



Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Media Video Berbantuan Qr Code

*¹Eka Septalia Rahayu, ²Siti Maizul Habibah

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

email: eka.22038@mhs.unesa.ac.id

Abstract

The learning process of Pancasila Education at SMKN 1 Dlanggu Mojokerto has so far been dominated by the use of lecture methods with relatively limited technology integration. The learning pattern that tends to be monotonous, both in terms of methods, models, and media, has an impact on the psychological condition of students, especially the emergence of boredom in following the learning. This situation makes learning feel less interesting so that students' intrinsic learning enthusiasm decreases, which ultimately affects their active participation and absorption of the learning material. This study aims to test the effectiveness of the application of the Problem Based Learning (PBL) learning model combined with QR Code-assisted video media on the elements of the Unitary State of the Republic of Indonesia at SMKN 1 Dlanggu Mojokerto. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental design. The research subjects consisted of students of class XI TKJ 1 as the control class and class XI TKJ 3 as the experimental class, with a total of 32 students each. Data analysis was carried out using nonparametric statistics through the Wilcoxon test and the Mann-Whitney test. The results of the hypothesis testing showed a significance value (2-tailed) <0.001 , which indicates that the alternative hypothesis is accepted. Thus, there was a significant increase in learning outcomes in the experimental class that implemented the PBL model with QR Code-assisted video media. This finding was reinforced by the results of the student response questionnaire, which showed that the majority were in the agree and strongly agree categories, indicating a positive response to the learning process that had been implemented.

Keywords: Problem Based Learning, Video, QR Code, Pancasila Education

Abstrak

Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMKN 1 Dlanggu Mojokerto selama ini masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah dengan integrasi penggunaan teknologi yang relatif terbatas. Pola pembelajaran yang cenderung monoton, baik dari segi metode, model, maupun media, berdampak pada kondisi psikologis peserta didik, khususnya munculnya rasa jemu dalam mengikuti pembelajaran. Situasi tersebut membuat pembelajaran terasa kurang menarik sehingga semangat belajar peserta didik menurun, yang pada akhirnya memengaruhi partisipasi aktif dan daya serap mereka terhadap materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yang dipadukan dengan media video berbantuan Qr Code pada elemen NKRI di SMKN 1 Dlanggu Mojokerto. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experiment. Subjek penelitian terdiri atas peserta didik kelas XI TKJ 1 sebagai kelas kontrol dan kelas XI TKJ 3 sebagai kelas eksperimen, dengan jumlah masing-masing 32 peserta didik. Analisis data dilakukan menggunakan statistik nonparametrik melalui uji Wilcoxon dan uji Mann-Whitney. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,001$, yang mengindikasikan bahwa hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen yang menerapkan model PBL dengan media video berbantuan QR Code. Temuan ini diperkuat oleh hasil angket respon peserta didik yang

diperoleh presentase rata-rata 79% yang menandakan adanya respon positif terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Kata kunci: Problem Based Learning, Video, Qr Code, Pendidikan Pancasila

©IQRO: *Journal of Islamic Education*. This is an open access article under the [Creative Commons - Attribution-ShareAlike 4.0 International license \(CC BY-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses berkelanjutan yang bertujuan mengembangkan potensi individu secara holistik, mencakup aspek intelektual, emosional, sosial, dan fisik, tidak hanya melalui jalur formal namun juga melalui berbagai pengalaman dan interaksi (Permadi et al., 2024). Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menekankan fungsi pendidikan dalam menciptakan lingkungan belajar aktif yang memberdayakan peserta didik untuk mengembangkan berbagai potensi serta keterampilan yang relevan bagi diri dan masyarakat, sehingga mampu menjadi pemikir yang adaptif. Selain mengembangkan potensi dan keterampilan, pendidikan juga berperan krusial dalam pembentukan karakter dan akhlak mulia, serta memegang peranan penting dalam memelihara semangat nasionalisme dan kesadaran identitas nasional di tengah arus globalisasi melalui penanaman nilai-nilai kebangsaan (Febriyanto et al., 2024).

