



**PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR PPT INTERAKTIF MATERI SIMBOL DAN SILA-SILA PANCASILA
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MUATAN PPKN PADA TEMA 5
PENGALAMANKU SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 2
PADA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR**

Novasari¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura
Email: novasari636@gmail.com

Abstract: *The purpose of this research is to identify and describe learning by using interactive powerpoint media which can add to the learning outcomes of precepts and precepts at SDN Socah 3. The subjects in this study were all class II students at SDN Socah 3 with a total of 19 students, consisting of 9 male students and 10 female students. The type of research conducted is Classroom Action Research by using the rules for implementing the action, namely carrying out 2 cycles in the research. In the implementation of the first cycle, one meeting was carried out, namely 1 x 35 minutes with material on the symbols and precepts of Pancasila using powerpoint learning media. the value of the Minimum Completeness Standard that must be met by students is required to get a value of ≥ 75 which is set at SDN Socah 3, Socah District, Bangkalan Regency. In cycle 1, out of 19 grade 2 students, only 8 finished studying and 11 students had not completed it, so the observers held cycle 2 in order to finish the material and achieve the KKM score that had been set. In cycle 1 it displays an average increase in student learning outcomes individually from 55.26 with a completeness percentage of 42.1%. The average score of the students increased because in this cycle the students seemed excited and interested in the PowerPoint learning media used. In cycle 2 it showed an increase in the average score of student learning outcomes to 72.6 with an increase in the percentage of student completeness in cycle 2 to 73.7% and was included in the criteria for very good and good student mastery. declared successful.*

Keywords: *Interactive Media; Learning Outcomes; Interactive Powerpoint*

Abstrak: Tujuan dalam penelitian ini adalah guna mengenali serta mendeskripsikan pembelajaran dengan memanfaatkan media powerpoint interaktif yang bisa menambah hasil belajar materi sila serta sila di SDN Socah 3. Subjek dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas II SDN Socah 3 dengan jumlah siswa yaitu 19 siswa, dimana terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan aturan pelaksanaan tindakan yaitu dilaksanakannya 2 siklus dalam penelitian. Pada pelaksanaan siklus pertama dilakukan sebanyak satu kali pertemuan yaitu 1x35 menit dengan materi simbol dan sila-sila Pancasila menggunakan media pembelajaran powerpoint. nilai Standar Ketuntasan Minimum yang mesti dipenuhi siswa wajib mendapatkan nilai ≥ 75 yang ditetapkan di SDN Socah 3 Kecamatan Socah Kabupaten Bangkalan. Pada siklus 1 dari 19 siswa kelas 2 cuma 8 yang tuntas belajar serta 11 siswa belum tuntas, sehingga pengamat mengadakan siklus 2 guna bisa menyudahi materi serta meraih nilai KKM yang sudah ditetapkan. Pada siklus 1 menampilkan kenaikan rata-rata hasil belajar siswa secara individual dari 55, 26 dengan persentase ketuntasan 42, 1%. Nilai rata-rata siswa naik sebab pada siklus ini siswa tampak

bersemangat serta tertarik dengan media pembelajaran PowerPoint yang digunakan. Pada siklus 2 menampilkan kenaikan skor rata-rata hasil belajar siswa 72,6 dengan kenaikan persentase ketuntasan siswa pada siklus 2 jadi 73,7% serta terhitung dalam kriteria ketuntasan siswa sangat baik serta baik. dinyatakan sukses.

Kata Kunci: Media Interaktif; Hasil Belajar; Powerpoint Interaktif



Copyright © 2023 Taksonomi : Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar

PENDAHULUAN

Media sebagai sumber pengantar yang digunakan oleh guru untuk mengajarkan materi pelajaran, oleh karena itu, dengan terdapatnya media sehingga guru akan sangat terbantu dalam keefektifan dalam proses pembelajaran serta penyampaian isi pesan serta materi pelajaran oleh guru pada saat proses pembelajaran. Seseorang guru dituntut untuk bisa kreatif serta dalam menciptakan media/ perlengkapan perantara untuk memudahkan dalam pembelajaran yang cocok dengan materi yang hendak dipelajari. Tentang itu, akan sanggup menarik motivasi serta atensi siswa dalam pendidikan PKn di Sekolah Dasar.

