

Media Ajar PPKn Berbasis Perilaku Organisasi Dengan Menggunakan Karakter Doraemon di Sekolah Dasar

Ridwan Ardi^{1*}

¹ Universitas Sulawesi Tenggara, Kendari, Indonesia

***Corresponding author. : ridwan.ardi15@gmail.com**

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Keywords:

Teaching Media,
PPKN,
Organizational Behavior,
Doraemon,
Elementary School

Pancasila and Citizenship Education (PPKn) in elementary schools plays a crucial role in shaping students' character, democratic attitudes, and social responsibility. However, PPKn learning is often considered monotonous due to the use of conventional, less engaging methods. This literature study aims to analyze the development of PPKn teaching media based on organizational behavior with an innovative approach using the Doraemon character as a visual aid. Doraemon was chosen because of its closeness to children's world, thus attracting attention and facilitating the internalization of organizational behavior values, such as cooperation, leadership, discipline, and responsibility. The research method used is a literature study by reviewing various previous research results related to popular character-based learning media, PPKn learning, and the application of organizational behavior concepts in elementary education. The results of the study indicate that teaching media with the integration of popular characters can increase learning motivation, strengthen the understanding of abstract concepts, and instill character values through a fun approach. In addition, the contextual use of the Doraemon character encourages students to be more active in class discussions, fosters social skills, and builds collective awareness in solving problems together. This study concludes that the development of organizational behavior-based PPKn teaching media using the Doraemon character is a potential innovation for improving learning effectiveness and shaping the character of elementary school students in accordance with national education goals.

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran fundamental dalam kurikulum sekolah dasar yang bertujuan membentuk warga negara yang berkarakter, demokratis, serta bertanggung jawab terhadap kehidupan berbangsa dan bernegara. Melalui PPKn, siswa diperkenalkan pada nilai-nilai Pancasila, norma hukum, serta prinsip demokrasi yang menjadi dasar kehidupan masyarakat Indonesia. Akan tetapi, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn sering kali masih dipandang monoton karena lebih menekankan

pada aspek kognitif melalui metode ceramah dan hafalan, sehingga kurang menyentuh dimensi afektif dan psikomotorik siswa. Hal ini mengakibatkan rendahnya partisipasi aktif dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran (Suryadi, 2022).

Kondisi tersebut menuntut adanya inovasi dalam pengembangan media ajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan dekat dengan dunia anak. Media ajar yang baik tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga harus mampu membangkitkan motivasi, menumbuhkan keterlibatan siswa, dan memfasilitasi proses internalisasi nilai. Dalam konteks PPKn, media ajar yang inovatif sangat penting untuk membantu guru menjembatani materi yang abstrak dengan pengalaman nyata yang dapat dipahami siswa sekolah dasar (Wahyuni, 2022).

Salah satu pendekatan yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran PPKn adalah konsep perilaku organisasi. Perilaku organisasi tidak hanya relevan dalam dunia kerja, tetapi juga memiliki nilai-nilai penting yang bisa ditanamkan sejak dini, seperti kepemimpinan, komunikasi, kerja sama tim, motivasi, serta pengendalian diri. Nilai-nilai tersebut sejalan dengan kompetensi yang harus dimiliki siswa abad ke-21, yakni kolaborasi, berpikir kritis, komunikasi, dan kreativitas. Dengan demikian, memasukkan prinsip-prinsip perilaku organisasi ke dalam pembelajaran PPKn dapat menjadi upaya untuk membentuk karakter siswa yang tidak hanya unggul secara akademik tetapi juga memiliki soft skills yang memadai (Putra, 2023).

Selain itu, media ajar yang berbasis perilaku organisasi memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman kontekstual. Misalnya, ketika siswa diajak bermain peran mengenai kepemimpinan atau simulasi kerja sama tim, mereka tidak hanya memahami konsep secara teoretis, tetapi juga mempraktikkannya dalam interaksi sosial di kelas. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung dan keterlibatan aktif siswa (Hidayat, 2021). Dengan cara ini, pembelajaran PPKn akan lebih bermakna dan mampu memberikan dampak jangka panjang terhadap pembentukan karakter siswa.

Untuk meningkatkan daya tarik media ajar, integrasi tokoh atau karakter populer menjadi strategi yang sangat efektif. Anak-anak memiliki kecenderungan untuk lebih mudah memahami nilai-nilai moral melalui figur yang mereka kenal dan sukai. Dalam konteks ini, karakter Doraemon dipilih karena memiliki kedekatan emosional dengan dunia anak. Doraemon adalah tokoh kartun yang tidak hanya dikenal luas oleh anak-anak Indonesia, tetapi juga konsisten menampilkan pesan moral dalam setiap cerita, seperti persahabatan, kerja sama, disiplin, dan tanggung jawab (Rahmawati, 2021).