Pendidikan Pancasila memiliki fokus pada nilai-nilai dan ajaran-ajaran Pancasila, sebagai ideologi dasar negara Indonesia (Fadilla & Najicha, 2022). Pendidikan Pancasila membekali individu dengan pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai Pancasila dan bagaimana mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Lubis & Najicha, 2022). Pendidikan yang berlandaskan Pancasila diharapkan dapat menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki nilai-nilai moral dan etika yang kuat. Namun, tantangan dalam penerapan nilai-nilai ini semakin nyata, terutama dengan menurunnya nasionalisme. Hal tersebut bahkan diakui oleh mayoritas generasi Z di tanah air yang merupakan anak muda berusia 11-26 tahun, berdasarkan hasil survei Populix sebanyak 65% masyarakat Indonesia merasakan penurunan semangat nasionalisme (Tanip, 2023). Penyebabnya adalah pengaruh besar dari budaya asing yang telah merambah negara kita, membuat sejumlah besar anak muda lupa akan warisan budaya mereka sendiri karena dianggap kurang modern. Masuknya arus globalisasi yang sangat cepat membawa dampak perubahan besar pada pola pikir generasi yang terhadap negara karena perbedaan sudut pandang atau informasi (Maharani et al., 2023). Dampaknya

adalah pengabaian terhadap nilai-nilai tinggi yang seharusnya dijunjung tinggi dalam negara ini (Irhasy & Maizul, 2024). Penurunan ini menunjukkan bahwa ada kebutuhan mendesak untuk memperkuat pendidikan yang berlandaskan Pancasila agar dapat menghasilkan warga negara yang aktif, kritis, dan bertanggung jawab dalam memelihara nasionalisme untuk keutuhan NKRI. Pentingnya memberi generasi mendatang kesempatan untuk ikut serta secara aktif dalam pembangunan kemajuan serta peningkatan karakter bangsa dengan kontribusi politik (Amaliyah & Dewi, 2021).

Peran guru, terutama guru pendidikan pancasila dalam memperdalam pemahaman peserta didik mengenai Pancasila sebagai dasar negara dan pedoman dalam kehidupan berbangsa dan bernegara sangat penting. Pancasila sebenarnya merupakan kumpulan nilai-nilai yang dirumuskan dan bersumber dari identitas bangsa Indonesia sendiri, yang sejalan dengan tradisi dan budaya yang ada dalam kehidupan masyarakat Indonesia (Habibah & Florence, 2023). Selain diajarkan di kelas nilai-nilai pancasila juga harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Mempelajari sejarah perjuangan bangsa indonesia serta mengenal tokoh tokoh nasionalis dapat menjadi cara yang efektif untuk memumbuhkan rasa bangga terhadap negara. Nilai-nilai nasionalisme berkaitan erat dengan karakter bangsa yang mencerminkan penghargaan terhadap perbedaan, kesadaran untuk mempertahankan kesatuan negara, serta kebanggaan terhadap warisan budaya. Guru perlu memastikan bahwa pendidikan karakter yang berlandaskan nilai-nilai kebangsaan diberikan melalui penguatan identitas nasional.

Meskipun peran guru sangat strategis dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila, mereka sering menghadapi berbagai tantangan. Salah satu kendala utama adalah kebiasaan buruk yang dibawa peserta didik dari lingkungan luar sekolah, yang dapat mengganggu proses pembelajaran. Perilaku seperti ketidakpatuhan terhadap aturan, perilaku agresif, dan tindakan indisipliner lainnya tidak hanya mengganggu proses pembelajaran, tetapi juga dapat berdampak negatif pada perkembangan karakter siswa. Masalah ini semakin kompleks dengan adanya peserta didik yang sulit dinasihati atau kurang tertarik pada materi ajar (Sunaryati et al., 2024). Banyak pendidik yang belum memanfaatkan teknologi secara maksimal dalam proses belajar mengajar, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang dianggap teoritis dan kurang menarik (Widyatama et al., 2024). Akibatnya, peserta didik cenderung bosan dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya

berdampak rendahnya pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan (Widyatama, 2025).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila cenderung dipandang sebagai mata pelajaran yang bersifat hafalan, sehingga butuh ketekunan dan kemampuan yang cukup tinggi (Fadillah & Listyaningsih, 2019). Sejalan dengan hal tersebut, sebenarnya permasalahan utama yang dihadapi dalam pengajaran Pendidikan Pancasila yang bersinggungan dengan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran terjadi juga karena penggunaan metode pembelajaran konvensional yang masih dominan, seperti ceramah dan penghafalan, yang justru sering kali membuat siswa merasa pasif dan tidak termotivasi (Gustaman et al., 2023). Hal ini berakibat pada rendahnya minat siswa untuk memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila. Peserta didik menunjukkan kecenderungan untuk menjadi malas, lesu, dan lelah, yang pada akhirnya mengakibatkan kurangnya keinginan untuk mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila (Nihayah, 2022).

