

IMPLEMENTASI MEDIA KARTU BUDAYA NUSANTARA DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PPKN

Najla Alya Ramadhani*, Nadya Putri Saylendra, Yogi Nugraha
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Buana Perjuangan Karawang, Indonesia

*Corresponding author email: pk22.najlaramadhani@mhs.ubpkarawang.ac.id

Article History

Received: 4 June 2026

Revised: 28 August 2026

Published: 31 August 2026

ABSTRACT

The low level of student learning activity in Civic Education (PPKn) at SMAN 1 Jatisari motivated the use of Kartu Budaya Nusantara (KBN), a card-based learning medium containing Indonesian cultural information. This study aims to describe the planning and implementation of KBN, identify forms of student learning activity during its use, and examine supporting and inhibiting factors. The study employed a descriptive qualitative approach. Participants were one PPKn teacher and six grade X students selected purposively to represent active and less-active students and different cultural backgrounds. Data were collected through in-depth interviews, participatory observation, and documentation, and analyzed thematically through data condensation, data display, and conclusion verification. Data credibility was strengthened through source and technique triangulation and member checking. The findings indicate that KBN was implemented through systematic planning, cooperative group activities, cultural-card exploration, discussion, presentation, and reflection. Classroom observations and interviews showed increased student involvement in physical, cognitive, affective, and social activities during the KBN lessons. The original field notes recorded question frequency of approximately 3–4 questions in an earlier observation and 8–12 questions in a later observation; because the denominator and standardized observation protocol for converting these counts into percentages were not documented, the revised manuscript does not interpret them as statistical evidence of improvement. The findings suggest that KBN can facilitate more active and culturally relevant PPKn learning, particularly when each student has a distinct piece of information that must be shared with the group. However, the findings are context-specific and cannot be generalized to other schools without further research.

Keywords: Learning Activity, Cultural Cards, Intercultural Collaboration, Civic Education Learning Media.

Copyright © 2026, The Author(s).

How to cite: Ramadhani, N. A., Saylendra, N. P., & Nugraha, Y. (2026). Implementasi Media Kartu Budaya Nusantara Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran PPKN. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2265–2273. <https://doi.org/10.55681/nusra.v7i3.6572>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

LATAR BELAKANG

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter warga negara yang berjiwa Pancasila, toleran, dan mampu berkolaborasi di tengah keberagaman bangsa Indonesia. Namun demikian, pembelajaran PPKn kerap diidentifikasi sebagai mata pelajaran yang kurang diminati siswa karena penyampaian yang cenderung bersifat ceramah dan hafalan (Ramadhani Abdul Asis et al. 2025). Kondisi ini berimplikasi pada rendahnya keaktifan belajar siswa yang merupakan salah satu prasyarat tercapainya pembelajaran bermakna.

Keaktifan belajar merupakan keterlibatan siswa secara fisik, kognitif, emosional, dan sosial dalam proses pembelajaran (Hizril and Ibrahim 2025). Dalam konteks Kurikulum Merdeka, keaktifan siswa bukan sekadar target pencapaian, melainkan bagian dari profil pelajar Pancasila yang menuntut siswa mampu berpikir kritis, berkolaborasi, dan berkebinekaan global. Oleh karena itu, inovasi media pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa menjadi kebutuhan yang mendesak.

Observasi awal di SMAN 1 Jatisari kelas X menunjukkan bahwa sebelum penerapan media *Kartu Budaya Nusantara* (KBN), keaktifan siswa dalam pembelajaran PPKn masih sangat rendah. Guru PPKn mengungkapkan bahwa hanya sekitar 30–40% siswa yang aktif bertanya atau menjawab dalam setiap pertemuan, sementara sebagian besar siswa bersikap pasif dan hanya mencatat. Kondisi ini mendorong peneliti untuk mengkaji implementasi media KBN sebagai solusi inovatif berbasis pembelajaran kooperatif.

Media KBN adalah media pembelajaran berbasis kartu yang memuat informasi tentang berbagai budaya daerah di Indonesia, mencakup rumah adat, tarian, pakaian adat, makanan khas, dan nilai-nilai budaya. Media ini dirancang untuk mengintegrasikan pendekatan multikulturalisme dalam pembelajaran PPKn, khususnya pada materi kolaborasi antar budaya dalam kerangka *Bhinneka Tunggal Ika*. Melalui eksplorasi kartu secara kooperatif, siswa diharapkan tidak hanya memperoleh pengetahuan faktual, tetapi juga internalisasi nilai-nilai keberagaman dan kolaborasi.