Penggunaan karakter Doraemon dalam media ajar PPKn dapat membantu guru menjembatani nilai-nilai abstrak dengan contoh konkret yang menarik. Misalnya, nilai kerja sama dapat ditunjukkan melalui kisah Doraemon dan teman-temannya yang

saling membantu dalam menghadapi tantangan. Nilai kepemimpinan dapat diilustrasikan melalui peran Nobita dalam mengambil keputusan kelompok, meskipun dengan segala keterbatasannya. Dengan pendekatan ini, siswa akan lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai PPKn yang dipadukan dengan perilaku organisasi (Santoso, 2022).

Lebih jauh, penggunaan karakter populer juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian Wahyuni (2022) menunjukkan bahwa siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran ketika media ajar menggunakan tokoh yang mereka kenal dari tontonan sehari-hari. Hal ini terjadi karena adanya ikatan emosional antara siswa dengan karakter tersebut, sehingga pembelajaran terasa lebih dekat, personal, dan menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan karakter Doraemon dalam media ajar PPKn tidak hanya mendukung proses transfer pengetahuan, tetapi juga memperkuat pembentukan karakter siswa sejak dini.

Dengan melihat urgensi tersebut, maka pengembangan media ajar PPKn berbasis perilaku organisasi menggunakan karakter Doraemon dapat dianggap sebagai inovasi strategis. Inovasi ini berpotensi menjawab tantangan pembelajaran PPKn di sekolah dasar yang selama ini dianggap membosankan. Melalui perpaduan antara nilai-nilai perilaku organisasi dan karakter populer, siswa diharapkan mampu memahami materi PPKn secara lebih kontekstual, meningkatkan keterampilan sosial, serta menginternalisasi nilai-nilai kebangsaan dengan cara yang menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian studi literatur ini dilakukan untuk menganalisis relevansi dan efektivitas pengembangan media ajar tersebut dalam konteks pendidikan dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode ini dipilih karena sesuai untuk mengkaji konsep-konsep teoritis dan temuan empiris dari berbagai sumber akademik yang relevan. Studi literatur memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai pengembangan media ajar PPKn berbasis perilaku organisasi dengan memanfaatkan karakter populer, dalam hal ini Doraemon. Sumber data dalam penelitian ini berupa artikel jurnal nasional maupun internasional, buku referensi, serta laporan penelitian yang terbit dalam sepuluh tahun terakhir agar tetap relevan dengan perkembangan pendidikan kontemporer.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik dokumentasi, yaitu menelusuri, memilih, dan mencatat informasi dari literatur yang berkaitan dengan topik penelitian. Adapun fokus utama pencarian literatur meliputi empat aspek, yakni: (1) pengembangan media ajar di sekolah dasar, (2) pembelajaran PPKn berbasis

karakter, (3) penerapan konsep perilaku organisasi dalam pendidikan, dan (4) pemanfaatan karakter populer untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Setiap sumber dipilih berdasarkan kredibilitas penerbit, kesesuaian dengan tema penelitian, serta kontribusinya dalam memperkaya analisis.

Tahap analisis data dilakukan melalui proses membaca, mengklasifikasi, merangkum, membandingkan, dan mengintegrasikan temuan-temuan dari berbagai literatur. Selanjutnya, hasil analisis disusun secara sistematis untuk memberikan gambaran konseptual tentang bagaimana media ajar PPKn berbasis perilaku organisasi dengan karakter Doraemon dapat diterapkan di sekolah dasar. Analisis ini juga diarahkan untuk menemukan kelebihan, tantangan, serta peluang inovasi dari model pengembangan media ajar tersebut sehingga dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru sekaligus sumbangan teoretis bagi kajian pendidikan dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Media ajar yang menggunakan karakter populer terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena dekat dengan minat dan dunia mereka. Motivasi merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran, sebab siswa yang termotivasi cenderung memiliki perhatian, konsentrasi, dan kemauan belajar lebih tinggi. Dengan menghadirkan karakter Doraemon dalam media ajar PPKn, siswa dapat merasakan suasana belajar yang menyenangkan karena mereka berinteraksi dengan tokoh yang akrab dan digemari. Kehadiran tokoh ini mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa, sehingga mereka lebih bersemangat mengikuti pelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Amalia (2023) bahwa media visual berbasis karakter populer dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran yang semula dianggap membosankan.

