

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI LAMBANG GARUDA
PANCASILA MENGGUNAKAN MEDIA PUZZLE SISWA KELAS III
SDN 1 NGADISANAN**

Wika Dwi Wulandari¹⁾, Sanusi²⁾, Dewi Nurwati³⁾,
Pendidikan Profesi Guru Universitas PGRI Madiun¹, Universitas PGRI Madiun²,
SD Negeri Ngadisanan³
wikadwiwulandari@gmail.com¹, sanusi.mathedu@unipma.ac.id²,
dewinurwati1987@gmail.com³

ABSTRACT

This research aimed to enhance the learning outcomes of the Garuda Pancasila symbol using puzzle media in Grade III students at SDN 1 Ngadisanan. The research employed an action research methodology conducted through two cycles. The first cycle aimed to evaluate the students' learning outcomes prior to the implementation of puzzle media, while the second cycle aimed to observe the improvement in learning outcomes following the implementation of puzzle media. The results of the first cycle demonstrated that the utilization of puzzle media had resulted in an enhancement of the students' learning outcomes. The achievement of test, activeness, and cooperation indicators significantly improved compared to the previous conditions. Although the overall target indicators had not been fully achieved, there was a positive increase in the students' understanding of the Garuda Pancasila symbol. Furthermore, the results of the second cycle revealed a more significant improvement in the students' learning outcomes after the implementation of puzzle media. The achievement of test, activeness, and cooperation indicators exceeded the established target indicators. This indicates that the utilization of puzzle media as an effective instructional method enhances students' understanding of the Garuda Pancasila symbol. In conclusion, the utilization of puzzle media has successfully improved the learning outcomes of Grade III students at SDN 1 Ngadisanan in comprehending the Garuda Pancasila symbol. Teachers and other supporting parties need to support the use of puzzle media in instruction and ensure the availability of required resources. It is expected that this research will contribute to the development of innovative and effective instructional strategies and enhance students' understanding of the values of Pancasila.

Keywords: Improvement in learning outcomes, Garuda Pancasila symbol, Puzzle media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar materi lambang Garuda Pancasila dengan menggunakan media puzzle pada siswa kelas III di SDN 1 Ngadisanan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan melalui dua siklus. Siklus pertama bertujuan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa sebelum penerapan media puzzle, sedangkan siklus kedua bertujuan untuk melihat peningkatan hasil belajar setelah penerapan media puzzle. Hasil penelitian siklus I menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle telah memberikan peningkatan dalam hasil belajar siswa. Pencapaian indikator tes, keaktifan, dan kerjasama siswa meningkat secara signifikan dibandingkan dengan

kondisi sebelumnya. Meskipun belum mencapai target indikator secara keseluruhan, terdapat peningkatan yang positif dalam pemahaman siswa terhadap materi lambang Garuda Pancasila. Selanjutnya, hasil penelitian siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan media puzzle. Pencapaian indikator tes, keaktifan, dan kerjasama siswa melebihi target indikator yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle sebagai metode pembelajaran efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi lambang Garuda Pancasila. Dalam kesimpulannya, penggunaan media puzzle telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDN 1 Ngadisanan dalam memahami materi lambang Garuda Pancasila. Guru dan pihak pendukung lainnya perlu mendukung penggunaan media puzzle dalam pembelajaran dan memastikan ketersediaan sumber daya yang diperlukan. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila.

Kata Kunci: Peningkatan hasil belajar, Lambang Garuda Pancasila, Media puzzle

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam membentuk karakter dan pengetahuan generasi muda. Tujuan utama dari proses pendidikan adalah meningkatkan hasil belajar siswa agar mereka dapat menguasai materi dengan baik (Hasbullah, 2019). Dalam konteks ini, materi lambang Garuda Pancasila menjadi salah satu topik yang penting untuk dipelajari oleh siswa kelas III di SDN 1 Ngadisanan dalam mata pelajaran PPKN. Mata pelajaran PPKN atau kepanjangan dari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki tujuan agar siswa dapat memahami dan menghargai nilai-nilai kebangsaan, berpartisipasi aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, serta menjadi warga negara yang

bertanggung jawab dan berperan dalam membangun masyarakat yang adil dan demokratis (Annisa et al., 2020). Lambang Garuda Pancasila adalah simbol kebangsaan Indonesia yang memiliki makna dan nilai-nilai yang mendalam, termasuk semangat nasionalisme, persatuan, dan keadilan (Dewi et al., 2023).

