

---

---

**Pendampingan Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran  
*Adventure of Algebra (AOA)* dalam Menanamkan Nilai-Nilai Pancasila di  
MTsN Gowa**

***Student Learning Assistance Using Adventure of Algebra (AOA) Learning  
Media in Instilling Pancasila Values at MTsN Gowa***

**Muh. Aprizal Irawan<sup>1)</sup>, Fatmalasari<sup>2)</sup>, Susi Susanti<sup>3)</sup>, A. Sriyanti<sup>4)</sup>, Wahida  
Jamaluddin<sup>5)</sup>,**

<sup>1,2,3,4)</sup>Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, <sup>5)</sup>MTsN Gowa

[muhammadaprizal300@gmail.com](mailto:muhammadaprizal300@gmail.com)<sup>1)</sup>, [fatmalasari150202@gmail.com](mailto:fatmalasari150202@gmail.com)<sup>2)</sup>,  
[syusyi18@gmail.com](mailto:syusyi18@gmail.com)<sup>3)</sup>, [a.sriyanti@uin-alauddin.ac.id](mailto:a.sriyanti@uin-alauddin.ac.id)<sup>4)</sup>, [wahidajamaluddin08@gmail.com](mailto:wahidajamaluddin08@gmail.com)<sup>5)</sup>,

**Abstrak**

Bhineka tunggal Ika merupakan kekuatan besar dan menjadi pondasi berdirinya negara Republik Indonesia. Perkembangan zaman harus tetap diiringi dengan penanaman nilai nilai dasar Pancasila khususnya dalam hal toleransi keberagaman melalui pendidikan karakter. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan pendampingan belajar menggunakan media pembelajaran yang mengintegrasikan penanaman nilai-nilai sila ketiga Pancasila dengan pelajaran matematika. *Adventure Of Algebra (AOA)* merupakan solusi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang tidak hanya mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik namun dapat menjadi ruang untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila khususnya pada sila ketiga Pancasila yaitu persatuan Indonesia. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara luring/*offline* di kelas selama 3 jam pembelajaran. Adapun tahapan pembelajaran yang dilakukan dimulai pada tahap perencanaan, *pre-test*, demonstrasi penggunaan media pembelajaran, *post-test*, dan evaluasi. Berdasarkan hasil pendampingan belajar sebelum menggunakan media AOA diperoleh data pengetahuan awal terkait nilai-nilai pancasila menunjukkan bahwa hanya sekitar 45% dari jumlah peserta didik di kelas IX.5 yang memahami dengan baik nilai-nilai pancasila. Sedangkan hasil pendampingan belajar menggunakan media AOA diperoleh data kecenderungan peserta didik paham akan nilai-nilai pancasila meningkat menjadi 85% yang digambarkan pada proses pembelajaran yang berlangsung secara aktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Dengan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan juga mesti menyesuaikan media pembelajaran yang digunakan dengan sub materi yang dipelajari peserta didik.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Matematika, Pancasila

**Abstract**

*Bhineka tunggal Ika is a great strength and the foundation of the Republic of Indonesia. The development of the times must still be accompanied by the cultivation of the basic values of Pancasila, especially in terms of tolerance of diversity through character education. The purpose of this research is to create learning media that integrates the cultivation of the values of the third principle of Pancasila with mathematics lessons. Adventure Of Algebra (AOA) is a solution that can be used as a learning media that is not only able to increase students' interest and learning outcomes but can be a space to instill Pancasila values, especially in the third principle of Pancasila, namely Indonesian unity. The implementation of learning is carried out offline in class for 3 hours of learning. The learning stages carried out begin at the planning*

stage, pre-test, demonstration of the use of learning media, post-test, and evaluation. Based on the results of the pre-test, it shows that the learning outcomes of students in algebraic material obtained an average of 78 while regarding the results of direct observation of initial knowledge related to Pancasila values show that only about 45% of the total number of students in class IX.5 who understand well the values of Pancasila. Meanwhile, based on the results of the post-test of students, the average learning outcomes of students increased to 86. And for the results of observations related to the tendency of students to understand the values of Pancasila increased to 85% which is described in the learning process that takes place actively and fun for students. With an active and fun learning process, you also have to adjust the learning media used with the sub-materials that students learn.