Model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pemahaman melalui hasil belajar dan minat peserta didik adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) (Risky & Liana, 2022). Problem based learning merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif sehingga hasil belajar yang diperoleh meningkat dan berdampak terhadap prestasi belajar (Shofwani & Rochmah, 2021). Model PBL merupakan model situasi isu yang membuat peserta didik menjadi dinamis dan berpikir fundamental dalam mengatasi permasalahan (Guntur et al., 2025). Model pembelajaran ini menghadirkan permasalahan nyata sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan membangun pengetahuan baru (Susanti et al., 2025). Sehingga dengan mengaplikasikan model *problem based learning*, pembelajaran di dominasi dan berpusat pada peserta didik, serta peserta didik menjadi lebih familiar dengan soal-soal yang disajikan dalam permasalahan kontekstual (Widiastuti & Kurniasih, 2021).

Teori konstruktivisme secara fundamental menegaskan bahwa proses pembelajaran jauh melampaui sekadar penerimaan pasif informasi dari sumber eksternal. Sebaliknya, proses ini menuntut keaktifan peserta didik dalam membangun dan merangkai pengetahuan serta pemahaman mereka sendiri secara internal (Salsabila & Muqowim, 2024). Lebih lanjut, menurut pandangan Vygotsky, proses pembangunan pengetahuan ini tidak hanya terjadi secara individual, tetapi juga diperkaya secara

signifikan melalui interaksi sosial. Interaksi ini secara khusus melibatkan kolaborasi dengan orang dewasa yang lebih berpengalaman dan dengan teman sebaya, yang bertindak sebagai fasilitator kunci dalam pembentukan pemahaman (José et al., 2024). Salah satu poin penting dalam teori ini adalah bahwa setiap individu memiliki kerangka acuan, pengalaman, dan cara penafsiran yang berbeda, yang memengaruhi bagaimana mereka memahami dunia (Bimanyu, 2025). Penggunaan alat digital membuat peserta didik dapat berkolaborasi, berdiskusi, dan berbagi ide, sehingga memperkaya pemahaman mereka dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Afriani & Nurabadi, 2024).

Model PBL yang ingin diterapkan perlu diintegrasikan dengan strategi yang mengacu pada kemajuan jaman (I. A. D. C. Dewi et al., 2024). Salah satunya adalah dengan mengintegrasikan PBL berbasis video dengan berbantuan QR Code. Visualisasi materi pelajaran dapat meningkatkan daya ingat jangka panjang karena peserta didik lebih mudah mengasosiasikan informasi dengan gambar atau diagram (Shakira Anindya, 2024). Visualisasi ini juga membantu peserta didik menghubungkan informasi dengan lebih baik, sehingga mereka tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mengingatnya dengan lebih efektif (I. R. Harahap et al., 2025). Penggunaan multimedia yang tepat diharapkan meningkatkan keterlibatan peserta didik, mengaktifkan partisipasi mereka dalam diskusi kelas, dan membantu mereka memahami nilai-nilai Pancasila dengan cara yang lebih kontekstual dan relevan (Miranda et al., 2025). Dengan mendorong pemikiran kreatif dan inovatif melalui penggunaan metode pembelajaran yang menantang, diharapkan peserta didik dapat mengembangkan kemampuan kreatifitas mereka secara lebih optimal (Miswanto, et., all., 2024).

Richard E. Mayer mengembangkan teori kognitif multimedia yang menjelaskan cara belajar efektif melalui multimedia (Litecká & Mitařová, 2023). Teori ini menekankan desain yang baik untuk mencegah beban kognitif berlebih, meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran berbasis teknologi (Sulastri & Ismail, 2025). Teori Mayer menyatakan bahwa kombinasi unsur visual dan audio selama proses belajar dapat mendukung peserta didik dalam mengingat informasi dengan lebih efektif dibandingkan hanya menggunakan teks atau ceramah. Ketika kita menyajikan materi hanya dalam mode verbal, kita mengabaikan potensi kontribusi dari kapasitas kita untuk memproses materi dalam mode visual juga. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia dalam proses belajar adalah sebuah cara untuk