Penerapan pembelajaran di kelas mula, guru semestinya mengenali metode belajar pada siswanya cocok dengan tahap pertumbuhan energi nalarnya sehingga guru hendak bisa memutuskan dengan gampang media pembelajaran apa yang hendak cocok dengan pertumbuhan energi nalar anak. Adapaun bagi Sudjana serta Ahmad, jika media dalam proses pengajaran ada peranan adalah (a) perlengkapan untuk menjelaskan bahan pembelajaran pada dikala guru menyatakan pelajaran. (b) perlengkapan untuk meningkatkan permasalahan yang hendak dikaji lebih lanjut serta hendak dipecahkan oleh siswa dalam proses pembelajaran. (c) selaku sumber belajar untuk siswa, dengan terdapatnya media dalam pendidikan harapannya hendak bisa tingkatkan mutu hasil belajar yang bisa memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) siswa.

Nilai KKM ialah nilai yang mesti diperoleh oleh siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran hendak dikatakan tuntas serta sudah apabila secara totalitas nilai siswa bisa meraih KKM ataupun lebih dari 70 sebanyak 80%. Berlandaskan hasil observasi yang sudah dicoba di SDN Socah 3 Bangkalan, hasil dari belajar siswa pada dikala melakukan penilaian sesudah penyampaian materi memperoleh nilai yang cuma meraih nilai rata-rata 40% pada materi PKn yang sudah diajarkan, sementara itu, standar nilai di SDN Socah 3 merupakan 70, oleh sebab itu, hasil yang sudah diperoleh siswa masih dibawah standar. Perihal ini diakibatkan sebab aktivitas pendidikan yang masih berpusat pada guru, guru belum terbiasa memanfaatkan media pembelajaran. Hingga dari itu, guru cuma memakai tata cara ceramah dalam pengajarannya sehingga siswa alami kejenuhan. Sesudah melaksanakan Analisa awal terhadap kasus yang pengamat temui. Hingga pengamat hendak memakai media foto guna tingkatkan hasil belajar siswa pada modul PKn di SDN 3 Socah, Bangkalan.

Bersumber pada statement di atas, hingga pengamat menawarkan penyelesaian yang bisa menanggulangi permasalahan tersebut dengan memanfaatkan media dalam proses pembelajaran yang tengah berlangsung. Media yang ditawarkan ialah dengan menggunakan media foto. Sebab Media foto sangat berarti digunakan dalam sesuatu pendidikan guna untuk memotivasi siswa serta menarik siswa untuk bisa mencontohi pembelajaran dengan baik. Sanjaya (2009; 214), media foto merupakan sesuatu media grafis sangat banyak digunakan guna proses pembelajaran. Perihal ini disebabkan foto maupun gambar mempunyai sebagian keunggulan, ialah sifatnya yang konkret, lebih realistis ketimbang dengan media verbal. Sebaliknya Munahdi

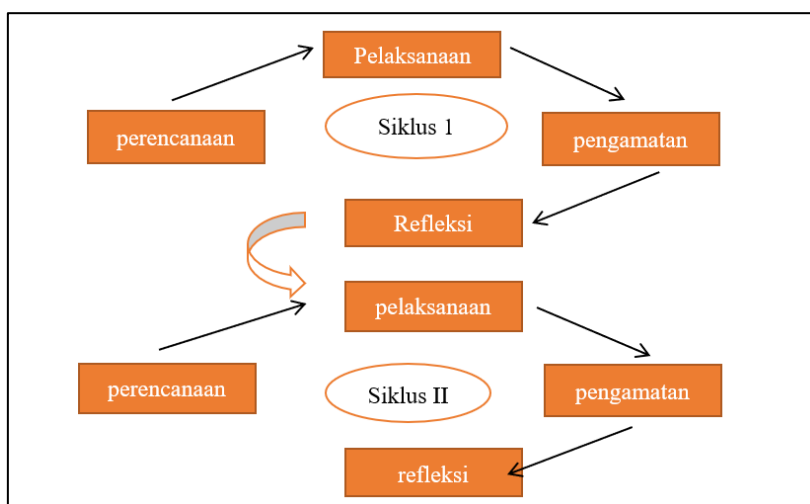
(2008; 89), menyampaikan kalau media foto merupakan media visual yang berarti serta sangat gampang didapatkan. Media foto dikatakan berarti disebabkan media ini bisa mengubah kata verbal, mengkonkritkan yang abstrak, serta bisa menangani pengamatan manusia. Berikutnya bagi Sudjana (2005; 68), mengatakan kalau media foto merupakan media yang bisa menggabungkan kenyataan serta gagasan secara kokoh serta jelas memakai gabungan pengungkapan perkata dengan foto. Tetapi secara eksklusif media foto mempunyai guna selaku menarik atensi, memperjelas sajian inspirasi, mengilustrasikan maupun berikan modifikasi pada kenyataan yang mungkin hendak dibiarkan ataupun diabaikan.