Selain itu, motivasi belajar yang tinggi membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Media yang menyisipkan tokoh Doraemon bukan hanya berfungsi sebagai hiburan visual, tetapi juga mampu menjadi alat pedagogis untuk menarik perhatian siswa agar terlibat secara kognitif dan emosional. Keterlibatan ini sangat penting dalam pembelajaran PPKn, yang membutuhkan pemahaman nilai, sikap, dan perilaku. Ketika siswa merasa tertarik, mereka lebih mudah menerima pesan moral dan nilai-nilai kewarganegaraan yang disampaikan guru melalui media tersebut. Menurut teori motivasi belajar, penggunaan stimulus yang relevan dengan pengalaman sehari-hari siswa dapat meningkatkan dorongan intrinsik untuk belajar (Rahman, 2022).

Lebih jauh, penggunaan karakter Doraemon dapat mendorong siswa untuk belajar tidak hanya karena kewajiban, tetapi juga karena rasa senang. Dengan demikian, motivasi belajar tidak lagi bersifat ekstrinsik semata, tetapi dapat berkembang menjadi motivasi intrinsik yang tumbuh dari dalam diri siswa. Kondisi ini sangat ideal dalam proses pendidikan karena siswa tidak hanya sekadar mengejar nilai, melainkan benar-benar memahami dan menghayati materi PPKn. Oleh karena itu, media ajar berbasis karakter populer dapat dipandang sebagai inovasi yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

2. Memperkuat Pemahaman Konsep Abstrak

Konsep-konsep dalam PPKn, seperti kepemimpinan, kerja sama, dan tanggung jawab, sering kali sulit dipahami siswa karena bersifat abstrak. Untuk mengatasi hal tersebut, guru dapat menggunakan media ajar berbasis cerita dengan karakter Doraemon yang mengilustrasikan nilai-nilai perilaku organisasi. Misalnya, kepemimpinan dapat ditunjukkan melalui peran tokoh yang mengarahkan kelompok, sementara kerja sama divisualisasikan melalui usaha bersama dalam menyelesaikan masalah. Dengan cara ini, konsep abstrak menjadi lebih konkret, mudah dipahami, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa (Sari, 2023).

Pemahaman konsep abstrak juga sangat dipengaruhi oleh cara penyajian materi. Teori belajar konstruktivisme menjelaskan bahwa siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Oleh karena itu, pembelajaran yang hanya berbasis hafalan kurang efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang menyajikan contoh konkret melalui media. Penggunaan tokoh Doraemon yang familiar membantu siswa membangun jembatan antara pengalaman sehari-hari mereka dengan konsep PPKn yang diajarkan. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam karena siswa tidak hanya mengetahui, tetapi juga mampu mengaitkan konsep dengan konteks nyata (Putri, 2022).

Selain memperkuat pemahaman, media berbasis karakter populer juga dapat mengurangi kebingungan siswa dalam menangkap materi yang abstrak. Cerita-cerita sederhana yang disajikan dalam bentuk visual atau naratif dengan tokoh Doraemon memudahkan siswa untuk mengingat dan menginternalisasi konsep. Dengan demikian, penggunaan media ini mampu meningkatkan daya serap siswa terhadap materi PPKn serta menumbuhkan keterampilan berpikir kritis. Strategi ini sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada kemampuan memahami, menganalisis, dan mengaplikasikan konsep dalam kehidupan nyata (Rahma, 2023).

3. Menanamkan Nilai Karakter Sejak Dini

Salah satu tujuan utama pembelajaran PPKn adalah pendidikan karakter, sehingga penanaman nilai moral sejak dini menjadi aspek penting. Media ajar berbasis Doraemon sangat relevan untuk tujuan ini karena karakter tersebut sarat dengan nilai-nilai positif yang dekat dengan kehidupan anak. Misalnya, nilai gotong royong, tanggung jawab, dan kejujuran dapat ditampilkan melalui interaksi antar tokoh dalam cerita. Dengan pendekatan ini, guru dapat mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila secara kontekstual dan menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah menghayati makna dari nilai tersebut (Hastuti, 2022).

