

Penggunaan Edugame Sebagai Media Pengenalan dan Pengimplementasian Nilai-Nilai Pancasila Pada Anak Kelas 1 SDN Citeureup Mandiri 2

by Annisa Rahmawati Putri R

Submission date: 30-May-2024 11:02AM (UTC+0700)

Submission ID: 2391363987

File name: KHATULISTIWA_-_VOLUME._4,_NO.2_JUNI_2024_Hal._152-160..pdf (1.05M)

Word count: 2977

Character count: 20239



Penggunaan Edugame Sebagai Media Pengenalan dan Pengimplementasian Nilai-Nilai Pancasila Pada Anak Kelas 1 SDN Citeureup Mandiri 2

Annisa Rahmawati Putri R¹, Ikhfa Fauziah², Lesta Dwi Agustin³,

Siti Sofiah A⁴, Maulia Depriya Kembara⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Pendidikan Indonesia

Email : aanisaryn08@upi.edu, ikhfauziah28@upi.edu, lestadwi23@upi.edu,
sitsofiahadawiah29@upi.edu, maulia@upi.edu

Abstract Character education is an integral part of early childhood education, especially in introducing the values of Pancasila. This study utilizes a qualitative approach to explore the use of education as a medium for introducing and implementing Pancasila values in first-grade children. The research method involves participatory observation, interviews, and content analysis of educational materials presented to the children. The research findings indicate that the qualitative approach provides insights how children internalize Pancasila values through various educational activities. The results also highlight the importance of interaction between teachers and students in the learning process, where teachers act as facilitators to reinforce understanding and application of Pancasila values in children's daily lives. The implications of this research emphasize the need for a holistic and child-centered approach in designing effective character education programs that consider the needs and characteristics of individual children.

Keywords: Pancasila, Learning Media, Educational Game

Abstrak Pendidikan karakter merupakan bagian integral dari pendidikan anak usia dini, terutama dalam mengenalkan nilai-nilai Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi penggunaan edugame, yaitu permainan pendidikan, sebagai media yang efektif dalam pengenalan dan pengimplementasian nilai-nilai Pancasila pada anak-anak kelas 1. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mengeksplorasi penggunaan edugame sebagai media untuk pengenalan dan pengimplementasian nilai-nilai Pancasila pada anak kelas 1. Metode penelitian ini melibatkan observasi partisipatif, wawancara, dan analisis konten terhadap materi edukasi yang disajikan kepada anak-anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan kualitatif memberikan wawasan yang mendalam tentang bagaimana anak-anak menginternalisasi nilai-nilai Pancasila melalui berbagai kegiatan edukatif. Hasil penelitian juga menyoroti pentingnya interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran, di mana guru berperan sebagai fasilitator untuk memperkuat pemahaman dan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari anak. Implikasi penelitian ini menekankan perlunya pendekatan yang holistik dan berpusat pada anak dalam merancang program pendidikan karakter yang efektif, yang memperhatikan kebutuhan dan karakteristik individu anak.

Kata Kunci: Pancasila, Media Pembelajaran, Edugame

PENDAHULUAN

Pancasila berasal dari gabungan kata "panca" yang berarti "lima" dan "sila" yang berarti "dasar", yang mengacu pada lima prinsip utama negara Indonesia. Istilah "panca" diusulkan oleh presiden pertama Indonesia, Ir. Soekarno, sementara kata "sila" diusulkan oleh seorang ahli bahasa.

Menurut penelitian Galston (2007: 639–644), jenis pendidikan yang disediakan di sekolah memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan karakter kewarganegaraan. Salah satu prinsip moral yang diterapkan untuk mengembangkan karakter anak, sehingga mereka menjadi individu yang memiliki nilai moral, etika, dan kepribadian yang kuat, adalah implementasi pembelajaran karakter Pancasila di sekolah luar biasa. (Putri et al., 2023).

