapatkan nilai dibawah rata-rata 75%.

Dalam penelitian ini permasalahan yang diangkat yaitu tentang kelayakan media kartu budaya 3D pada bab keberagaman sosial budaya masyarakat kelas V SD, serta hasil belajar Peserta didik setelah menggunakan media kartu budaya 3D. Manfaat dari penelitian ini untuk mengetahui kelayakan media kartu budaya 3D, dan mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Oleh sebab itu

(nama belakang), (judul (dua kata saja)) ...

media kartu budaya 3D pendidikan pancasila untuk meningkatkan hasil belajar di SD tepat digunakan untuk memahami dan mendorong peserta didik dalam memahami lingkungan disekitarnya.

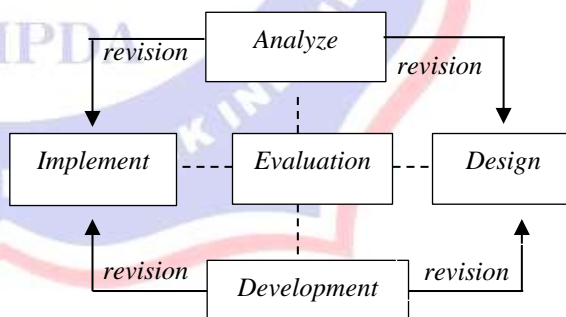
Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian terdahulu seperti penelitian yang dilakukan oleh (Sumarsono, dkk 2020) yang berjudul

“Pengembangan Media Indonesia *Adventure board* Materi Keberagaman Untuk Siswa Sekolah Dasar” menghasilkan produk keberagaman budaya Indonesia di kelas IV menggunakan peta dan kartu pengetahuan dua dimensi, yang berisi informasi keberagaman budaya setiap daerah tanpa disertai gambar. Penelitian ini mengembangkan produk kartu tiga dimensi yang berisikan makanan tradisional, tarian tradisional, senjata tradisional, baju adat, dan rumah adat.

Keterkaitan antara media kartu budaya 3D dengan hasil belajar adalah peningkatan pengetahuan dan pemahaman terhadap keanekaragaman budaya Indonesia pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development / R&D*). Menurut (Sugiyono, 2019) *Research and Development / R&D* merupakan penelitian yang menghasilkan sebuah produk atau mengembangkan dari produk yang sudah ada untuk menjadikan produk lebih efektif dan terbaru. Kemudian divalidasi atau diuji kelayakannya serta diuji coba. Jenis media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Kartu Budaya 3D Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Di SD”. Model ADDIE yang dikemukakan oleh *dick and carry* tahun 1996, menjadi pilihan dalam penelitian pengembangan ini. Model ADDIE terdiri dari 5 tahap pelaksanaan dalam penelitiannya dan ditunjukkan pada diagram alir di bawah ini.



Gambar 1 Diagram alir langkah-langka pengembangan Model ADDIE

Langkah-langkah penelitian pengembangan disesuaikan dengan gambar 1. Yaitu 1) Analisis masalah dan

Solusi dari kebutuhan peserta didik, Tahapan ini diperoleh dengan mengamati 2) desain media yang berisi materi pembelajaran, 3) Pengembangan media dengan melibatkan ahli media dan materi, 4) Implementasi media yang akan diterapkan kepada peserta didik kelas V SDN Keboguyang, 5) evaluasi, langkah-langka pengembangan sudah melalui tahap evaluasi yang menghasilkan kesimpulan tingkat kelayakan media.

Data diambil dari penelitian yang kemudian diolah dengan beberapa Teknik analisis data. Teknik analisis data dan instrumen dalam pengumpulan data yaitu kelayakan media menggunakan validasi ahli media dan ahli materi untuk menilai kesesuaian materi dengan media kartu budaya 3D dengan menggunakan skala likert dengan nilai 1-5. Kriteria penilaian ditunjukkan pada tabel 1.