Sudjana (2005; 2) mengatakan guna media pembelajaran ialah: (1) pembelajaran hendaknya lebih menarik atensi pada siswa, sehingga hendak bisa meninggikan motivasi dalam belajar. (2) bahan pembelajaran seharusnya lebih jelas pada maknanya sehingga bisa lebih dimengerti oleh para siswa, serta mengizinkan buat siswa bisa memahami suatu tujuan pembelajaran dengan lebih baik. (3) tata cara dalam mengajar hendak memiliki modifikasi, tidak cuma komunikasi secara verbal saja dengan lewat penuturan perkata oleh guru, perihal ini supaya siswa tidak gampang bosan serta guru tidak kehilangan tenaga, apabila guru mengajar disetiap mata pelajaran. (4) siswa hendak untuk lebih banyak melaksanakan aktivitas belajar, sebab siswa tidak cuma mencermati ceramah guru saja, namun siswa bakal melaksanakan kegiatan lain semacam mengamati, melaksanakan, mendemonstrasikan serta lain sebagainya. (5) ciri media pembelajaran.

Tujuan dari studi ini ialah buat menambah hasil belajar PKn dengan memanfaatkan media foto pada pendidikan PKn. Setelah itu, guna dalam riset ini ialah selaku pedoman untuk guru buat bisa memilah media yang pas dalam pembelajaran PKn di kelas II SD, guna pula buat menambah kreatifitas serta keahlian guru dalam memakai media foto pada pembelajaran PKn di kelas II SD.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). PTK merupakan riset yang dicoba oleh guru didalam kelasnya sendiri lewat refleksi diri, dengan tujuan buat membetulkan kinerja selaku guru, sehingga proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik serta hasil belajar siswa bisa bertambah". (Hamzah B Uno, DKK, 2011, hal. 41). Penelitian ini dilaksanakan di kelas II SD Negeri Socah 3 Bangkalan yang berlokasi di Socah, Kecamatan Socah, Kabupaten Bangkalan. Dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/ 2023. Siswa kelas II SD Negeri 3 Socah selaku subjek dengan siswa berjumlah 19 siswa dimana 9 siswa cowok serta 10 siswa cewek. Factor yang diteliti ialah tentang kenaikan hasil belajar siswa sehabis dikerjakannya pembelajaran dengan memakai media pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas ini dicoba dalam 2 siklus. Prosedur dalam riset ini mempunyai sebagian Langkah- langkah ialah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan serta pula refleksi. Analisis informasi dalam penelitian ini dicoba dengan statistic deskriptif buat menghitung nilai orang siswa, presentase ketuntasan klasikal, presentase kegiatan guru serta presentase kegiatan siswa yang sudah dicapai dalam proses pembelajaran berlangsung di kelas.



Gambar 1. Alur Analisis Data

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil pra siklus siswa kelas II yaitu menunjukkan bahwa hasil belajar PPKn tema 5 Simbol dan Sila-Sila Pancasila masih banyak yang mendapatkan nilai rendah karena banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM kurang dari 75. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pra Siklus

Nama Siswa	Nilai	Keterangan	
		Tuntas	Tidak Tuntas
Ahmad Afi Zahrudi	50		√
Ahmad Fachri	80	√	
Aulia Azmi	60		√
Danu Pratama	30		√
Erik Ferdian	70		√
Farrel Ardiansyah	60		√
Ghozi Ali Mortadho	79	√	
M. Imam Rosadhy	70		√
Mada Indri	80	√	
Maura Azka S	90	√	
Moh. Fikri	80	√	
Mudirotul	76	√	
Nabila Amanda	68		√
Nasrin Asbah	30		√
Naura Cahya	60		√
Nikeysa Meldina	80	√	
Triya Nisa	73		√
Ulfa Khairunnisa	60		√
Rama Yuza	78	√	
Jumlah	1274		
Rata-Rata	67,1		
Tuntas Belajar	42,1%		
Tidak Tuntas	57,9%		