Garuda yang merupakan burung mitologis dalam kebudayaan Indonesia, dijadikan sebagai simbol utama dalam lambang ini. Garuda melambangkan kekuatan, kebebasan, dan keagungan. Dalam konteks lambang Garuda Pancasila, Garuda melambangkan semangat nasionalisme yang kuat, yakni cinta dan kebanggaan terhadap bangsa dan tanah air (Melliana & Wicaksono, 2022). Selain itu, lambang ini juga mengandung Pancasila, yaitu dasar

negara Indonesia yang terdiri dari lima sila (Kurniawaty et al., 2022). Setiap sila memiliki makna dan nilai-nilai yang berbeda, namun secara keseluruhan mengajarkan prinsip persatuan, keadilan, dan kesejahteraan social (Isnaini et al., 2023).

Lambang Garuda Pancasila mengingatkan kita untuk senantiasa menghormati, menjunjung, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, lambang Garuda Pancasila mengandung pesan penting bagi seluruh rakyat Indonesia, yaitu pentingnya memupuk semangat nasionalisme, menjaga persatuan, dan mewujudkan keadilan dalam berbagai aspek kehidupan (Pratama et al., 2023). Lambang ini juga menjadi simbol identitas bangsa Indonesia di mata dunia, menggambarkan karakter dan nilai-nilai yang melekat pada masyarakat Indonesia.

Namun, seringkali siswa menghadapi kesulitan dalam memahami dan mengingat lambang Garuda Pancasila secara utuh. Memahami dan mengingat simbol-simbol yang terkandung dalam lambang ini, seperti garuda, pita, perisai, dan bintang, dapat menjadi

tugas yang rumit bagi siswa kelas III. Oleh karena itu, perlu adanya upaya yang kreatif dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mempelajari materi ini.

Salah satu alternatif yang menarik adalah penggunaan media puzzle. Media puzzle merupakan suatu alat yang memadukan kegiatan belajar dengan permainan. Media puzzle adalah salah satu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memfasilitasi pemahaman dan pembentukan konsep-konsep tertentu melalui penggunaan puzzle atau teka-teki. Media ini menggabungkan elemen-elemen permainan puzzle dengan tujuan mendukung proses belajar siswa (Yunita, 2021).

Dalam hal ini, penggunaan media puzzle dalam mempelajari lambang Garuda Pancasila dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa. Melalui puzzle, siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam memecahkan tantangan untuk merangkai potongan-potongan puzzle yang membentuk lambang Garuda Pancasila. Proses ini tidak hanya mengasah pemahaman visual siswa, tetapi juga melibatkan kemampuan

pemecahan masalah dan berpikir kritis (Putri et al., 2022).

Dalam penelitian ini, tujuannya adalah untuk mengeksplorasi dan menganalisis penggunaan media puzzle dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDN 1 Ngadisanan dalam mempelajari materi lambang Garuda Pancasila. Diharapkan bahwa penggunaan media puzzle akan memberikan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, yang dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran bagi siswa. Siswa akan lebih mudah memahami dan mengingat makna serta nilai-nilai yang terkandung dalam lambang Garuda Pancasila melalui pengalaman langsung yang interaktif.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan metode pembelajaran yang efektif dan inovatif. Dengan menggunakan media puzzle, guru dan lembaga pendidikan lainnya dapat mengadopsi pendekatan ini untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dalam mempelajari materi-materi yang kompleks dan abstrak seperti lambang Garuda Pancasila. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi kepada guru dan lembaga pendidikan

lainnya mengenai penggunaan media puzzle sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, proses pendidikan di SDN 1 Ngadisanan dapat menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa dalam mempelajari materi lambang Garuda Pancasila. Melalui pendekatan inovatif seperti penggunaan media puzzle, diharapkan siswa akan lebih terlibat dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman mereka tentang lambang Garuda Pancasila, dan memperkuat rasa cinta dan kebanggaan terhadap bangsa dan negara