Table 1 Kriteria Penilaian

Kategori	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

$$N = \frac{\text{skor total}}{\text{skormaksimal}} \times 100\%$$

(Ariekunto, 2010)

Pengambilan Sampel

menggunakan *probability sampling*, Semua populasi berpeluang menjadi sampel Sehingga subjek dari penelitian ini menggunakan kelas V sebanyak 30 peserta didik 19 perempuan dan 11 laki-laki. Penelitian dilakukan pada waktu semester genap tahun ajaran 2023/2024, berfokus pada penggunaan media pembelajaran Kartu Budaya 3D pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V bab dua keanekaragaman budaya bangsaku. Data penelitian menggunakan kuantitatif deskriptif yang diperoleh dari hasil penilaian angket dan validasi ahli media dan materi.

Selanjutnya analisis data menggunakan Teknik analisis kuantitatif, berupa *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menggunakan rumus *N-Gain* sebagai berikut:

$$N-Gain = \frac{\text{skorposttes} - \text{skorpretest}}{\text{skormaksimal} - \text{skorpretest}}$$

(Oktavia, dkk, 2019)

Presentase kriteria N-Gain Sebagai berikut:

Table 2 Kriteria Penilaian

Skor N-Gain	Kriteria
-------------	----------

(nama belakang), (judul (dua kata saja)) ...

$N\text{-Gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < N\text{-Gain} < 0,70$	Sedang
$N\text{-Gain} \leq 0,30$	Rendah

(Irma Sukarelawan dkk., 2024)

menghasilkan kriteria layak digunakan dengan melakukan perbaikan. Setelah direvisi dengan melakukan perbaikan pada produk maka menghasilkan data sebagai berikut :

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan menjawab rumusan masalah untuk mengetahui kelayakan media kartu budaya 3D dan peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik. Kartu budaya 3D adalah media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan materi pendidikan pancasila kelas V SD untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam memahami keanekaragaman budaya Indonesia. Pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva, kemudian di cetak menggunakan kertas *art paper* rasio 260gr dengan ukuran panjang kartu 9 cm dan lebar 6 cm. Sedangkan gambar yang berada di dalam kartu berbentuk persegi panjang berukuran 6 cm dan lebar 4 cm.

Tahap selanjutnya Sesudah mengembangkan media Kartu Budaya 3D maka dilakukan Uji Validasi media yang dilakukan oleh Dosen Universitas PGRI Delta Sidoarjo. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media, menggunakan skala likert. Pada tahap validasi yang pertama



Gambar 2 Media sebelum direvisi

Pada gambar dua merupakan tampilan media sebelum direvisi oleh peneliti. Setelah melakukan validasi media, validator memberikan masukan untuk kelayakan media



Gambar 3 Media sesudah direvisi

Berikut pengolahan dan analisis data yang sudah diperoleh dari penelitian.

1. Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 3. Hasil Validasi Media

Jumlah skor	45
Skor Maksimal	50
Hasil Penelitian	90
Kriteria	Layak digunakan tanpa revisi

Sedangkan untuk mengetahui kelayakan media kartu budaya 3D dilakukan perhitungan menggunakan rumus :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

Hasil dari perbaikan validasi media kartu 3D menunjukkan kelayakan tanpa adanya revisi. Hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil sebesar 90%. Berikut gambaran media sebelum dan sesudah diperbaiki:

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dinilai oleh guru kelas V SDN Keboguyang Jabon, untuk menilai kesesuaian materi dalam media kartu budaya 3D dengan hasil sebagai berikut :

Table 4 Hasil validasi materi

Jumlah Skor	50
Skor Maksimal	50
Hasil Penelitian	100

Kriteria Sangat layak

Untuk mengetahui hasil dari validasi materi pada media kartu budaya 3D maka dilakukan perhitungan dengan rumus :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$$

Perhitungan data dari penilaian validator materi menghasilkan kesimpulan dengan kriteria sangat layak tanpa revisi.

3. Uji N-gain

Uji N-gain dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan *pretest* sebelum menggunakan media kartu budaya 3D dan *posttest* sesudah menggunakan kartu budaya 3D sebagai perbandingan sebelum dan sesudah menggunakan media. Perhitungan dilakukan menggunakan spss 25 dengan perolehan data sebagai berikut :

Table 5 Hasil pretest dan posttest peserta didik Kelas V

No.	Nama Siswa	Pre-tes	Post-tes
1	Abl	52	98
2	Nai	36	88
3	Nat	62	90

(nama belakang), (judul (dua kata saja)) ...