Penelitian tentang implementasi media berbasis kartu dalam meningkatkan keaktifan telah dilakukan di berbagai jenjang dan mata pelajaran (Indriati 2022), namun penelitian yang secara spesifik mengkaji implementasi media kartu budaya dalam konteks PPKn berbasis Kurikulum Merdeka masih terbatas. Penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan fokus pada proses implementasi, dampak terhadap keaktifan belajar, serta faktor pendukung dan penghambat penggunaan media KBN.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan kajian ini memberikan landasan teoritis dan empiris yang kuat. Pertama, studi yang dilakukan oleh (Hardina 2024) tentang penggunaan media kartu permainan dalam pembelajaran IPS menunjukkan peningkatan keaktifan siswa SMP sebesar 65% setelah penerapan media tersebut. Penelitian tersebut menegaskan bahwa media berbasis kartu mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, mendorong diskusi kelompok, dan meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

Kedua, penelitian (Bherrio Dwi Saputra, Irfan Adi Nugroho, and Eka Ridha

Nofrida 2025) tentang pembelajaran berbasis budaya lokal dalam PPKn menemukan bahwa integrasi konten budaya dalam pembelajaran meningkatkan keterlibatan emosional siswa secara signifikan. Siswa yang belajar melalui konteks budaya yang relevan menunjukkan pemahaman konsep yang lebih mendalam dan kemampuan analitis yang lebih baik dibandingkan siswa yang belajar melalui pendekatan konvensional. Temuan ini mendukung relevansi penggunaan media KBN yang berbasis konten budaya nusantara.

Ketiga, kajian (Hikmah Mulia 2024) tentang implementasi Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran PPKn menekankan pentingnya pendekatan *active learning* untuk mencapai profil pelajar Pancasila. Penelitian tersebut merekomendasikan penggunaan media pembelajaran inovatif yang mampu mendorong keterlibatan aktif seluruh siswa, termasuk siswa yang sebelumnya pasif. Temuan ini sejalan dengan tujuan media KBN yang dirancang untuk memastikan partisipasi merata seluruh anggota kelompok.

Secara teoretis, penelitian ini berpijak pada teori keaktifan belajar dari (Karimah, Rasimin, and Andiyaksa 2022) yang membagi keaktifan menjadi keaktifan fisik, mental, dan emosional. Selain itu, teori pembelajaran kooperatif dari (Ali 2021) dalam Trianto (2021) menjadi landasan desain media KBN yang menekankan *interdependensi* positif antar anggota kelompok. Pendekatan multikulturalisme dalam pendidikan yang diusung oleh (Banks 2008) juga menjadi kerangka konseptual dalam memahami dimensi nilai-nilai keberagaman yang dikembangkan melalui media KBN.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan perencanaan dan pelaksanaan penggunaan media KBN dalam pembelajaran PPKn; (2) menganalisis peningkatan keaktifan belajar siswa melalui penggunaan media KBN; dan (3) mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat implementasi media KBN di SMAN 1 Jatisari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai proses implementasi media Kartu Budaya Nusantara (KBN) dan bentuk keaktifan siswa selama pembelajaran PPKn. Desain ini dipilih karena penelitian berfokus pada proses, pengalaman, dan konteks pembelajaran, bukan pada pengujian pengaruh atau perbedaan secara statistik.

Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Jatisari pada kelas X tahun pelajaran 2025/2026. Subjek dipilih menggunakan purposive sampling, terdiri atas satu guru PPKn yang merancang dan menerapkan KBN serta enam siswa yang terlibat langsung dalam pembelajaran. Enam siswa dipilih untuk merepresentasikan siswa yang relatif aktif dan kurang aktif serta mempertimbangkan keberagaman latar belakang budaya. Pemilihan ini dimaksudkan untuk memperoleh variasi pengalaman, bukan untuk mewakili populasi secara statistik.

Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan kepada guru dan enam siswa menggunakan pedoman yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, pengalaman keaktifan, serta faktor pendukung dan penghambat.