menyampaikan informasi atau materi dengan memanfaatkan berbagai jenis media yang berfokus pada perangkat elektronik serta platform media sosial.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan peneliti di lapangan, di SMKN 1 Dlanggu Mojokerto terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila ketika proses pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvensional dan minimnya integrasi dengan perkembangan teknologi. Penggunaan metode, model, dan medium pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa cepat merasa jemu, memberikan dampak signifikan terhadap minat belajar. Pembelajaran yang tidak menarik mengakibatkan peserta didik kehilangan semangat dan merasa malas. Peserta didik menunjukkan kecenderungan untuk menjadi malas, lesu, dan lelah, yang pada akhirnya mengakibatkan kurangnya keinginan untuk mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila (Nihayah, 2022). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penerapan model pembelajaran *problem based learning* yang berpusat pada siswa dan berbasis masalah serta penggunaan video berbantuan qr code sebagai integrasi perkembangan teknologi untuk meningkatkan minat peserta didik dan memperdalam pemahaman pada materi yang dipelajari.

Analisis penelitian ini dilakukan dengan dua teori yakni teori konstruktivisme Vygotsky yang diterapkan dalam model pembelajaran *problem based learning*, dan teori kognitif multimedia Richard E. Mayer yang diterapkan dalam media pembelajaran video berbantuan qr code. Penggunaan qr code dalam penelitian ini hanya menggunakan satu barcode saja tetapi di dalamnya sudah memuat berbagai hal yang dibutuhkan dalam pembelajaran mulai dari materi pembelajaran, media yang digunakan, hingga tugas yang harus diselesaikan. Sehingga diharapkan dapat memudahkan peserta didik mengakses perangkat pembelajaran hanya dengan sekali *scan*.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *non-equivalent control group design*, yaitu melibatkan dua kelompok, terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media video berbantuan QR Code, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran ceramah. Penelitian dilaksanakan di SMKN 1 Dlanggu Mojokerto pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila elemen NKRI,

khususnya pada materi ancaman, tantangan, hambatan, dan gangguan terhadap Ideologi Pancasila dan NKRI. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI, dengan kelas XI TKJ 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI TKJ 1 sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 32 peserta didik. Teknik pengumpulan data meliputi tes, angket, dan dokumentasi. Instrumen tes berupa soal *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik, sedangkan angket digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pembelajaran.

Instrumen penelitian telah melalui tahap validasi ahli materi dan ahli media, sehingga dinyatakan layak digunakan. Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi modul, ketepatan konsep, kedalaman dan keluasan materi, sistematika penyajian, serta kejelasan bahasa. Selanjutnya, validasi ahli media dilakukan terhadap media pembelajaran berupa video. Validasi ini mencakup aspek kualitas visual dan audio, kejelasan penyampaian informasi, kesesuaian tampilan dengan karakteristik peserta didik, serta kemudahan penggunaan media video dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil uji normalitas dengan uji Shapiro Wilk dinyatakan bahwa data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan eksperimen termasuk data tidak terdistribusi normal, maka teknik analisis data menggunakan statistik nonparametrik yaitu uji Wilcoxon untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, serta uji Mann-Whitney untuk menganalisis perbedaan N-Gain antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Seluruh analisis dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik yakni SPSS versi 27.

Pada penelitian ini menggunakan materi ancaman, tantangan, hambatan, dan gangguan terhadap Ideologi Pancasila dan NKRI yang diaplikasikan dengan model pembelajaran *problem based learning* dengan media video berbantuan qr code. Materi ini menekankan kemampuan peserta didik untuk menganalisis serta merumuskan solusi atas berbagai ancaman, tantangan, hambatan, dan gangguan (ATHG) yang dihadapi bangsa Indonesia, sebagai wujud tanggung jawab warga negara dalam menjaga keutuhan negara. Adanya semangat juang dan kekompakkan kekuatan generasi muda dalam mengawal masa depan bangsa Indonesia agar kesejahteraan dan cita-cita bangsa Indonesia dapat tercapai merupakan hal yang paling penting bagi kemajuan bangsa Indonesia (Rahmatulloh & Habibah, 2020). Sehingga hal ini sesuai dengan konsep model pembelajaran *problem based learning* yang berbasis masalah dengan mengajak peserta didik untuk menganalisis kasus-kasus yang disajikan dalam materi tersebut.