4	Rif	34	70
5	Mir	34	100
6	Har	76	100
7	Irs	54	98
8	Ifl	58	80
9	Res	48	90
10	Ail	76	100
11	Azw	66	88
12	Zas	64	100
13	Afc	52	94
14	Ath	50	90
15	Ram	74	90
16	Aaf	76	94
17	Muf	50	100
18	Adl	68	90
19	Amr	36	80
20	Rey	74	100
21	Raf	46	78
22	Ren	48	90
23	Ang	50	70
24	Afh	52	94
25	Ath	50	90
26	Ais	74	90
27	Put	60	80
28	Nul	74	83
29	Dei	34	70
30	Ada	46	48
Jumlah		1674	2633

Rata-rata	55,8	87,76667
------------------	-------------	-----------------

Table 6 Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_skor	30	,04	1,00	,7308	,23250
Ngain_persen	30	3,70	100,00	73,0764	23,24989
Valid N (listwise)	30				

Berdasarkan perhitungan data menggunakan uji N-gain dapat diketahui hasil dari N-gain skor sebesar 0,7308. Kategori dari hasil perhitungannya menunjukkan kriteria tinggi. Sehingga dapat disimpulkan adanya peningkatan sesudah menggunakan media kartu budaya 3D oleh peserta didik kelas V pada materi keberagaman budaya Indonesia pelajaran Pendidikan Pancasila SDN Keboguyang jabon.

Perolehan data yang sudah dijabarkan dalam pembahasan sebelumnya, Kartu budaya 3D merupakan adaptasi dari media yang sudah ada, kemudian dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan memiliki perbedaan dari produk sebelumnya.

Kebaruan dari media kartu budaya 3D bisa menampung beberapa informasi mengenai suatu daerah. Selaras dengan pendapat (Kusuma, dkk., 2021) Pendidikan merupakan alat dalam mengembangkan peradaban bangsa, yang didasari oleh rasa Nasionalisme.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah di paparkan validasi ahli media memperoleh presentase sebesar 90% dengan kriteria Layak digunakan tanpa revisi. Media Kartu budaya 3D memiliki kelebihan untuk mengisi waktu luang peserta didik pada saat jam istirahat, sebagai pilihan untuk bermain.

Ketuntasan belajar siswa memperoleh jumlah 26 dari 30 peserta didik, hasil rata-rata pretest memperoleh nilai 55,8%, Hal ini merupakan suatu peningkatan dalam proses belajar. Peserta didik yang mampu menuntaskan belajarnya dianggap sebagai suatu hasil belajar yang memenuhi tujuan pembelajaran. Menurut (Dwi Hariani dkk.,

2022) Ketuntasan hasil belajar peserta didik disebabkan media yang dapat memudahkan peserta didik dalam menerima dan memahami materi. Selama melakukan penelitian peserta didik antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, mereka belajar dengan suasana senang. Sehingga lebih memahami dan meningkatkan pengetahuannya.

Hasil belajar peserta didik berdasarkan perhitungan N-gain dengan membandingkan nilai *posttest* dan *pretest* memperoleh hasil 0,7308. Kategori dari hasil perhitungannya menunjukkan kriteria tinggi. Hasil tersebut sudah memenuhi Kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) Pada materi Keberagaman budaya Indonesia dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika. Menurut Ki Hajar Dewantara dalam (Hutagalung, 2024.) menyatakan

“Hakikat pendidikan adalah mengintegrasikan kebudayaan ke dalam diri anak dan mengenalkan anak pada kebudayaan, sehingga mereka dapat menjadi makhluk yang insani. ” Dengan

begitu dapat diketahui adanya peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar merupakan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan latihan-latihan pada saat pembelajaran. Sehingga hasil belajar merupakan kemampuan peserta

(nama belakang), (judul (dua kata saja)) ...

didik yang diperoleh sesudah mendapatkan materi pembelajaran. (Lestari, dkk., 2021).