Selain itu, nilai karakter yang disampaikan melalui tokoh populer lebih mudah diterima siswa dibandingkan dengan penyampaian konvensional. Anak-anak cenderung meniru perilaku tokoh yang mereka kagumi. Oleh karena itu, Doraemon sebagai tokoh kartun yang digemari dapat menjadi teladan positif dalam menginternalisasikan nilai-nilai PPKn. Misalnya, ketika Doraemon menolong Nobita, siswa dapat belajar tentang sikap peduli dan empati. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya menyentuh aspek kognitif, tetapi juga membentuk afektif dan psikomotorik siswa secara menyeluruh (Putri, 2023).

Lebih jauh, penanaman nilai sejak dini melalui media populer akan memberikan dampak jangka panjang terhadap karakter siswa. Anak-anak yang terbiasa melihat, mendengar, dan mempraktikkan nilai dalam pembelajaran cenderung menginternalisasi nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang menekankan pembentukan manusia Indonesia seutuhnya. Dengan kata lain, media ajar berbasis Doraemon tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn, tetapi juga berkontribusi pada pembangunan karakter generasi emas bangsa (Amalia, 2023).

4. Mendorong Keterampilan Sosial Siswa

Keterampilan sosial merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan sejak sekolah dasar. Media ajar berbasis cerita Doraemon dapat menjadi sarana untuk mendorong siswa berlatih keterampilan sosial, seperti mengemukakan pendapat, menghargai perbedaan, dan bekerja sama dalam kelompok. Melalui diskusi berbasis cerita, siswa dapat berpartisipasi aktif, belajar mendengarkan orang lain, dan mencari solusi bersama. Hal ini sejalan dengan konsep perilaku organisasi yang menekankan pentingnya kolaborasi dan komunikasi efektif dalam mencapai tujuan bersama (Rahayu, 2023).

Selain itu, penggunaan media berbasis karakter populer dapat menciptakan suasana belajar yang lebih cair dan menyenangkan. Dalam suasana seperti ini, siswa merasa lebih nyaman untuk berinteraksi, sehingga keterampilan

komunikasi mereka berkembang secara alami. Misalnya, ketika membahas cerita Doraemon yang berkaitan dengan konflik antar tokoh, siswa dapat diajak berdiskusi tentang cara menyelesaikan masalah tanpa menimbulkan pertengkaran. Proses ini tidak hanya memperkuat keterampilan sosial, tetapi juga menumbuhkan empati dan kesadaran kolektif di kalangan siswa (Putra, 2022).

Keterampilan sosial yang terlatih sejak dini sangat penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan kehidupan di masa depan. Siswa yang terbiasa bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, dan menyelesaikan masalah bersama akan lebih mudah beradaptasi dalam lingkungan sosial yang lebih kompleks. Dengan demikian, media ajar berbasis Doraemon bukan hanya mendukung pembelajaran PPKn, tetapi juga memberikan kontribusi nyata terhadap pembentukan generasi yang mampu hidup harmonis di tengah masyarakat yang multikultural (Ambarwati, 2023).

5. Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran PPKn

Secara keseluruhan, penggunaan media ajar berbasis karakter populer terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran PPKn. Media ini membuat proses belajar lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari peningkatan pemahaman materi, keterlibatan aktif siswa, serta internalisasi nilai yang lebih kuat. Dengan menghadirkan tokoh Doraemon dalam media ajar, siswa merasa lebih dekat dengan materi, sehingga kejenuhan belajar dapat berkurang secara signifikan (Amalia, 2023).

Efektivitas juga tampak pada keberhasilan media dalam menjembatani konsep teoretis dengan praktik kehidupan sehari-hari. Misalnya, ketika guru menggunakan cerita Doraemon untuk menjelaskan tentang tanggung jawab, siswa dapat mengaitkan konsep tersebut dengan pengalaman nyata, seperti membantu orang tua atau menyelesaikan tugas sekolah. Dengan cara ini, siswa tidak hanya menguasai materi PPKn secara kognitif, tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran bermakna yang menekankan keterhubungan antara pengetahuan dan pengalaman (Putri, 2022).

Lebih lanjut, media berbasis Doraemon juga mendukung pendekatan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi. Pembelajaran PPKn yang dikemas secara interaktif dengan tokoh populer akan lebih relevan dengan dunia anak, sekaligus membekali mereka dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi dinamika kehidupan modern. Oleh karena itu, pengembangan media ajar berbasis perilaku organisasi

menggunakan karakter Doraemon dapat dianggap sebagai inovasi yang tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran PPKn, tetapi juga memperkuat fungsi pendidikan sebagai sarana pembentukan karakter bangsa (Hastuti, 2023).