Observasi digunakan untuk mencatat keterlibatan siswa dalam eksplorasi kartu, diskusi, kerja sama, presentasi, dan refleksi. Dokumentasi mencakup catatan observasi, LKPD, serta rekaman kegiatan pembelajaran.

Analisis data menggunakan model analisis interaktif yang meliputi pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan (Ary, 2010; Miles, Huberman, & Saldaña, 2018). Coding dilakukan secara tematik dengan menggabungkan kategori yang ditetapkan berdasarkan rumusan masalah dan kategori yang muncul dari data. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, thick description, audit trail, dan member checking.

Uji keabsahan data dilakukan melalui empat kriteria Lincoln dan Guba dalam (Rifka Alkhilyatul Ma'rifat & I Made Suraharta, 2024), yaitu: (1) kredibilitas, diperoleh melalui triangulasi sumber dengan membandingkan data wawancara guru dan siswa, serta triangulasi teknik dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi; (2) transferabilitas, diperoleh melalui deskripsi konteks penelitian yang rinci dan tebal (thick description); (3) dependabilitas, dijamin melalui audit trail berupa pencatatan sistematis seluruh proses dan keputusan penelitian; dan (4) konfirmabilitas, dilakukan melalui member check kepada subjek penelitian untuk memastikan kesesuaian interpretasi peneliti dengan maksud subjek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian disajikan berdasarkan empat rumusan masalah yang menjadi fokus kajian, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dampak terhadap keaktifan belajar, serta faktor pendukung dan penghambat implementasi media KBN.

1. Perencanaan Penggunaan Media KBN

Guru PPKn melakukan perencanaan yang komprehensif sebelum mengimplementasikan media KBN. Perencanaan mencakup penyusunan Modul Ajar berbasis Kurikulum Merdeka yang memuat capaian pembelajaran, tujuan, langkah kegiatan, LKPD, dan instrumen penilaian tiga ranah. Konten kartu KBN dipetakan dengan indikator capaian pembelajaran elemen Bhinneka Tunggal Ika, sehingga setiap kartu memiliki kaitan langsung dengan tujuan pembelajaran yang ditargetkan.

Strategi pembelajaran yang dipilih adalah pembelajaran kooperatif (cooperative learning) dengan metode diskusi kelompok dan permainan edukatif. Pembagian kelompok dilakukan secara heterogen berdasarkan kemampuan akademik dan latar belakang budaya siswa, dengan setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa yang mendapatkan 8-10 kartu berbeda. Skenario pembelajaran dirancang dalam tiga tahap: pendahuluan (apersepsi dan pembagian kartu, 10 menit), kegiatan inti (eksplorasi, diskusi, presentasi, 60 menit), dan penutup (refleksi, 10 menit) dalam alokasi 2x45 menit.

Guru juga melakukan uji coba terbatas sebelum penerapan resmi di kelas, yang menghasilkan perbaikan pada instruksi penggunaan dan kualitas visual kartu. Koordinasi dengan kepala sekolah dan rekan

guru dalam forum MGMP turut dilakukan untuk memastikan dukungan institusional.

2. Pelaksanaan Penggunaan Media KBN

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media KBN berlangsung secara sistematis sesuai skenario yang telah dirancang. Pada tahap pendahuluan, guru melakukan apersepsi melalui pertanyaan pemantik seperti "Pernahkah kalian bertemu dengan teman yang berasal dari budaya berbeda? Apa yang kalian pelajari dari perbedaan itu?" dan mendemonstrasikan cara penggunaan kartu menggunakan satu kartu contoh di depan kelas.

Pada kegiatan inti, siswa melakukan lima aktivitas utama: eksplorasi mandiri kartu yang dipegang, berbagi informasi antar anggota kelompok, mencocokkan kartu berdasarkan kategori budaya (seni, adat, kuliner, pakaian adat), mendiskusikan nilai-nilai kolaborasi dari budaya-budaya tersebut, dan menyusun presentasi hasil diskusi. Guru berperan sebagai fasilitator aktif yang mengelilingi kelas, memberikan pertanyaan pancingan, dan memantau dinamika setiap kelompok.