SIMPULAN

Uraian yang sudah dijabarkan dalam pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa berdasarkan uji validitas ahli media kartu budaya 3D sangat layak digunakan dalam proses belajar mengajar, pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V SD tentang keberagaman budaya Indonesia dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika.

Hasil uji N-gain dari hasil *posttest* dan *pretest* memperoleh 0,7308 sedangkan dari ketuntasan belajar berjumlah 26 dari 30 peserta didik. Menunjukkan keefektifan media Kartu Budaya 3D saat digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga terjadi peningkatan pada hasil belajar peserta didik kelas V SDN Keboguyang Jabon.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto. (2010). *Prosedur penelitian Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineke Cipta.

Datunsolang, A. (n.d.). STRATEGI PEMBELAJARAN GURU AL-QUR ' AN HADIS DALAM MENINGKATKAN MINAT

BELAJAR SISWA, 1–13. <http://dx.doi.org/10.30984/jpai.v4i2.2708>

Dwi Hariani, N., Wibowo, S., & Nurhayati, E. (2022). Pengembangan Media Miniatur Sistem Tata Surya (Misitaya) Menggunakan Direct Instruction Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 1089–1103. <https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6224>

Giwangsa, S. F. (2021). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1), 40–48. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.3992>

A. Hutagalung, T. B., Andriany, L., Matematika, P., & Guru, P. P. (2024). *Filosofi Pendidikan Yang diusung Oleh Ki Hadjar Dewantara dan Evolusi Pendidikan di Indonesia*, 2(3). <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i3.615>

Irma Sukarelawa, M., Kus Indratno, T., & Musvita ayu, S. (2024). N-Gain vs Stacking Analisis perubahan abilitas peserta didik dalam desain one group pretest-posttest.

Kusuma, S. P., Bahri, & Tati, A. D. R. (2021). Narasi Pancasila dan Tujuan

- Pendidikan Nasional dalam Sejarah Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia. *Pattingalloang*, 8(1), 11–20. <https://doi.org/10.26858/pattingalloang.v7i1.12476>
- Lestari, F. D., Ibrahim, M., Ghufron, S., & Mariati, P. (2021). Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5087–5099. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1436>
- Mubarok, M. K., Zahro, F., Rahayu, B., Wulan, S., Wahyu, E., Studi, P., ... Dasar, S. (2023). Pengembangan Permainan Multiply Cards Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Pada Materi Perkalian Di Kelas V MI NU Tengguluan Sidoarjo, 9(1), 15–23. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4072/http>
- Ningsih, S., Susilo, T. A. B., & Dewi, A. S. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storyline pada Materi Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 1823–1838. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2>
- Nurfitriyah, I., Rahayu Sri Wulan, B., & Nurhayati, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Energi Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 5943–5956. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10204>
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, (November), 596–601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Oktaviani, S., Mawardah, M., & Purnamasari, S. D. (2024). Pengaruh Media Kartu Angka Bergambar Terhadap Kecerdasan Logika Matematika pada Taman Kanak-Kanak Mandiri Palembang The Influence of Media Picture Number Cards on Mathematical Logic Intelligence in Taman Kanak-Kanak Mandiri Palembang Universitas Bina Darm, 2(1), 161–170.

(nama belakang), (judul (dua kata saja)) ...

10.31004/basicedu.v5i6.1436

Rahmawati, E., & Dewi, G. K. (2020).

Penerapan Media Pembelajaran Peta Tiga Dimensi Melalui Pembelajaran Tutor Sebaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Banjaran Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(2), 10–18.

<https://doi.org/10.58258/jime.v6i2.1340>

Sumarsono, Meinaldo Badrian, dan M.

(2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu “ Kuartet Kingdom ” Pada Pembelajaran Tematik Materi Kerajaan Hindu , Budha Dan Islam Di Indonesia Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Universitas Negeri Surabaya*, 08(03), 487–496.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: IKAPI.

Yulianto, H. (2024). Disiplin Positif

Pada Kurikulum Merdeka :
Tinjauan Filosofi Pendidikan

Menurut Ki Hajar Dewantara Positive

Discipline

<https://dx.doi.org/10.35914/tomagea.v6i3.1769>