**Keywords:** Learning Media, Mathematics, Pancasila

**How to Cite:** Irawan, M.A, Fatmalasari, Susanti, S., Sriyanti, A., & Jamaluddin, W. (2024). Pendampingan Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran *Adventure of Algebra* (AOA) di MTsN Gowa. *KHIDMAH: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(2), 79-88.

---

## PENDAHULUAN

Tingkat pendidikan suatu negara menentukan seberapa maju negara tersebut karena pendidikan membantu membentuk karakter suatu negara. Sebagai bentuk dalam meningkatkan kualitas informasi dan mempersiapkan kehidupan selanjutnya, pendidikan adalah alat yang sangat penting (Septian, D., 2020). Pendidikan adalah gerbang utama seseorang dalam mencapai kebebasan berpikir dan mengembangkan kompetensi seseorang agar bisa terus di asa menjadi suatu asset yang paling berharga dalam diri seseorang (Peserta didik et al., 2021).

Seorang guru harus dapat menyesuaikan diri dengan keadaan mengingat perkembangan zaman yang begitu cepat dan kemajuan teknologi yang mengikutinya. Oleh karena itu, agar dapat dijadikan sebagai tolak ukur apakah guru bisa mengikuti perkembangan zaman dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, selain teknologi memudahkan dan menciptakan proses juga berpotensi meningkatkan kemampuan minat belajar (Eko Riyadi, 2020).

Salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit yaitu matematika, terbukti dengan penelitian yang dilakukan PISA pada tahun 2018, Indonesia masih masuk peringkat enam terendah dalam kemampuan matematika. Oleh karena itu, dibutuhkan metode dan media pembelajaran interaktif juga menarik untuk meningkatkan minat belajar serta hasil belajar siswa. Selain itu, guru juga dapat mengintegrasikan dengan disiplin ilmu lain seperti suku, budaya serta agama yang berbasis kontekstual sehingga peserta didik lebih memahami konsep yang diajarkan (Mattoliang, L. A. dkk, 2022).

Pelajaran yang perlu mendapat perhatian adalah materi pembelajaran memahami cita-cita pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pancasila adalah seperangkat prinsip yang pada akhirnya akan menjadi landasan hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara yang menjunjung tinggi cita-cita etika dan moral, (Mahfud et al., 2012). Penggabungan nilai-nilai Pancasila ke dalam pembelajaran di kelas akan membentuk peserta didik menjadi orang yang bermoral. Jadi, penting untuk menanamkan sila-sila Pancasila pada anak sejak dini, ketika mereka baru belajar berbicara dan berinteraksi dengan orang lain (Pandanari, 2013).

Di Indonesia terdapat banyak suku, agama, dan perbedaan geografis yang berbeda, namun mereka semua bergabung sebagai satu kesatuan tanpa perpecahan. Begitulah prinsip kesatuan dan persatuan yang terkandung dalam sila ketiga Pancasila dipraktikkan serta meningkatkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa (Sulianti & Efendi, 2020).

Berdasarkan hasil analisis situasi yang ditemukan pada MTsN Gowa diperoleh informasi bahwa waktu yang tersedia dalam satu jam pelajaran lebih difokuskan pada penyelesaian soal-soal matematika dan persiapan ujian daripada diskusi tentang nilai-nilai Pancasila. Selain itu, buku teks dan modul pembelajaran matematika yang digunakan berfokus pada teori dan aplikasi praktis, tanpa menyertakan konteks nilai-nilai Pancasila. Tidak banyak tersedia bahan ajar atau sumber daya yang dirancang khusus untuk menggabungkan nilai-nilai Pancasila dengan materi matematika. Hal ini membuat guru harus berinovasi sendiri, yang tidak selalu mudah. Ibu Wahidah Jamaluddin juga mengungkapkan bahwa sangat dibutuhkan suatu wadah untuk memberikan penanaman nilai-nilai dasar Pancasila salah satunya dengan mengintegrasikan nilai-nilai dasar Pancasila tersebut ke beberapa mata pelajaran lain salah satunya matematika karena matematika merupakan suatu ilmu yang berbasis kontekstual sehingga peserta didik dapat diberikan contoh sesuai dengan aktifitas sehari-hari.