Berdasarkan tabel di atas menampilkan kalau hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn masih kurang maksimal, di mana Sebagian besar nilai siswa belum menggapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang sudah ditetapkan di sekolah ialah 75. Siswa yang tuntas belajar sebanyak 8 siswa dengan presentase 42, 1% sebaliknya siswa yang tidak tuntas belajar sebanyak 12 siswa dengan presentase 57, 9%. Informasi awal hasil belajar PPKn siswa kelas II SD Negeri Socah 3 Bangkalan saat sebelum diterapkannya media pembelajaran interaktif dapat dilihat masih banyak siswa yang nilainya terletak di bawah $KKM \leq 75$.

Pelaksanaan Tindakan pada siklus I dilaksanakan satu kali pertemuan ialah 1x35 menit. Penyajian materi penelitian dengan memakai Langkah- langkah pembelajaran yang dianjurkan/ disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan mempraktikkan media pembelajaran interaktif dengan hasil belajar siswa selaku berikut. Hasil belajar siswa nampak jelas dalam Tindakan siklus awal ini belum penuh kriteria keberhasilan ialah 85%, hingga dengan memandang hasil tersebut periset melanjutkan penelitiannya pada siklus II.

Riset Aksi yang dicoba di siklus II ini penerapannya sama dengan riset Aksi pada siklus I, cuma saja dalam riset pada siklus II ini periset melaksanakan riset dengan membetulkan kekurangan serta melanjutkan modul yang kurang pada siklus I. informasi hasil belajar pada siklus II sehabis diterapkan media pendidikan ineraktif diperoleh jumlah totalitas nilai siswa yang menggapai 1. 689 dengan nilai rata- rata kelas yang dicapai ialah 89, 47. Jumlah siswa yang bisa menggapai KKM pada siklus II ialah 17 siswa dengan presentase 89, 47% sebaliknya jumlah siswa yang belum menggapai KKM ialah terdapat 2 siswa dengan presentase 10, 53%.

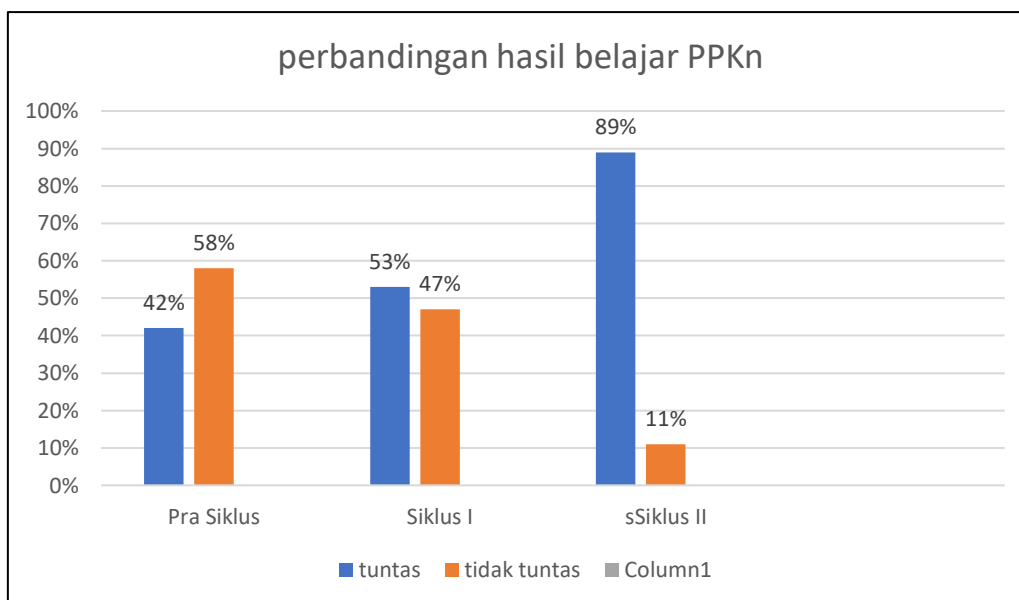
Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Socah 3 Bangkalan yang terletak di Socah, Kecamatan Socah, Kabupaten Bangkalan pada 27 Februari 2023. Dengan aktivitas observasi awal ataupun pra siklus serta melaksanakan wawancara pada guru kelas II SD Negeri Socah 3 Bangkalan mengenai hasil belajar siswa pada pelajaran PPKn. Hasil observasi serta wawancara pada guru kelas tersebut dikenal kasus yang terjalin sehingga kenapa nilai hasil belajar kelas II rendah, perihal ini diungkapkan kalau guru tidak mengenakan media pendidikan dikala melaksanakan pembelajaran di kelas sebab keterbatasan waktu, sehingga guru kurang persiapan dalam membuat media pembelajaran yang bisa mendukung hasil belajar siswa nantinya.