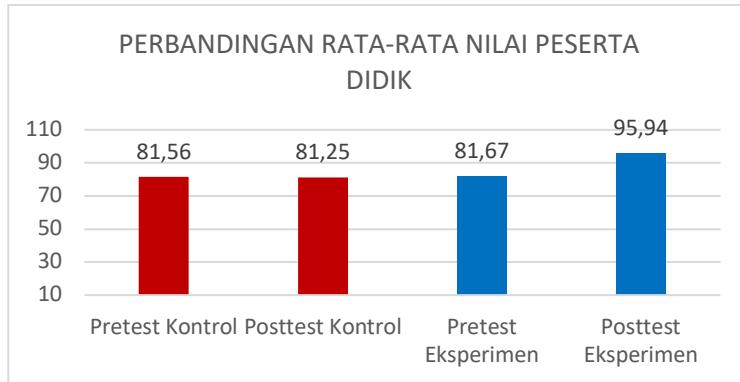
Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan penelitian ini didapatkan dari peserta didik Kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Dlanggu Mojokerto. Data yang telah dikumpulkan antara lain adalah hasil penilaian berupa tes individu untuk mengukur apakah ada peningkatan pengetahuan, dan angket respon peserta didik terhadap model pembelajaran *problem based learning* dengan media video berbantuan qr code.

Sebelum modul ajar digunakan dalam pelaksanaan penelitian quasi eksperimen, terlebih dahulu dilakukan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa modul ajar yang digunakan telah memenuhi aspek kelayakan isi, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, ketepatan materi, serta kualitas tampilan dan penyajian media sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran pada kelas eksperimen. Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi modul, ketepatan konsep, kedalaman dan keluasan materi, sistematika penyajian, serta kejelasan bahasa. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, modul ajar memperoleh skor rata-rata sebesar 3,7. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam modul telah sesuai dengan capaian pembelajaran dan mendukung tujuan penelitian.

Selanjutnya, validasi ahli media dilakukan terhadap media pembelajaran berupa video. Validasi ini mencakup aspek kualitas visual dan audio, kejelasan penyampaian informasi, kesesuaian tampilan dengan karakteristik peserta didik, serta kemudahan penggunaan media video dalam proses pembelajaran. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran video memperoleh skor rata-rata sebesar 4. Hal ini menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang disusun telah memenuhi kriteria kelayakan dan dinyatakan layak digunakan sebagai instrumen pembelajaran pada kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi ancaman, tantangan, hambatan, dan gangguan terhadap ideologi Pancasila dan NKRI dengan model pembelajaran *problem based learning* dengan media video berbantuan qr code diperoleh nilai rata-rata pretest dan posttest untuk kedua kelas, di mana kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Pada pretest, nilai rata-rata kelas eksperimen mencapai 81,67, sedangkan kelas kontrol memperoleh 81,56, menunjukkan perbedaan yang relatif kecil. Setelah pelaksanaan pembelajaran, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 95,94, sementara kelas kontrol hanya mencapai 81,25.



Gambar 1. Bagan Perbandingan Rata-Rata Nilai Peserta Didik

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui perolehan efektivitas model pembelajaran *problem based learning* dengan media video pada materi ancaman, tantangan, hambatan, dan gangguan terhadap ideologi Pancasila dan NKRI peserta didik kelas XI TKJ di SMK Negeri 1 Dlanggu Mojokerto tahun pelajaran 2025/2026. Pengujian ini merupakan jawaban dari rumusan masalah penelitian. Adapun hasil uji hipotesis sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Hipotesis Wilcoxon Signed Rank

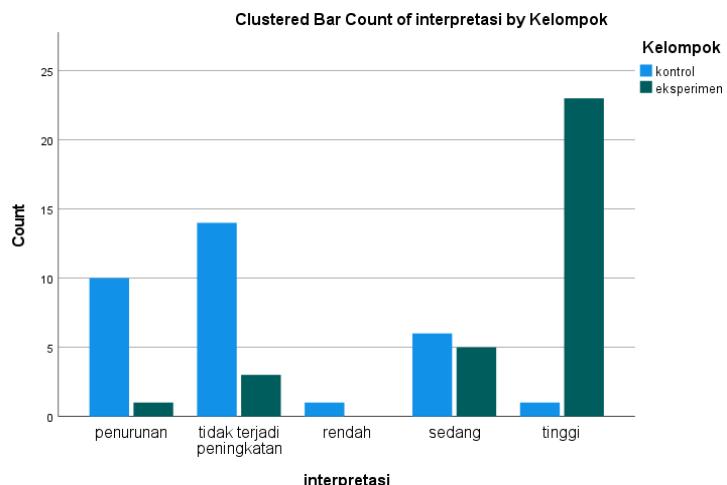
Related-Samples Wilcoxon Signed Rank Test Summary