Materi yang ditampilkan pada media *Adventure of Algebra* (AOA) adalah salah satu materi dalam pembelajaran matematika yaitu aljabar yang diintegrasikan dengan penerapan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pemilihan materi tersebut digunakan dalam media ini lebih kepada meningkatkan nilai-nilai pancasila yang ada pada kehidupan sehari-hari khususnya pada sila ketiga Pancasila.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah melakukan pendampingan belajar menggunakan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran matematika yang diintegrasikan dengan nilai-nilai sila ketiga Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar dan juga menanamkan nilai sila ketiga Pancasila yaitu persatuan Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.

## **METODE PENGABDIAN**

Pengabdian ini ditujukan pada 33 peserta didik kelas IX.5 di MTsN Gowa Kabupaten Gowa, Provinsi Sulawesi Selatan. Kegiatan pengabdian ini bertujuan agar peserta didik mampu belajar secara aktif dan menyenangkan dengan memanfaatkan *Adventure of Algebra* (AOA) sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap aljabar sekaligus diintegrasikan dengan penerapan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Metode yang digunakan adalah pendampingan belajar dengan pendekatan edukatif dalam memahami materi aljabar. Metode pengabdian ini melibatkan partisipasi peserta didik kelas IX. 5 dan guru. Peserta didik terlibat dalam setiap tahapan, mulai dari *pre test*, demonstrasi, penggunaan media AOA, hingga simulasi dan evaluasi untuk memberikan umpan balik mengenai penggunaan media AOA dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila. Sementara guru dan pelaksana PKM ini mendampingi selama proses pembelajaran dan memberikan dukungan tambahan, melakukan evaluasi terhadap perkembangan peserta didik dan memberikan masukan untuk perbaikan program.

Pelaksanaannya dilakukan secara luring/*offline* selama 3 jam pembelajaran. Tahapan pendampingan belajar melalui 6 tahapan, mulai dari tahapan (1) Perencanaan,

yakni pendamping menentukan sasaran, tujuan dan menyusun jadwal pelaksanaan. Tahap ini memastikan semua aspek teknis dan administratif siap untuk pelaksanaan kegiatan. (2) Tes kemampuan awal (*pre test*) dan observasi pengetahuan nilai-nilai Pancasila yang dimiliki peserta didik melalui kuesioner selama 30 menit; (3) Demonstrasi, dimana pendamping memberikan gambaran awal materi aljabar terkait definisi dan konsep dasar aljabar. Tahap demonstrasi dilakukan dengan membangun dasar pemahaman peserta didik tentang aljabar sebelum penggunaan media pembelajaran AOA dengan durasi waktu selama 30 menit. (4) Penggunaan media pembelajaran AOA, artinya pendamping mulai mengenalkan Media pembelajaran *Adventure of Algebra* (AOA) dan mendemonstrasikan langkah demi langkah cara penggunaan dalam memvisualisasikan materi aljabar yang diintegrasikan nilai-nilai Pancasila. Kegiatan ini berlangsung selama 50 menit dan pada kegiatan tersebut pelaksana PKM membantu peserta didik memahami konsep aljabar secara interaktif dan relevan dengan nilai-nilai Pancasila. (5) Simulasi sebagai *post test* dimana peserta didik mulai mempraktikkan langkah-langkah penggunaan media pembelajaran *Adventure of Algebra* (AOA) dengan durasi waktu 100 menit; (6) Evaluasi, yaitu meninjau hasil belajar dari nilai *post test* peserta didik dan hasil observasi pengetahuan nilai-nilai Pancasila peserta didik secara terbuka.