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kelas untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa kelas III di SDN 1 Ngadisanan dalam memahami materi lambang Garuda Pancasila. Metode penelitian kelas digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media puzzle sebagai metode pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Pertama, dilakukan tahap pra-penelitian yang meliputi identifikasi tujuan penelitian, pemilihan kelas, dan variabel yang

diamati. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi lambang Garuda Pancasila Kelas III di SDN 1 Ngadisanan dipilih sebagai sampel penelitian karena mereka merupakan kelompok yang relevan dengan topik penelitian ini. Variabel yang diamati adalah hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media puzzle. Selanjutnya, tahap perencanaan dilakukan dengan menggunakan desain penelitian yang disebut one-group pretest-posttest design.

Desain ini melibatkan pengambilan pretest sebelum intervensi, implementasi intervensi menggunakan media puzzle, dan pengambilan posttest setelah intervensi selesai. Instrumen penelitian berupa tes tertulis yang dikembangkan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi lambang Garuda Pancasila. Selain itu, media puzzle yang relevan dengan materi tersebut juga dikembangkan untuk digunakan selama intervensi. Setelah perencanaan, penelitian dilanjutkan dengan tahap implementasi. Siswa kelas III SDN 1 Ngadisanan mengikuti tes pretest sebagai langkah awal untuk mengukur pemahaman awal mereka tentang

materi lambang Garuda Pancasila. Kemudian, intervensi dilakukan dengan menggunakan media puzzle sebagai metode pengajaran yang baru. Media puzzle tersebut dirancang untuk membantu siswa memahami konsep dan simbol-simbol yang terkait dengan lambang Garuda Pancasila. Setelah intervensi selesai, siswa mengikuti tes posttest untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar mereka setelah menggunakan media puzzle.

Data yang diperoleh dari pretest dan posttest akan diolah dan dianalisis menggunakan metode statistik yang relevan, seperti uji-t atau uji perbandingan. Hasil analisis data akan memberikan pemahaman tentang efektivitas penggunaan media puzzle dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi lambang Garuda Pancasila. Perbedaan skor antara pretest dan posttest akan digunakan sebagai indikator peningkatan hasil belajar. Dengan menggunakan metode penelitian kelas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti ilmiah yang kuat tentang efektivitas penggunaan media puzzle dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas III terhadap materi lambang Garuda Pancasila. Hasil penelitian ini

dapat memberikan masukan penting dalam pengembangan strategi pembelajaran yang efektif dan menarik untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1) Tahap Prasiklus

Hasil penelitian prasiklus menunjukkan bahwa sebesar 35,71% siswa kelas III di SDN 1 Ngadisanan telah mencapai hasil belajar yang memadai dalam memahami materi lambang Garuda Pancasila sebelum diterapkannya metode pembelajaran menggunakan media puzzle. Dalam tahap prasiklus ini, siswa belum menggunakan media puzzle sebagai alat bantu pembelajaran. Persentase 35,71% ini menggambarkan jumlah siswa yang berhasil mencapai tingkat pemahaman yang diharapkan terhadap materi lambang Garuda Pancasila sebelum dilakukan intervensi dengan media puzzle. Sementara siswa sisanya, yaitu 64,29%, belum mencapai tingkat pemahaman yang memadai. Hasil prasiklus ini menunjukkan

adanya kebutuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi lambang Garuda Pancasila. Hal ini dikarenakan karena guru masih belum menggunakan media puzzle dalam pembelajarannya. Oleh karena itu, langkah selanjutnya adalah menerapkan metode penelitian kelas dengan menggunakan media puzzle untuk melihat sejauh mana penggunaan media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Hasil prasiklus sebesar 35,71% siswa yang mencapai hasil belajar yang memadai menjadi dasar penting dalam merancang intervensi menggunakan media puzzle. Diharapkan bahwa melalui intervensi ini, tingkat pemahaman siswa dapat meningkat secara signifikan, sehingga hasil belajar mereka dalam memahami materi lambang Garuda Pancasila menjadi lebih baik.