Received: April 30, 2024; Accepted: Mei 30 2024; Published: Juni 30, 2024

* Annisa Rahmawati Putri R, aanisaryn08@upi.edu

Menurut (Kurniawan, 2016). Pancasila juga berperan sebagai panduan bagi masyarakat Indonesia dalam menjalani kehidupan berbangsa dan bernegara. Tujuannya adalah untuk menciptakan masyarakat yang menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Masyarakat yang mengamalkan nilai-nilai Pancasila dapat dilihat dari tindakan mereka yang mencerminkan nilai-nilai tersebut. Tidak hanya dalam kehidupan bermasyarakat, tetapi juga sistem pemerintahan harus selaras dengan ideologi Pancasila. Penerapan nilai-nilai Pancasila merupakan perwujudan dari etika Pancasila berdasarkan prinsip-prinsip nilai dalam kehidupan (Jannah et al., 2023).

Tujuan pendidikan Pancasila di sekolah dasar adalah untuk memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan tentang hubungan baik antara warga negara Indonesia yang memiliki prinsip Pancasila dengan warga negara lain maupun sesama warga negara Indonesia. Pentingnya pendidikan Pancasila terletak pada fakta bahwa nilai-nilai Pancasila merupakan dasar sikap dalam berbangsa dan bernegara, yang tercermin dari pandangan dan nilai-nilai kebudayaan masyarakat Indonesia (Sa'diyah & Dewi, 2022).

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pemahaman dan penerapan nilai-nilai Pancasila sangatlah penting sebagai fondasi utama pembentukan karakter dan kepribadian generasi muda. Namun, tantangan muncul ketika kita berbicara tentang bagaimana menyampaikan nilai-nilai tersebut kepada anak-anak, terutama pada tingkat pendidikan dasar seperti kelas 1 SD. Anak-anak pada usia ini cenderung lebih responsif terhadap metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan edugame menjadi sebuah alternatif yang menarik untuk memperkenalkan dan menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila pada mereka. Melalui pendekatan yang kreatif dan berbasis teknologi ini, diharapkan anak-anak dapat lebih mudah memahami dan menerima konsep-konsep abstrak seperti nilai-nilai Pancasila.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang bisa mempermudah siswa untuk lebih mudah memahami dalam proses pembelajaran, dipertegas dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Zainiyati (2013:63) mengemukakan bahwa media pembelajaran merujuk pada berbagai sarana yang dapat digunakan untuk mentransfer pesan dari pengirim ke penerima dengan tujuan merangsang pikiran perasaan perhatian minat dan kemauan siswa.

Menurut Hermawan (2013), game edukasi adalah permainan yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan pengguna melalui pengalaman yang unik, menarik, dan menyenangkan. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan motivasi belajar sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Game edukasi ini dibuat dengan memperhatikan alur pembelajaran dan menyesuaikan capaian pembelajaran agar pengguna tidak mengalami

kegagalan dalam langkah selanjutnya. Permainan ini juga dirancang untuk mengajarkan pemecahan masalah berdasarkan model yang dimiliki oleh game tersebut.

28 Game based learning merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk permainan yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran dengan cara yang menarik. Dibandingkan dengan metode konvensional, game based learning dianggap lebih menarik dan 44 efektif dalam meningkatkan prestasi siswa serta mendukung proses pendidikan secara keseluruhan. (Dewi & Listiowarni, 2019)

Tujuan dari media pembelajaran ini adalah untuk 32 menginspirasi siswa Sekolah Dasar agar memiliki minat yang lebih besar terhadap mata pelajaran yang kompleks, seperti Pancasila, yang perlu dipahami sedini mungkin. Siswa ditingkat pendidikan dasar cenderung lebih tertarik pada permainan daripada pembelajaran yang monoton dan teoritis 31 di dalam kelas. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang sesuai untuk merangsang kemampuan belajar siswa.