## PEMBAHASAN DAN HASIL PENGABDIAN

Berdasarkan pendapat tenaga pendidik yaitu guru terhadap media pembelajaran interaktif *Adventure of algebra* (AOA) maka peneliti melakukan wawancara terhadap guru di MTs Negeri Gowa. Kegiatan wawancara dilakukan pada tanggal 15 November 2023 dengan guru Matematika. Hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Wahidah, S.Pd. diperoleh bahwa sangat dibutuhkan suatu wadah untuk memberikan penanaman nilai-nilai dasar Pancasila salah satunya dengan mengintegrasikan nilai-nilai dasar Pancasila tersebut ke beberapa mata pelajaran lain salah satunya matematika karena matematika merupakan suatu ilmu yang berbasis kontekstual sehingga peserta didik dapat diberikan contoh sesuai dengan aktifitas sehari hari. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran *Adventure of algebra* (AOA) ini yang ditujukan kepada siswa, guru sangat merespon baik karena selain bisa meningkatkan motivasi belajar kepada peserta didik juga menanamkan nilai-nilai dasar Pancasila khususnya pada sila ketiga Pancasila yakni persatuan Indonesia di MTs Negeri Gowa.

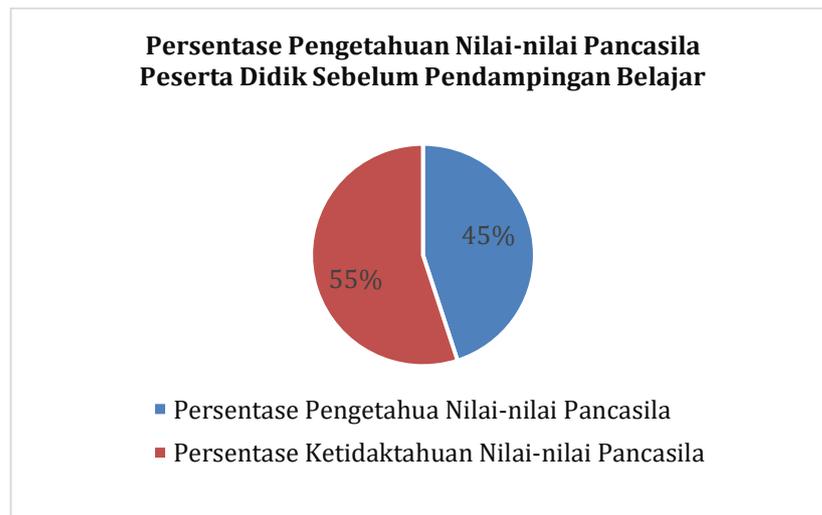
Media pembelajaran Merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran ini membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik agar mudah dimengerti. Yang mana salah satu tantangan pendidik dalam melaksanakan proses belajar mengajar adalah penggunaan media pembelajaran yang seru dan menyenangkan. Dalam hal ini penulis menghadirkan inovasi pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam proses belajar matematika di sekolah.

Adapun media pembelajaran interaktif yaitu *Adventure of algebra* (AOA) merupakan suatu media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika yang membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar serta kemampuan matematika dan juga mengenalkan nilai sila ketiga Pancasila, sehingga peserta didik selain dapat belajar matematika mereka juga dapat mengimplementasikan nilai sila ketiga Pancasila yaitu

persatuan Indonesia dalam kehidupan sehari-hari guna menjadi insan penerus bangsa yang tetap berlandaskan pada Pancasila.

Dalam *Adventure of algebra* (AOA) peserta didik akan diberikan pemahaman mengenai materi aljabar. *Adventure of algebra* (AOA) dilengkapi dengan beberapa pilihan dibagian menu diantaranya tombol materi, video dan juga kuis. Tombol pada menu akan langsung menghubungkan peserta didik terhadap pembelajaran yang didalamnya terdapat materi aljabar seperti operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian serta pembagian, video pembelajaran, dan berbagai soal kuis sebagai latihan bagi peserta didik. *Adventure of algebra* (AOA) didesain dengan berbagai gambar kebudayaan Indonesia seperti rumah adat dan juga pakaian adat dari setiap daerah.