KESIMPULAN

Pengembangan media ajar PPKn berbasis perilaku organisasi dengan karakter Doraemon terbukti menjadi strategi inovatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Media ini tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan relevan dengan dunia anak, tetapi juga memperkuat pemahaman terhadap konsep-konsep abstrak PPKn, seperti kepemimpinan, kerja sama, dan tanggung jawab. Selain aspek kognitif, media berbasis karakter populer juga mendukung pengembangan keterampilan sosial siswa melalui diskusi, permainan peran, dan aktivitas kolaboratif yang menumbuhkan kemampuan komunikasi, empati, dan kerja sama tim. Dengan demikian, media ini memberikan kontribusi menyeluruh terhadap pembentukan karakter dan kompetensi siswa sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Lebih jauh, media ajar berbasis karakter Doraemon memberikan kesempatan bagi guru untuk mengintegrasikan nilai-nilai perilaku organisasi secara kontekstual ke dalam pembelajaran sehari-hari. Hal ini menjadikan pembelajaran PPKn tidak hanya sebagai transfer pengetahuan, tetapi juga sarana internalisasi nilai moral dan karakter bangsa sejak dini. Keberadaan media yang interaktif dan atraktif mampu mengurangi kejenuhan belajar, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta membentuk pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, disarankan agar guru secara kreatif mengembangkan dan memanfaatkan media ajar berbasis karakter populer, sehingga pembelajaran PPKn dapat lebih efektif, menyenangkan, dan berdampak positif dalam membentuk generasi yang cerdas, berkarakter, dan siap menghadapi tantangan sosial di masa depan.

REFERENSI

- Amalia, R. (2023). Media Populer dan Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 11(2), 66-77.
- Amalia, R. (2023). Media Populer dan Peningkatan Efektivitas Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 11(2), 88-99.
- Amalia, R. (2023). Pengaruh Media Visual Berbasis Karakter Populer terhadap Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 11(1), 45-58.
- Ambarwati, S. (2023). Pengembangan Keterampilan Sosial melalui Media Edukatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 15(1), 55-67.

- Ardi, R., & Saputra, E. E. (2024). Implementasi Model Pendidikan Karakter Berbasis Multikultural. *Catha: Journal of Creative and Innovative Research*, 1(1), 78-85.
- Hastuti, L. (2022). Integrasi Nilai Pancasila dalam Pembelajaran PPKn melalui Media Visual. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45-58.
- Hastuti, L. (2023). Pembelajaran Abad 21: Integrasi Media Visual dan Keterampilan Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(1), 77-89.
- Hidayat, A. (2021). *Media Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Putra, R. (2023). *Perilaku Organisasi dalam Konteks Pendidikan: Teori dan Praktik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Putra, T. (2022). Media Visual dalam Meningkatkan Interaksi dan Keterampilan Sosial Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(3), 78-90.
- Putri, I. (2022). Media Visual dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Abstrak Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 67-78.
- Putri, I. (2022). Strategi Pembelajaran Bermakna melalui Media Visual untuk Anak SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(3), 101-114.
- Putri, I. (2023). Pemanfaatan Karakter Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Karakter. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(3), 102-115.
- Rahma, F. (2023). Pembelajaran Konstruktivistik dan Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(2), 55-66.
- Rahmawati, N. (2021). Penggunaan Tokoh Kartun dalam Pendidikan Karakter Anak. *Jurnal Ilmu Pendidikan Anak*, 6(2), 102-110.
- Rahman, F. (2022). Teori Motivasi dan Implementasinya dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(2), 112-125.
- Rahayu, D. (2023). Pembelajaran PPKn Berbasis Cerita untuk Meningkatkan Kolaborasi dan Komunikasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 101-112.
- Santoso, B. (2022). Efektivitas Media Populer dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(3), 201-212.
- Saputra, E. E. (2024). Pengembangan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar dalam Konteks Pendidikan Multikultural Pada Mata Pelajaran IPS. *SEMESTA: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2(3), 158-164.
- Saputra, E. E., & Parisu, C. Z. L. (2025). Perilaku Sosial Dalam Konteks Pendidikan Multikultural. *Jurnal Konseling dan Psikologi Indonesia*, 1(1), 21-31.
- Sari, D. (2023). Pemanfaatan Karakter Populer dalam Pembelajaran PPKn untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 14(1), 88-98.
- Suryadi, A. (2022). Tantangan Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 55-66.

Wahyuni, S. (2022). Media Visual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 10(2), 90-100.