2) Tahap Siklus I

Dalam penelitian ini yaitu pada siklus I dilakukan implementasi metode pembelajaran menggunakan media puzzle

untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDN 1 Ngadisanan dalam memahami materi lambang Garuda Pancasila, terdapat evaluasi pencapaian indikator yang meliputi tes, keaktifan, dan kerjasama siswa. Berikut adalah hasil penelitian pada siklus I.

Tabel 1. Pencapaian Indikator Siklus 1

Kriteria	Hasil	Indikator
Tes	64,24% siswa ≥ 70	80% ≥ 70
Keaktifan	71,42% siswa $\geq 75\%$	80% $\geq 75\%$
Kerjasama	71,42% siswa $\geq 75\%$	80% $\geq 75\%$

Dalam indikator tes, hasil penelitian menunjukkan bahwa 64,24% siswa mencapai nilai setara atau lebih dari 70. Meskipun belum mencapai target indikator sebesar 80% siswa, terdapat peningkatan dibandingkan dengan hasil prasiklus. Selanjutnya, pada indikator keaktifan, 71,42% siswa telah mencapai tingkat partisipasi sebesar 75% atau lebih dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa dalam menggunakan media puzzle sebagai alat bantu pembelajaran. Sedangkan pada indikator kerjasama, 71,42% siswa telah mencapai tingkat

kerjasama sebesar 75% atau lebih dalam aktivitas pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya kemajuan dalam kemampuan siswa untuk bekerja sama dengan teman sekelas dalam menyelesaikan tugas dan memecahkan masalah menggunakan media puzzle. Berdasarkan hasil penelitian siklus I ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle sebagai metode pembelajaran telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi lambang Garuda Pancasila. Meskipun belum mencapai target indikator secara keseluruhan, terdapat peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan kondisi prasiklus. Langkah selanjutnya adalah melakukan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut untuk mencapai hasil yang lebih optimal pada siklus berikutnya yaitu pada siklus II. Berikut adalah media puzzle pada siklus I



Gambar 1. Media puzzle siklus I

3) Tahap Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada siklus II pada penerapan media puzzle dalam meningkatkan hasil belajar siswa didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Pencapaian Indikator Siklus 2

Kriteria	Hasil	Indikator
Tes	85,71% siswa ≥ 70	80% ≥ 70
Keaktifan	92,85% siswa $\geq 75\%$	80% $\geq 75\%$
Kerjasama	92,85% siswa $\geq 75\%$	80% $\geq 75\%$

Berdasarkan data yang terlampir, pada indikator tes, ditemukan bahwa 85,71% siswa mencapai nilai setara atau lebih dari 70. Hal ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya dan telah melebihi target indikator sebesar 80%. Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi lambang Garuda Pancasila. Selanjutnya, pada indikator keaktifan, ditemukan bahwa 92,85% siswa mencapai tingkat partisipasi sebesar 75% atau lebih dalam proses pembelajaran. Terlihat peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya, dan siswa telah

mencapai target indikator yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dapat mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

Pada indikator kerjasama, ditemukan bahwa 92,85% siswa mencapai tingkat kerjasama sebesar 75% atau lebih dalam aktivitas pembelajaran. Terjadi peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya, dan siswa telah mencapai target indikator yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dapat membantu siswa untuk bekerja sama secara efektif dalam memecahkan masalah dan mencapai tujuan pembelajaran. Berikut adalah media puzzle pada siklus II:



Gambar 2. Media puzzle siklus II Berdasarkan hasil penelitian siklus II, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle sebagai metode pembelajaran telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami

materi lambang Garuda Pancasila. Siswa mencapai tingkat pemahaman yang lebih baik, partisipasi yang lebih aktif, dan kerjasama yang lebih baik dalam proses pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle secara konsisten dan terarah dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut adalah Grafik kenaikan hasil belajar pada siklus I dan siklus II:

D. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle sebagai metode pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDN 1 Ngadisanan dalam memahami materi lambang Garuda Pancasila. Hasil penelitian siklus I menunjukkan adanya peningkatan dalam pemahaman siswa dan tingkat partisipasi serta kerjasama dalam pembelajaran setelah menerapkan media puzzle. Kemudian, pada siklus II, terlihat adanya peningkatan yang lebih signifikan dalam hasil belajar siswa, dengan persentase pencapaian yang melebihi target indikator pada semua aspek yang

diamati. Penggunaan media puzzle memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa, sehingga mendorong mereka untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Melalui media puzzle, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep dan simbol-simbol yang terkait dengan lambang Garuda Pancasila.