Berdasarkan hal tersebut maka *Adventure of algebra* (AOA) sebagai media pembelajaran interaktif yang berbasis Pancasila sangatlah baik untuk diterapkan dalam memberikan pemahaman terhadap materi aljabar seperti operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian dan tentunya sebagai media untuk meningkatkan nilai-nilai Pancasila kepada peserta didik. Pada tahap *pre test* dan observasi awal terkait pengetahuan nilai-nilai Pancasila peserta didik didapatkan gambaran hasil belajar dengan rata-rata nilai 78 dengan rata-rata hambatan peserta didik yang sulit memvisualisasikan konsep dasar aljabar. Dan yang menjadi salah satu faktor rendahnya hasil belajar peserta didik adalah metode belajar dan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik (Nabillah & Abadi, 2019). Melalui observasi dengan kuisioner didapatkan hasil pengetahuan awal terkait nilai-nilai Pancasila peserta didik adalah sebesar 45% (dapat dilihat pada Gambar 1) dari rata-rata jumlah peserta didik di kelas IX.5.



Gambar 1. Presentase Pengetahuan Nilai-nilai Pancasila Sebelum Pendampingan Belajar

Adapun beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya pengetahuan nilai-nilai Pancasila sebelum menggunakan media AOA, karena pendekatan pengajaran yang bersifat teoritis dan monoton sering kali tidak menarik minat peserta didik. Pengajaran nilai-nilai Pancasila memerlukan pendekatan yang lebih interaktif dan aplikatif (Jayanti dkk., 2022). Selain itu, evaluasi dalam mata pelajaran matematika biasanya berfokus pada kemampuan kognitif dan pemecahan masalah teknis, bukan pada penilaian sikap atau nilai-nilai. Hal ini

dapat membuat penanaman nilai-nilai Pancasila menjadi kurang terukur (Fahmi dkk., 2022).

Pada tahap demonstrasi dilakukan penjelasan materi aljabar secara ringkas dan dijelaskan oleh pendidik secara konvensional sekitar 5 menit. Hal tersebut karena pembelajaran akan berjalan kondusif pada tahap penggunaan media pembelajaran AOA tersebut. Karena telah terdapat sajian video pembelajaran yang jauh lebih menarik. Sejalan dengan pendapat Imron (2019) yang mengemukakan teori kognitif pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan kombinasi teks, gambar, dan audio dapat meningkatkan pemahaman siswa. Penggunaan multimedia yang menarik dapat membantu peserta didik mengorganisasi informasi secara lebih efektif.

Pada tahap penggunaan media pembelajaran *Adventure of Algebra* (AOA) dilakukan sekitar 45 menit pembelajaran. Analisis Desain Tampilan Media Pembelajaran *Adventure of Algebra* (AOA) Media pembelajaran *Adventure of algebra* (AOA) didesain dengan menarik agar meningkatkan minat belajar matematika peserta didik. *Adventure of algebra* (AOA) memiliki desain tampilan layar dengan gambar kebudayaan. Hal ini menjadikan *Adventure of algebra* (AOA) sebagai media pembelajaran yang tidak hanya membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan matematika tetapi juga meningkatkan nilai-nilai Pancasila melalui kebudayaan Indonesia kepada peserta didik. *Adventure of algebra* (AOA) terdiri dari materi, video pembelajaran dan kuis untuk latihan soal.

Desain tampilan *Adventure of algebra* (AOA) terdiri dari beberapa pilihan *tools*. Berikut desain tampilan *Adventure of algebra* (AOA):

#### 1. Tampilan Layar Utama



Gambar 2. Tampilan Intro

Pada tampilan layar utama kita akan disuguhkan tampilan nama media pembelajaran interaktif yakni "*Adventure of algebra* (AOA)" dengan beberapa *tools* seperti untuk informasi dan juga fungsi dari setiap tombol.

#### 2. Tampilan menu



Gambar 3. Tampilan Menu Utama

Pada Tampilan Menu Utama akan disuguhkan fitur Materi, Video Pembelajaran dan juga Kuis.

### 3. Tampilan materi



Gambar 4. Tampilan Materi

Materi aljabar akan langsung ditampilkan pada layar yang berisikan pengertian dari aljabar dan juga operasi dalam aljabar.