Pengelolaan kelas dilakukan melalui penetapan aturan yang jelas, penggunaan sinyal visual, sistem poin kelompok, dan pembagian peran bergilir (moderator, pencatat, penyaji, wakil tanya jawab). Dari perspektif siswa, pembelajaran dirasakan lebih bermakna dan berbeda secara signifikan dari pembelajaran konvensional: guru tidak banyak berceramah, siswa lebih banyak berbicara, dan suasana kelas lebih hidup meskipun agak ramai.

3. Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa

Data dari wawancara guru dan enam siswa secara konsisten menunjukkan peningkatan signifikan pada seluruh dimensi keaktifan belajar setelah implementasi

media KBN. Peningkatan tersebut terangkum dalam tabel berikut:

Tabel 1. Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa melalui Media KBN

Dimensi Keaktifan	Indikator Peningkatan	Deskripsi
Fisik	Keterlibatan langsung dengan media	Hampir seluruh siswa aktif memegang, menyortir, dan mencocokkan kartu; aktivitas fisik mendorong keterlibatan kognitif
Kognitif	Frekuensi dan kualitas bertanya	Frekuensi bertanya meningkat dari 3-4 menjadi 8-12 pertanyaan per pertemuan; kualitas meningkat dari pertanyaan faktual ke analitis
Afektif	Antusiasme dan rasa ingin tahu	Siswa antusias sejak kartu dibagikan; muncul motivasi intrinsik untuk mencari informasi tambahan di luar kelas
Sosial	Interaksi dan kerja sama kelompok	Pola interaksi lebih merata; siswa yang sebelumnya pasif menjadi aktif karena memiliki kartu dan informasi unik yang perlu dibagikan
Keberanian	Presentasi sukarela di depan kelas	Peningkatan dari 40% pada pertemuan pertama menjadi 75% pada pertemuan ketiga

Salah satu temuan menonjol adalah transformasi siswa yang sebelumnya pasif menjadi aktif. Guru mendeskripsikan kasus seorang siswa yang hampir tidak pernah berbicara dalam pembelajaran konvensional, namun menjadi sangat antusias dan percaya diri setelah mendapatkan kartu budaya Minahasa yang berasal dari daerah asalnya. Pengalaman ini menggambarkan bagaimana relevansi

konten personal dengan media pembelajaran dapat memicu keterlibatan yang bermakna.

Dari perspektif siswa, perbandingan yang paling sering disebutkan adalah perbedaan antara peran pasif dalam ceramah dengan peran aktif dalam pembelajaran KBN. Seorang siswa mengungkapkan analoginya: Perbedaannya seperti antara menonton film tentang berenang versus benar-benar terjun ke dalam kolam. Analogi ini mencerminkan persepsi siswa tentang kualitas keterlibatan yang berbeda secara fundamental antara kedua metode pembelajaran tersebut.

4. Faktor Pendukung dan Penghambat

Faktor pendukung utama implementasi media KBN meliputi: (1) dukungan kelembagaan yang kuat dari kepala sekolah dan rekan guru, termasuk fasilitasi pengadaan bahan melalui dana BOS; (2) karakteristik siswa kelas X SMAN 1 Jatisari yang memiliki latar belakang budaya beragam dan rasa ingin tahu tinggi; (3) kesesuaian intrinsik antara konten media KBN dengan materi kolaborasi antar budaya; dan (4) pengalaman mengajar guru yang lebih dari sepuluh tahun disertai dengan komitmen pengembangan profesional.

Sementara itu, hambatan yang teridentifikasi adalah: (1) keterbatasan alokasi waktu, di mana 2x45 menit terasa kurang optimal terutama untuk sesi presentasi; (2) daya tahan fisik kartu yang mudah rusak setelah beberapa kali penggunaan; (3) disparitas kecepatan belajar antar kelompok yang memerlukan penanganan diferensiasi; (4) kebisingan antar kelompok yang berpotensi mengganggu konsentrasi; dan (5) kemampuan literasi siswa yang bervariasi memengaruhi kecepatan pemahaman konten kartu.

Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa KBN menyediakan struktur pembelajaran yang menggabungkan relevansi budaya dan interdependensi kelompok. Hasil ini sejalan dengan Hardina (2024) yang menunjukkan potensi media kartu dalam menciptakan aktivitas interaktif, tetapi konteks penelitian ini berbeda karena KBN tidak sekadar digunakan sebagai permainan kartu. Setiap kartu membawa informasi budaya yang berbeda sehingga siswa memiliki sumber informasi yang saling melengkapi. Perbedaan mekanisme tersebut membantu menjelaskan mengapa diskusi dan pertukaran informasi menjadi bagian penting dari keaktifan yang diamati.

Pada aspek kognitif, perubahan kualitas pertanyaan dari faktual menuju pertanyaan yang lebih analitis tercatat dalam catatan observasi dan wawancara. Temuan ini dapat dibaca melalui prinsip pembelajaran aktif karena siswa diminta menghubungkan informasi budaya dengan nilai kolaborasi dan Bhinneka Tunggal Ika. Namun, karena tidak digunakan tes HOTS atau instrumen kognitif yang terstandar, penelitian ini tidak dapat menyimpulkan peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi secara kuantitatif.

Desain pembagian kartu yang berbeda pada setiap anggota kelompok juga memperlihatkan prinsip interdependensi positif dalam pembelajaran kooperatif. Anggota kelompok memiliki informasi yang tidak sepenuhnya dimiliki anggota lain, sehingga berbagi informasi menjadi kebutuhan untuk menyelesaikan tugas. Mekanisme ini memberikan penjelasan yang lebih konkret atas munculnya interaksi yang lebih merata dibandingkan diskusi kelompok biasa. Dengan demikian,

kontribusi KBN terletak pada desain aktivitasnya, bukan semata-mata pada bentuk kartu.

Temuan mengenai relevansi budaya sejalan dengan penelitian Bherrio Dwi Saputra et al. (2025) yang menekankan pentingnya konteks budaya lokal dalam pembelajaran PPKn. Kesamaannya terletak pada penggunaan budaya sebagai sumber belajar yang dekat dengan pengalaman siswa. Perbedaannya, penelitian ini menunjukkan mekanisme berbagi kartu dan kerja kelompok sebagai cara mengaktifkan konten budaya tersebut dalam interaksi kelas. Hal ini memperluas pemahaman bahwa relevansi budaya perlu diterjemahkan ke dalam aktivitas belajar yang memungkinkan siswa menggunakan dan mengomunikasikan pengetahuan budaya.

Faktor penghambat yang ditemukan menunjukkan bahwa efektivitas praktis media tidak hanya ditentukan oleh kualitas konten. Alokasi waktu 2×45 menit membatasi kesempatan presentasi, kartu fisik memiliki daya tahan terbatas, dan perbedaan kecepatan belajar serta kemampuan literasi menuntut diferensiasi. Temuan ini melengkapi penelitian terdahulu karena menunjukkan kondisi yang perlu dipersiapkan guru ketika media kartu diterapkan dalam pembelajaran kooperatif.

Triangulasi sumber antara guru dan enam siswa serta triangulasi teknik melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi memberikan konsistensi pada pola temuan utama. Namun, konsistensi tersebut tidak menghilangkan keterbatasan desain. Penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah, melibatkan satu guru dan enam siswa sebagai informan wawancara, serta menggunakan KBN bersamaan dengan strategi pembelajaran kooperatif. Oleh karena itu, perubahan yang diamati tidak

dapat diatribusikan secara eksklusif kepada media KBN dan hasilnya tidak dapat digeneralisasikan secara statistik.

KESIMPULAN

Implementasi Kartu Budaya Nusantara (KBN) dalam pembelajaran PPKn kelas X SMAN 1 Jatisari menunjukkan bahwa media berbasis budaya dapat digunakan sebagai bagian dari pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa sebagai pembawa, penukar, dan pengolah informasi. Keaktifan siswa tampak melalui eksplorasi kartu, diskusi, pertukaran informasi, pengaitan budaya dengan nilai kolaborasi, presentasi, dan refleksi. Mekanisme pembagian informasi yang berbeda pada setiap anggota kelompok menjadi kontribusi utama KBN dalam mendorong interaksi dan partisipasi.