Dengan demikian, penggunaan media puzzle dalam pembelajaran materi lambang Garuda Pancasila telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini memberikan rekomendasi bagi guru dan sekolah untuk mempertimbangkan penggunaan media puzzle sebagai salah satu metode pembelajaran yang inovatif dan menarik.

Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Dengan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, serta menginspirasi penelitian dan pengembangan pendidikan yang lebih lanjut dalam

memanfaatkan teknologi dan media dalam proses pembelajaran.

Dalam upaya meningkatkan pencapaian belajar materi lambang Garuda dengan menggunakan media puzzle siswa, berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan kepada berbagai pihak yang terlibat:

1. Bagi Kepala sekolah

Kepala sekolah memiliki peran penting dalam memberikan dukungan dan memastikan implementasi penggunaan media puzzle sebagai strategi pembelajaran di sekolah. Mereka perlu memastikan ketersediaan sumber daya dan fasilitas yang diperlukan, seperti puzzle dan perangkat pendukung lainnya. Selain itu, kepala sekolah juga dapat mendorong guru untuk mengikuti pelatihan dan workshop terkait dengan penggunaan media puzzle.

2. Bagi Guru

Guru sebagai pengajar perlu mempelajari dan memahami konsep media puzzle dengan baik. Mereka harus menyiapkan rencana pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan mengaitkannya dengan materi lambang Garuda Pancasila. Guru perlu menggunakan media puzzle secara

kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran, melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru juga perlu melakukan penilaian dan evaluasi secara teratur untuk mengukur efektivitas penggunaan media puzzle dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa.

3. Bagi Wali murid

Orang tua juga memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran menggunakan media puzzle. Mereka dapat mendorong anak-anak untuk berpartisipasi dan terlibat dalam pembelajaran di rumah, memberikan dukungan moral dan penguatan positif terhadap usaha dan prestasi anak. Orang tua juga dapat berkomunikasi secara aktif dengan guru untuk memantau perkembangan anak dan memberikan apresiasi terhadap penggunaan media puzzle serta hasil belajar anak.

Dengan menerapkan saran-saran ini, diharapkan upaya meningkatkan pencapaian belajar materi lambang Garuda dengan menggunakan media puzzle siswa dapat menjadi lebih efektif. Kolaborasi yang baik antara kepala sekolah,

guru, siswa, dan orang tua akan memberikan dukungan yang kuat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam memahami materi lambang Garuda Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

Annisa, R. P., Pratiwi, S. A., & Haimah, S. (2020). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pkn Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(3), 386–395. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>

Hasbullah, J. dan A. M. (2019). Strategi Belajar Mengajar dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 17–24.

Isnaini, L. N., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2023). HUBUNGAN GAYA BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR MUATAN PPKN SISWA KELAS V SDN 1 PENGADANG. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4453-4467.

Kurniawaty, I., Faiz, A., & Purwati, P. (2022). Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5170–5175. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3139>

Melliana, S. G., & Wicaksono, V. D. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA E-PUZZLE PADA MATERI LAMBANG NEGARA “ GARUDA PANCASILA ” KELAS III SEKOLAH DASAR Sisilia Gita Melliana Abstrak. *Jpgsd.*, 10(9),

1930–1941.

Patricia, C. O. S. (2021). No 主観的健 康感を中心とした在宅高齢者に おける 健康関連指標に関する共 分散構造分析Title. 3(2), 6.

Putri, S. A., Destiniar, & Sunedi. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 100 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1783–1789.

Pratama, V., Yayuk, E., & Arima, N. (2023). PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING PADA PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV SDN CANGGU 2 MELALUI MEDIA PETA KEBERAGAMAN BANGSAKU. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5689-5700.

Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa. *Syntax Idea*, 3(8), 1999-2006.