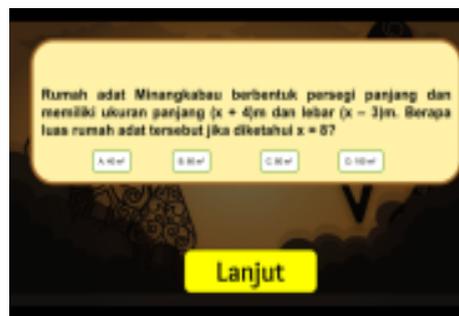
### 4. Tampilan video pembelajaran



Gambar 5. Tampilan Video Pembelajaran

Pada fitur video pembelajaran, peserta didik akan ditayangkan sebuah video pembelajaran yang berkaitan dengan materi aljabar yang dimana video ini terhubung langsung dengan *youtube* sebagai tambahan materi bagi peserta didik.

### 5. Tampilan kuis

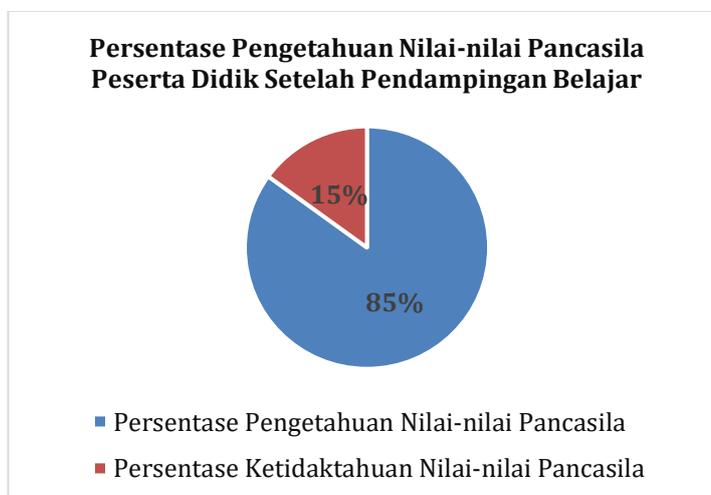


Gambar 6. Tampilan Soal Kuis

Tampilan layar pada fitur kuis ini berisikan beberapa soal aljabar dalam bentuk pilihan ganda untuk merefleksi peserta didik terhadap materi yang telah diberikan. Soal yang diberikan juga berkaitan langsung dengan nilai ketiga Pancasila.

Pada tahap simulasi sebagai *post test* maka peserta didik secara cepat akan menjawab soal kuis pada tampilan media pembelajaran tersebut dengan cara mengklik jawaban yang benar, sehingga akumulasi nilai peserta didik yang paling tinggi akan ada pada urutan pertama. Yang mana pada hasil akumulasi pada program menunjukkan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 86.

Pada tahap akhir adalah tahap evaluasi dimana peninjauan akan hasil *post test* dilakukan dan diberikan kuesioner kepada peserta didik untuk mengetahui pemahaman nilai-nilai pancasila yang diintegrasikan dalam media pembelajaran tersebut. Dan didapatkan hasil persentase rata-rata kecenderungan peserta didik paham akan nilai-nilai pancasila meningkat menjadi 85% (dapat dilihat pada Gambar 7) yang digambarkan pada proses pembelajaran yang berlangsung secara aktif dan menyenangkan bagi peserta didik.



Gambar 7. Presentase pengetahuan Nilai-Nilai Pancasila setelah Pendampingan Belajar

Peningkatan persentase pengetahuan nilai-nilai Pancasila setelah pendampingan belajar menggunakan media AOA (*Adventure of Algebra*) disebabkan oleh media AOA menggunakan pendekatan interaktif dan visual yang menarik, yang memudahkan peserta didik untuk memahami konsep-konsep abstrak dalam aljabar, media AOA mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran aljabar melalui konteks kehidupan sehari-hari yang relevan dan media AOA juga memanfaatkan teknologi digital yang familiar dan menarik bagi peserta didik, seperti animasi, simulasi, dan interaktivitas. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Kusuma dan Priyanto (2019) dengan hasil penggunaan media digital menunjukkan peningkatan pemahaman nilai-nilai Pancasila sebesar 82% di kalangan peserta didik. Penelitian lainnya oleh Nurzaelani dkk. (2018) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif meningkatkan penguatan nilai-nilai Pancasila di kalangan peserta didik.

## SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan hasil pendampingan belajar menggunakan media AOA diperoleh data kecenderungan peserta didik paham akan nilai-nilai pancasila meningkat menjadi 85% yang digambarkan pada proses pembelajaran yang berlangsung secara aktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Hasil tersebut berbeda jauh sebelum melakukan pendampingan belajar menggunakan media AOA sebesar 45%. Dengan demikian, media *Adventure of algebra* (AOA) merupakan salah satu solusi yang dapat dijadikan sebagai sarana dalam menanamkan nilai-nilai dasar Pancasila khususnya sila ketiga Pancasila dengan mengintegrasikan mata pelajaran matematika dengan nilai-nilai dasar Pancasila melalui media pembelajaran interaktif. Selain itu, media pembelajaran ini juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada dosen pembimbing, peserta didik, mahasiswa UIN Alauddin Makassar yang terlibat, pihak MTsN Gowa, dan seluruh pihak yang terlibat atas kerjasama dan bantuannya dalam mensukseskan program ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azlina, N., Maharani, A., & Baedowi, M. S. (2021). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Bidang Pendidikan Sebagai Upaya Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Indonesian Journal of Instructional Technology*, 2(02), 39-52.
- Eko Riyadi, S. H. (2020). Pemenuhan Hak Atas Rasa Aman Bagi Masyarakat Di Kota Wamena Pasca Kerusuhan 23 September 2019.
- Fahmi, R., Sundawa, D., & Ramdhani, H. (2022). Integrasi Nilai-Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa Dalam Kurikulum Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan Pkn*, 9(2), 218-231.
- Imron, M. J. (2019). Dampak Multimedia bagi Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Sekolah. *Al-Ibrah: Jurnal Pendidikan dan Keilmuan Islam*, 4(1), 122-145.
- Jayanti, R., Rinayuhani, T. R., & Hasanudin, C. (2022). Pendampingan Peserta didik SMK Palapa Mojokerto dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara sebagai Bentuk Dimensi Kreatif dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(2), 281-290.
- Mattoliang, L. A., Nur, M. J. A., & Riswandi, A. (2022). Development Of Explorative Mathlet Learning Media Based On Adobe Flash Cs6 With Islamic Nuances On Linear Equations System With Three Variables Material. *MaPan: Jurnal matematika dan Pembelajaran*, 10(2), 428- 442.
- Miasari, R. S., Indar, C., Pratiwi, P., Purwoto, P., Salsabila, U. H., Amalia, U., & Romli, S. (2022). Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, 2(1), 53-61.
- Nabilah, T., & Abadi, A.P. (2019). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. 659-663
- Nurmalisa, Y., Mentari, A., & Rohman, R. (2020). Peranan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dalam membangun civic conscience. *Bhineka Tunggal Ika*, 7(1), 34-46.
- Nurzaelani, M. M., Kasman, R., & Achyanadia, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Integrasi Nasional Berbasis Mobile. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(3), 264-279.
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., Sundi, V. H., & Nurmalia, L. (2020, December). Efektivitas penggunaan media video berbasis powtoon dalam pembelajaran daring. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* (Vol. 2020).
- Rahmawati, D., & Hermanto, H. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Nilai-Nilai Karakter Pancasila Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2), 112-124.

- Septian, D. (2020). Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Dalam Memperkuat Kerukunan Umat. *TANJAK: Journal of Education and Teaching*, 1(2), 155-168.
- Silvi, K. L. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar e-LKS Berbasis Realistic Mathematic Education untuk Mengembangkan Pemahaman Konsep Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII* (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS).
- Siswa, B., Dasar, S., Puspitasari, R.Y., & Airlanda, G.S. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(2). 1094- 1103.
- Sulianti, A., & Efendi, Y. (2020). *JPK: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*. 5(1). <https://doi.org/10.24269/jpk.v5.n1.2020>
- Tambunan, P., Siboro, E. S., Sitohang, J. A., Maha, R. S., & Yunita, S. (2022). Implementasi Identitas Nasional Sebagai Salah Satu Determinan Pembangunan Bangsa dan Karakter. *COMSERVA: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 2(08), 1451- 1461.