Dibuktikan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Saleh, AP, & Nurhaedah, 2020) penelitian yang dilakukan 45 di SDI Japing Kecamatan Pattalassang Kabupaten Gowa, dan didapatkan hasil bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode game dapat meningkatkan pemahaman siswa (Saleh, AP, & Nurhaedah, 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi penggunaan edugame, yaitu permainan pendidikan, sebagai media yang efektif dalam pengenalan dan pengimplementasian nilai-nilai Pancasila pada anak-anak kelas 1. Pertanyaan kunci 40 yang akan dijawab melalui penelitian ini antara lain adalah seberapa keefektif edugame dalam mengenalkan nilai-nilai Pancasila kepada anak kelas 1, bagaimana dampak penggunaan edugame terhadap pembelajaran nilai-nilai pancasila, serta faktor-faktor apa yang memengaruhi keberhasilan penggunaan edugame dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila.

Penelitian ini menjadi penting karena akan memberikan wawasan yang berharga tentang efektivitas edugame sebagai media pembelajaran nilai-nilai Pancasila pada tingkat pendidikan dasar, serta dapat menjadi panduan bagi pengembangan kurikulum yang lebih inovatif di masa depan.

50 METODE

Metode yang digunakan pada penelitian adalah metode 21 kualitatif. Metode kualitatif adalah proses pengumpulan data di lingkungan alami untuk menginterpretasikan fenomena, di mana peneliti adalah instrumen utama. Pengambilan sampel dilakukan secara purposive dan snowball, dengan teknik pengumpulan data gabungan. Analisis bersifat induktif/kualitatif, 6

menekankan makna **dan** generalisasi **hasil penelitian**. (Anggito & Setiawan, 2018). **Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik studi literatur dengan** mencari sumber yang sesuai dan relevan dengan pembahasan dan menggunakan Teknik observasi ke SDN Citeureup Mandiri 2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada SDN Citeureup mandiri 2. Didapatkan hasil bahwa pembelajaran menggunakan edugames di SDN Citeureup mandiri 2 pada anak kelas 1 menghasilkan perkembangan belajar pada anak, penggunaan edugames tersebut membuat minat belajar pada anak meningkatkan bisa di lihat dari semangat anak ketika diberikan metode edugames tersebut anak menjadi lebih aktif dan memicu jiwa kompetitif pada anak. Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan anak mendapatkan metode pembelajaran yang sesuai. untuk anak kelas 1 SD mereka masih gemar bermain dan **mereka butuh penyesuaian dari** masa **Taman kanak kanak ke** masa **sekolah dasar**, sehingga **anak** **akan** terkejut jika diberikan metode pembelajaran yang terfokus pada pembelajaran saya berupa penjelasan dari guru dan melihat papan tulis lalu menyalin apa yang di pelajari pada hari itu, anak akan merasa bosan dan hal tersebut membuat semangat belajar anak menurun, maka dengan adanya metode pembelajaran dengan penggunaan edugames tersebut sangatlah membawa dampak yang baik bagi pembelajaran, contohnya pada penggunaan edugames dalam pembelajaran pendidikan pancasila, anak menjadi lebih paham ketika diberikan penjelasan melalui media permainan dan telah dibuktikan bahwa ingatan anak akan lebih kuat ketika pembelajaran tersebut berkesan dan penjelasannya mudah di cerna.

Pendidikan kewarganegaraan merupakan suatu pelajaran wajib pada semua Tingkat pendidikan seperti sd, smp, sma dan perguruan tinggi, karakteristik pendidikan kewarganegaraan adalah mendidik agar siswa mempunyai nilai moral dan karakter yang sesuai. Oleh karena **itu** setiap pembelajaran selalu disisipkan nilai moral yg dapat dicontoh bagi siswa (Nurgiansah, 2021).

Proses **pengembangan ilmu pengetahuan** dalam pembelajaran **akan terjadi jika paradigma yang lama mengalami krisis dan akhirnya orang mengembangkan paradigma yang baru yang sekiranya lebih rasional dan logis**. seperti penggunaan media media pembelajaran pada anak anak sekolah dasar yang di rancang dan dibuat lebih menarik dengan visual dan audiotori, yang menghasilkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan mudah dipahami oleh anak saat pelaksanaan pembelajaran, hal tersebut merupakan perkembangan ilmu yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak dalam penerimaan materi pembelajaran.