Bersumber pada hasil wawancara tersebut hingga guru serta periset bersepakat buat mengarahkan pendidikan PPKn tema 5 Simbol serta Sila- Sila Pancasila memakai media pembelajaran interaktif buat menolong siswa dalam menanggulangi perkaranya dalam menguasai materi yang diajarkan. Ada pula buat mengenali hasil belajar siswa bertambah, peneliti memasukkan nilai aktivitas pra siklus, siklus I serta siklus II. Pada aktivitas pra siklus hasil yang didapatkan menampilkan kalau hasil yang didapatkan menampilkan kalau hasil belajar PPKn pada tema 5 Simbol serta Sila- Sila Pancasila masih rendah sebab masih banyak siswa yang nilainya terletak di dasar KKM kurang dari 72%. Dengan memandang hasil tersebut hingga peneliti hendak melanjutkan dengan mempraktikkan media pembelajaran interaktif ialah powerpoint interaktif yang berisi gambar serta video pembelajaran pada materi Simbol serta Sila- Sila Pancasila. Buat meminimalisir nilai siswa yang kurang dari standar yang sudah ditetapkan. Adapun tabel perbandingan hasil belajar PPKn Pra siklus, siklus I dan siklus II yaitu:

Tabel 2. Perbandingan hasil belajar PPKn pra siklus, siklus I, dan siklus II

Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%
Tuntas	8	42,11%	10	52,63%	17	89,47%
Tindak tuntas	11	57,89%	9	47,37	2	10,53%
Jumlah	19	100%	19	100%	19	100%

Peneliti memperoleh data dari nilai rata-rata hasil belajar PPKn dan ketuntasan klasikal meningkat dari hasil pra siklus, siklus I, dan siklus II. Adapun nilai rata-rata pra siklus tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif adalah 67,1 dengan jumlah siswa 19 siswa, siswa yang tuntas belajar 8 siswa dengan ketuntasan klasikal 42,11%. Pada siklus I nilai rata-rata siswa diperoleh 71,26 dari KKM yang ditetapkan di sekolah 75 dengan jumlah siswa 19 siswa, siswa yang tuntas belajar 10 siswa dengan ketuntasan klasikal 52,63%. Sedangkan pada siklus II hasil belajar PPKn meningkat dengan nilai rata-rata 88,89 dengan jumlah siswa 19 siswa. Siswa yang tuntas belajar yaitu 17 siswa dengan ketuntasan klasikal 89,47% dengan indikator ketuntasan klasikal yang ditetapkan 80%.



Gambar 2. Grafik perbandingan kenaikan presentase ketuntasan belajar PPKn pra siklus, siklus I, dan siklus II

Gambar tersebut menggambarkan bahwa presentase ketuntasan belajar siswa pada kegiatan pra siklus ke siklus I mengalami peningkatan sebanyak 11%. Sedangkan presentase ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yang signifikan yaitu mencapai 36%.

KESIMPULAN

Hasil penelitian Tindakan kelas pada pembelajaran materi Simbol dan Sila-Sila Pancasila muatan PPKn melalui media gambar PPT Interaktif pada siswa kelas II SDN Socah 3 dapat diperoleh dari hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran, hasil diskusi kelompok yang dilakukan siswa dan hasil tes evaluasi di akhir pembelajaran. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada maka direncanakanlah suatu tindakan yang menekankan pada peningkatan nilai hasil belajar siswa, dengan menggunakan media gambar ppt interaktif dalam proses pembelajaran. Karena menurut Dave Meier mengemukakan bahwa belajar harus dilakukan dengan aktivitas, yaitu menggerakkan fisik ketika belajar dan memanfaatkan indera siswa sebanyak mungkin dan membuat seluruh tubuh/pikiran terlibat dalam proses belajar (Rusman, 2014:389 dalam Jurnal Pembelajaran dan Pendidik). Hasil Belajar Berdasarkan hasil penelitian hasil belajar siswa pada pembelajaran materi simbol dan sila-sila Pancasila melalui media gambar ppt interaktif siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Dengan siswa sejumlah 19, sebanyak 8 siswa yang dapat berhasil mendapatkan nilai di atas KKM dan siswa yang mendapat nilai di bawah KKM sebanyak 11 siswa. Dari 19 siswa, dengan 14 siswa bisa mendapatkan nilai yang berada di atas KKM dan siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM

sebanyak 5 siswa. Presentase klasikal hasil belajar siswa sebanyak 73,7% atau menjalani peningkatan sebesar 31,6% dari siklus I. Berdasarkan peningkatan hasil belajar tersebut hal ini, membuktikan bahwa proses pembelajaran media gambar ppt interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Siswa lebih suka akan proses belajar mengajar yang interaktif (penggunaan media gambar) hal ini dikarena siswa akan lebih cepat memahami pembelajaran, siswa tidak akan mudah bosan dan siswa akan cepat memahami materi jika yang disampaikan oleh guru. hal ini akan mendukung apa yang diungkapkan oleh Arsyad (2013:3), mengatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk bisa menyampaikan suatu pesan atau informasi di saat proses belajar mengajar sehingga akan dapat merangsang perhatian dan minat belajar bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Acoci, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 1 Kecamatan Kulisusu Barat Kabupaten Buton Utara. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 111-121.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ashari, Avisena, 2020, "Makna 5 Lambang Pancasila, penjelasan lengkap Arti Lambang Pancasila dari sila 1-5". <https://bobo.grid.id/amp/082439388/makna-5-lambang-pancasila-penjelasan-lengkap-arti-lambang-pancasila-dari-sila-1-sampai-5?page=all>, diakses pada 20 januari 2023 pukul 10:25.
- Irwan, I., & Kamarudin, K. (2021). Implementasi Kinerja Guru Pada Pembelajaran PPKn. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1862-1869.
- Jeti, L. (2022). Understanding Of Early Childhood Parents On Protection Of Children's Rights In Coastal Communities In Buton Islands. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 1(11), 2983-2992.
- Karim, K., & Kamasiah, K. (2022). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA DALAM PENERAPAN METODE MEMBACA CEPAT PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Wawasan Sarjana*, 1(3), 97-104.
- Matje, I. (2021). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DENGAN STRATEGI PERMAINAN EDUKATIF PESERTA DIDIK KELAS II SDN 24 BUTON TAHUN PELAJARAN 2020/2021. *JEC (Jurnal Edukasi Cendekia)*, 5(1), 55-60.
- Matondang, dkk. 2021. *Ragam Media Pembelajaran Di SD/MI Untuk Pembelajaran PPKn*. Batu: Literasi Nusantara
- Ode, M. N. I. (2022). PERAN GURU DALAM IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER PEDULI SOSIAL DI SEKOLAH DASAR. *TAKSONOMI: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(2), 101-107.
- Risman, K., Saleh, R., & Selvi, S. (2022). Educational Game Tool Flash Card Hijaiyyah Letter as A Medium of Stimulation of The Development of Moral and Religious Values of Children in TK Al Gazali Desa Metere Lakudo Subdistrict. *Room of Civil Society Development*, 1(1), 24-33.
- Saputra, V. H. (2018). *Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan*. 2012, 615–619.
- Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Eduscience (JES)*, 9(2), 583-591.
- Setiawan, U. (2022). *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*.

- Shell, A. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Tentang Simbol Pancasila Menggunakan Media Puzzle Melalui Kolaborasi Model Kooperatif Tipe Make a Match Dan Picture and Picture Pada Peserta Didik Kelas 1 Sdn Karang Mekar 9. *Pembelajaran & Pendidik*, 1, 1–23.
- Siallagan, N. J. M., Rati, S., & Nasution, A. (2022). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sila - Sila Pancasila Dalam Lambang Negara "Garuda Pancasila" Dengan Menggunakan Model Talking Stick Pada Siswa Kelas Iii Sd*. 2(3).
- Tarno, T. (2020). Penerapan Prinsip-Prinsip Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di SMP Negeri 2 Pasarwajo. *Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, 6(2), 67-74.
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26–32. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss2.34>.