Temuan tersebut perlu dipahami secara kontekstual. Penelitian tidak menggunakan desain eksperimen dan tidak memiliki pengukuran kuantitatif terstandar untuk membuktikan peningkatan atau pengaruh KBN. Selain itu, implementasi dilakukan pada satu sekolah dengan satu guru dan enam siswa sebagai informan. Dengan demikian, kontribusi penelitian terutama berupa penjelasan proses dan mekanisme pembelajaran, sedangkan generalisasi dan atribusi kausal memerlukan penelitian lanjutan dengan sampel lebih luas dan desain komparatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Ismun. 2021. "Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Mubtadiin* 7(1): 247–64.
<http://journal.annur.ac.id/index.php/mubtadiin/article/view/82>.

- Ary. 2010. "Thematic Analysis Sebagai Metode Menganalisa Data Untuk Penelitian Kuantitatif." *Anuva* 2(3): 1–80.
- Banks, J A. 2008. "Pengantar Pendidikan Multikultural." *Jurnal STIT NUAL Hikmah* 10: 1.
- Bherrio Dwi Saputra, Irfan Adi Nugroho, and Eka Ridha Nofrida. 2025. "Model PKN Berbasis Proyek Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Partisipasi Sosial Siswa Sekolah Dasar." *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora* 5(3): 525–35. doi:10.55606/khatulistiwa.v5i3.713
- Hardina, Ria. 2024. "Permainan Edukatif Berbasis Kartu Dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas* 2(2): 67–76. doi:10.61650/jptk.v2i2.260.
- Hikmah Mulia. 2024. "Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran PPKN : Studi Literatur." *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika* 3(1): 56–65. doi:10.61132/arjuna.v3i1.1408.
- Hizril, Nadhil, and Maulana Malik Ibrahim. 2025. "Inovasi Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Modern." *Proceeding International Seminar on Islamic Studies Vol. 6*(1): 2591–97.
- Indriati, Wahyu. 2022. "Efforts to Increase Activation and Students' Learning at Statistics Study Use the Model Based Learning Problem with Microsoft Excel." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 7(2): 157–63.
- Karimah, Nurul, Rasimin, and Rully Andiyaksa. 2022. "Identifikasi Tingkat Keaktifan Belajar Siswa Di SMP Negeri 1 Kota Jambi." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6(2): 12972–77. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4514>.
- Al Khoziny Buduran Sidoarjo, Iai. 2024. "Pengembangan Materi Ajar Bahasa Arab Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar." *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 11(1): 1152–65.
- Penelitian, Jurnal, Pengembangan Pendidikan, Peningkatan Profesionalisme, Guru Pendidikan, Agama Katolik, Pengembangan Bahan, Ajar Lembar, et al. 2022. "Jurnal Paedagogy." *Jurnal Paedagogy* 9(1): 2022. <https://ejournal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy/index>.
- Pgri, Universitas, and Delta Sidoarjo. 2024. "Pengembangan Media Kartu Budaya 3D Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila PGSD , Universitas PGRI Delta Sidoarjo Rifatullaily0@gmail.Com PGSD , Universitas PGRI Delta Sidoarjo Eninurhayati188@gmail.Com
- Pendahuluan Perkembangan Menurut (Nin." 10(1): 1–12.
- Radianto, Elia. 2023. "Interpretasi Modern Tentang Teori Dan Filosofis Penelitian Memilih Metode Penelitian Yang Tepat . Namun Demikian , Jika Dikaji Secara Dan Menemukan Semua Yang Diketahui Tentang Subjek Yang Diamati . Mengumpulkan , Menganalisis , Menafsirkan Dan Menggunaka." *Kritis XXXII*(1): 56–74.
- Ramadhani Abdul Asis, Rahmi, Intan Mardani, Resky Awalia, and Dede Sopiandy. 2025. "Analisis Faktor Kurangnya Partisipasi Aktif Siswa

- Terhadap Hasil Belajar PPKn Di SMK Negeri 2 Kolaka.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9: 12342–48.
- Rifka Alkhilyatul Ma’rifat, I Made Suraharta, Iryanto Irvan Jaya. 2024. “No Title 済無No Title No Title No Title.” 2: 306–12.
- Sofiana, Sherly, Suaibatul Aslamiah, and Sri Rodiatul Amin. 2024. “Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan.” *Jimad: Juranla Ilmiah Mutiara Pendidikan* 2(1): 31–43. <https://doi.org/10.61404/jimad.v3i3.430>.