Salah satu alat yang dapat mengembangkan ilmu pengetahuan yaitu media pembelajaran yang kreatif dan mampu ⁸ untuk menarik minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran merupakan alat bantu ²² yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dari guru kepada para siswa sehingga merangsang pikiran, minat, ¹² perasaan, perhatian dan pikiran siswa. Media pembelajaran ini terbagi dalam beberapa jenis seperti visual audiotori, video pembelajaran, games, dan lain sebagainya.

Dalam hal ini pemilihan metode yang tepat sangatlah di perlukan ¹² agar proses pembelajaran berjalan dengan semestinya dan tidak membosankan dan sulit dipahami anak, seperti metode lama yang masih banyak menggunakan ceramah, lks media cetak sehingga menyebabkan suasana pembelajaran di kelas ²⁶ menjadi pasif siswa terlihat bosan dan kurang berminat mengikuti pembelajaran PKN karena metode yang kurang sesuai untuk anak-anak kelas 1 SDN Citeureup mandiri 2

Keefektifan penggunaan edugames dalam pembelajaran nilai-nilai pancasila

Keefektifan media pembelajaran interaktif menjadi fokus utama dalam pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan untuk mengeksplorasi sejauh mana media pembelajaran interaktif dapat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, terutama dalam meningkatkan pemahaman siswa, memperkuat motivasi belajar, dan menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis.

Beberapa faktor yang mempengaruhi keefektifan penggunaan media pembelajaran: (Riyadi & Wibawa, 2024)

1. Interaktivitas dalam Pembelajaran

Keefektifan media pembelajaran interaktif bergantung pada seberapa tinggi tingkat interaktivitas yang dimilikinya.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan didapatkan bahwa anak kelas 1 SD Citeureup Mandiri 2 sangat interaktif ketika dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode edugame. Mereka sangat aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan asesor, hal tersebut menjadi salah satu bukti bahwa edugame efektif digunakan untuk pembelajaran

2. Keterlibatan Siswa yang Meningkat

Dengan menggunakan edugame siswa lebih bersemangat untuk terlibat dalam pembelajaran. Mereka terlihat antusias dalam mengikuti rangkaian pembelajaran tanpa adanya siswa yang merasa bosan.

3. Motivasi Belajar yang Tinggi

Pembelajaran menggunakan edugame dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa merasa ²⁵ lebih mudah memahami materi yang disampaikan, oleh karena itu anak akan

merasa lebih semangat dalam mempelajari nilai-nilai yang ada dilam pancasila ini. Sehingga nantinya anak ⁴⁸ akan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari

4. Umpan Balik yang Berorientasi Peningkatan

Media pembelajaran interaktif memiliki kelebihan dalam ³⁰ memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Umpan balik ini membantu siswa memahami kebenaran jawaban mereka, merespons kesalahan, dan meningkatkan rasa percaya diri dalam belajar. Umpan balik formatif ini memungkinkan perbaikan cepat dan mendorong siswa untuk terus meningkatkan pemahaman mereka.

5. Fleksibilitas dan Keterjangkauan.

Kinerja media pembelajaran interaktif juga tercermin dari tingkat fleksibilitasnya dalam memfasilitasi pembelajaran. Akses daring yang luas memungkinkan siswa untuk memperoleh materi pembelajaran di berbagai tempat dan waktu. ¹³ Fleksibilitas ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar sesuai dengan preferensi belajar individual mereka.

Dari pemaparan diatas ^{dapat} disimpulkan bahwa edugame yang digunakan dalam pembelajaran PKN pada siswa anak kelas 1 SD Citeureup mandiri 2 efektif digunakan dan memberikan perubahan besar dalam keaktifan dan kenyamanan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Menggunakan edugame sebagai media pembelajaran anak kelas 1 Sd dapat memberikan dampak positif, seperti yang dipaparkan Alessi & Trollip (2001), permainan memiliki sejumlah keuntungan dalam konteks lingkungan pembelajaran. Permainan dapat meningkatkan motivasi siswa dan bahkan mendorong mereka untuk belajar dalam beberapa situasi. Selain itu, permainan juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. (Hidayatulloh, Praherdhiono, & Wedi, 2020)

Menurut Vitianingsih (2016), game pembelajaran memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional, salah satunya adalah kemampuannya dalam menggambarkan permasalahan yang ada. Penelitian yang dilakukan oleh Maslani (2016) menunjukkan ¹⁵ bahwa penggunaan game dalam kegiatan belajar mengajar menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa yang positif. (Hidayatulloh, Praherdhiono, & Wedi, 2020)

Namun, disamping itu ada juga faktor faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan penggunaan edugame sebagai media pembelajaran, antara lain:

1. Desain Permainan: ⁴⁷ Desain permainan yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan konsep Pancasila dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Integrasi Nilai-nilai Pancasila: Edugame yang mampu mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila

secara konsisten dan tepat dalam setiap elemen permainan akan membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut dengan lebih baik.

3. Feedback dan Umpan Balik: Memberikan umpan balik yang sesuai dan informatif kepada siswa selama permainan dapat membantu mereka memahami konsep-konsep Pancasila secara lebih mendalam dan memperbaiki pemahaman mereka jika diperlukan.

4. Ketersediaan Sumber Daya: Faktor ketersediaan teknologi dan infrastruktur yang memadai untuk mendukung penggunaan edugame dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila dapat mempengaruhi keberhasilan implementasinya.

5. Dukungan Guru dan Institusi: Dukungan aktif dari guru dan institusi pendidikan dalam mengintegrasikan edugame dalam kurikulum serta memberikan bimbingan dan dukungan kepada siswa dalam menggunakan permainan tersebut juga sangat penting.

6. Keterlibatan Orang Tua: Dukungan dan keterlibatan orang tua dalam mendukung penggunaan edugame sebagai alat pembelajaran nilai-nilai Pancasila di luar lingkungan sekolah juga dapat mempengaruhi keberhasilannya.

Menerapkan game pembelajaran dalam pengajaran PKN akan mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsepnya. Penelitian menunjukkan bahwa melalui game, siswa dapat meningkatkan pemahaman dan logika mereka terhadap mata pelajaran tersebut. Selain itu, dengan popularitas game di kalangan anak-anak sekolah, penggunaannya dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

KESIMPULAN

Pendidikan kewarganegaraan merupakan bagian penting dari kurikulum di semua tingkat pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Tujuannya adalah membentuk karakter dan nilai moral yang sesuai pada siswa. Oleh karena itu, setiap pembelajaran selalu mencakup penyisipan nilai-nilai moral yang bisa dijadikan contoh oleh siswa. Pendidikan yang komprehensif mencakup pengajaran, pembelajaran, dan bimbingan, dengan gaya pengajaran yang bertujuan untuk membentuk nilai moral dan perilaku yang baik pada siswa. Inovasi dalam metode pembelajaran, seperti penggunaan media kreatif dan interaktif seperti visual, audio, video, dan permainan, dapat mempercepat perkembangan pendidikan. Edugames dan integrasi nilai-nilai pancasila menjadi bagian dari metode pembelajaran yang efektif. Media interaktif ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga memotivasi mereka dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis. Dalam konteks Pendidikan Kewarganegaraan, penggunaan game pembelajaran telah terbukti

membantu siswa memahami konsep-konsepnya dengan lebih baik, sambil meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka.

Penelitian di SDN Citeureup Mandiri 2 menunjukkan bahwa penggunaan edugame di sekolah dasar secara signifikan meningkatkan kemajuan belajar anak-anak. Melalui edugame, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kompetitif bagi mereka, mendorong keterlibatan dan motivasi yang lebih tinggi. Ini karena anak-anak secara alami suka bermain dan belajar sejak usia dini, sehingga mereka lebih aktif dan termotivasi. Penggunaan edugame menciptakan lingkungan belajar yang menarik bagi anak-anak, karena mereka lebih tertarik untuk memperoleh informasi melalui permainan, dan cenderung lebih terlibat dalam proses pembelajaran jika metode pengajaran menarik dan mudah dipahami.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Dewi, P. N., & Listiwarni, I. (2019). Implementasi game based learning pada pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal Resti: Rekayasa Riset dan Teknologi*, 3(1), 124-130.
- Ekayani, N. P. (n.d.). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.
- Hidayatulloh, S., Praherdhiono, H., & Wedi, A. (2020). Pengaruh game pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar pemahaman ilmu pengetahuan alam. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 199-206.
- Jannah, H. M., Qolbi, I. N., & Kembara, M. D. (2023). Korelasi penegakkan etika Pancasila dalam mengatasi kasus kekerasan seksual di kampus. *GARUDA: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Filsafat*, 1(2), 76-88.
- Kartini, D., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Pancasila dalam pendidikan sekolah dasar. *Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 113-118.
- Muslim, M.Pd., A. H. (2020). *Media Pembelajaran Pkn di SD*. Banyumas: CV. Pena Persada.
- Putri, N. N. A., Avianika, K. A., & Kembara, M. D. (2023). Peran Pancasila sebagai upaya membangun etika anak berkebutuhan khusus di masyarakat. *GARUDA: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Filsafat*, 1(2), 89-96. <https://journal.widyakarya.ac.id/index.php/garuda-widyakarya/article/view/389/400>
- Resmana, M. T., & Dewi, D. A. (2021). Pentingnya pendidikan Pancasila untuk merealisasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, 5(1), 473-485.
- Riyadi, T., & Wibawa, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz pada pembelajaran PPKn di SD kelas 5. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 2791-2805.

- Saleh, R. R., AP, N., & Nurhaedah. (2020). Pengaruh metode games terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn kelas V di SDI Japing Kecamatan. *Pinisi Journal PGSD*, 1(2), 1-9.
- Sa'diyah, M. K., & Dewi, D. A. (2022). Penanaman nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9940-9945.
- Sulianti, A., Effendi, Y., & Sa'diyah, H. (2020). Penerapan nilai-nilai Pancasila dalam lembaga pendidikan. *JPK: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 4(1), 54-56.
- Yuanta, F. (2019). Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 91-100.

Penggunaan Edugame Sebagai Media Pengenalan dan Pengimplementasian Nilai-Nilai Pancasila Pada Anak Kelas 1 SDN Citeureup Mandiri 2

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Wily Mohammad, Nabilla Ryca Maulidiyah. "Pengaruh Pendekatan Permainan dalam Kartu Pinmat Math Hero terhadap Pemahaman Matematika di Tingkat Sekolah Dasar", Jurnal Pendidikan Matematika, 2023 Publication	1 %
2	www.ejournal.stitpn.ac.id Internet Source	1 %
3	e-journals.unmul.ac.id Internet Source	1 %
4	jurnal.itbsemarang.ac.id Internet Source	1 %
5	prin.or.id Internet Source	1 %
6	Verawati Harahap, Deden Herdiana Altaftazani. "PEMBELAJARAN ONLINE MENGGUNAKAN APLIKASI WHATSAPP (WA) MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA	1 %

MATERI MENYAJIKAN RINGKASAN TEKS
EKSPLANASI DI KELAS 5 SD DALAM MASA
PANDEMI COVID 19", COLLASE (Creative of
Learning Students Elementary Education),
2022

Publication

7	e-theses.iaincurup.ac.id Internet Source	1 %
8	repository.ikipgribojonegoro.ac.id Internet Source	1 %
9	journal.umpo.ac.id Internet Source	1 %
10	jurnaluniv45sby.ac.id Internet Source	1 %
11	Submitted to C.E. Byrd High School Student Paper	<1 %
12	Haryono. "Penggunaan media visual berbasis gambar dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk mengembangkan kreativitas menulis siswa di MI Ma'arif NU Lamuk Kejobong Purbalingga", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia), 2024 Publication	<1 %
13	Sitti Magfirah Makmur, Rahmat Dunggio, Moh. Ziad Pilomonu, Rizki Maulana. "Penguatan Nasionalisme Melalui	<1 %

Pembelajaran Pancasila dan Metode Repetisi bagi Siswa di Sanggar Bimbingan Rawang Selangor, Malaysia", Buletin KKN Pendidikan, 2023

Publication

14	armenmandakunian.com Internet Source	<1 %
15	edukatif.org Internet Source	<1 %
16	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	<1 %
17	gudacil.blogspot.com Internet Source	<1 %
18	pedvisnyk.knu.ua Internet Source	<1 %
19	tambahpinter.com Internet Source	<1 %
20	www.jptam.org Internet Source	<1 %
21	Submitted to IAIN Kudus Student Paper	<1 %
22	ejournal.kopertais4.or.id Internet Source	<1 %
23	sintesa.stkip-arrahmaniyah.ac.id Internet Source	<1 %

24	Ashar Ashar, Sadaruddin Sadaruddin, Reski Idamayanti. "Project for Strengthening the Student Profile of Pancasila Centered on Students at Semen Tonasa II Kindergarten", ARRUS Journal of Social Sciences and Humanities, 2024 Publication	<1 %
25	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
26	journal.uwks.ac.id Internet Source	<1 %
27	repositoriohml.ufba.br Internet Source	<1 %
28	Arif Alexander Bastian, Dyah Fitri Mulati, Eka Pratiwi Yuniarti, Garda Arif Wicaksono, Defy Gustianing, Septika Ariyanti. "IMPLEMENTASI GAME BASED LEARNING PADA KELAS ENGLISH IMPROVEMENT", Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Ungu(ABDI KE UNGU), 2023 Publication	<1 %
29	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	<1 %
30	ejournal.ummuba.ac.id Internet Source	<1 %
31	ejournal.unma.ac.id Internet Source	<1 %

32

journal.csspublishing.com

Internet Source

<1 %

33

riset.unisma.ac.id

Internet Source

<1 %

34

Dodi Jaya Wardana, Muhammad Roqib, Ira Ayu Widiанти, Khafidah Khafidah.

"SOSIALISASI URGENSI DAN EKSISTENSI NILAI-NILAI PANCASILA BAGI PESERTA DIDIK DI LINGKUNGAN KAMPUNG ILMU KABUPATEN BOJONEGORO", DedikasiMU : Journal of Community Service, 2023

Publication

<1 %

35

Feri Devina, Encep Syarief Nurdin, Yadi Ruyadi, Enceng Kosasih, Restu Adi Nugraha.

"Penguatan Karakter Pancasila Anak Usia Dini melalui Kearifan Budaya Lokal: Sebuah Studi Literatur", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2023

Publication

<1 %

36

Mallewi Agustin Ningrum, Rachma Hasibuan, Mas'udah Mas'udah, Ruqoyyah Fitri. "PAUD Holistik Integratif Berdimensi Profil Pelajar Pancasila", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2023

Publication

<1 %

37

Nabilla Suci Ramadhani, Usiono. "Systematic Literature Review: Revolusi Pancasila dalam

<1 %

Globalisasi di Era Industri", Jurnal Basicedu, 2023

Publication

38

Suarti Suarti, Hijrawatil Aswat, Masri Masri. "Peran Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Menuju Pelajar Pancasila pada Siswa di Sekolah Dasar", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2023

Publication

<1 %

39

adoc.tips

Internet Source

<1 %

40

anzdoc.com

Internet Source

<1 %

41

digilib.uinsby.ac.id

Internet Source

<1 %

42

digilib.unila.ac.id

Internet Source

<1 %

43

doaj.org

Internet Source

<1 %

44

e-jurnal.staiattanwir.ac.id

Internet Source

<1 %

45

eprints.unm.ac.id

Internet Source

<1 %

46

journal.aripi.or.id

Internet Source

<1 %

47 jurnalfkip.unram.ac.id <1 %
Internet Source

48 pai-tarbiyah.stainkudus.ac.id <1 %
Internet Source

49 repository.iainpalopo.ac.id <1 %
Internet Source

50 repository.lppm.unila.ac.id <1 %
Internet Source

51 staff.uny.ac.id <1 %
Internet Source

52 www.slideshare.net <1 %
Internet Source

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On