Total N	32
Test Statistic	426.000
Standard Error	44.962
Standardized Test Statistic	4.637
Asymptotic Sig.(2-sided test)	<.001

Berdasarkan hasil uji hipotesis dari kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari taraf signifikansi ($0.00 < 0.05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan dari hasil *posttest* peserta didik pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat efektivitas model *problem based learning* dengan media video berbantuan qr code pada elemen NKRI.

Uji N-Gain dihitung dengan rumus gain ternormalisasi menurut Hake, 1999. Berdasarkan tabel interpretasi, jika hasil $g < 0$ maka menunjukkan adanya penurunan nilai peserta didik sedangkan jika hasil $g > 0$ maka terjadi peningkatan nilai peserta didik. Pada bagan hasil uji gain menunjukkan bahwa hasil nilai pretest dan posttest pada

peserta didik kelas kontrol cenderung tidak terjadi peningkatan dan terjadi penurunan. Sedangkan pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan yang tinggi dari hasil *pretest* dan *posttest*.



Gambar 2. Bagan Hasil Uji N-Gain

Tabel 1. Hasil Uji Hipotesis N-Gain

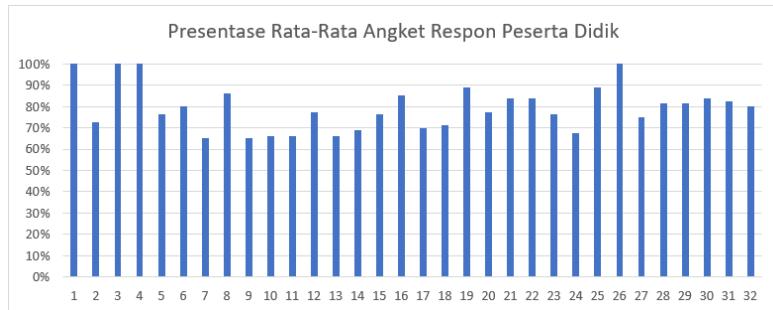
Test Statistics^a

NGain	
Mann-Whitney U	87.000
Wilcoxon W	493.000
Z	-5.465
Asymp. Sig. (2-tailed)	<.001

a. Grouping Variable:
Kelompok

Berdasarkan hasil uji Mann Whitney, signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,001, yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Penyebaran angket respon peserta didik dilakukan guna mengidentifikasi skala respon peserta didik atas terlaksananya pembelajaran Pendidikan Pancasila pada model *problem based learning* dengan media video berbantuan qr code. Angket disebarluaskan kepada peserta didik kelas eksperimen pada pertemuan terakhir, setelah adanya intervensi pembelajaran dengan model *problem based learning* dengan media video berbantuan qr code. Angket berisi 20 butir item pertanyaan menggunakan dengan skala likert yakni "SS"; "S"; "TS"; "STS".



Gambar 3. Diagram Angket Respon Peserta Didik

Berdasarkan diagram presentase rata-rata angket respon peserta didik, dapat diketahui bahwa secara umum peserta didik memberikan respon yang positif terhadap proses pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media video berbantuan *QR Code*. Hal ini terlihat dari rata-rata persentase respon peserta didik pada seluruh butir pernyataan mencapai 79%. Tingginya persentase respon tersebut menunjukkan bahwa peserta didik merasa pembelajaran yang dilaksanakan lebih menarik, mudah dipahami, serta mampu meningkatkan keterlibatan aktif mereka selama proses pembelajaran. Penggunaan media video berbantuan *QR Code* dinilai membantu peserta didik dalam memahami materi secara visual dan kontekstual, sementara penerapan model PBL mendorong peserta didik untuk lebih aktif berdiskusi, berpikir kritis, dan bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

Adanya keefektifan dari model *problem based learning* secara signifikan menunjukkan bahwa penerapan dari model *problem based learning* mampu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal itu dikarenakan pada model pembelajaran *problem based learning* mampu meningkatkan kemampuan merumuskan masalah dikarenakan masalah yang diberikan pada model pembelajaran *problem based learning* adalah masalah yang sesuai dengan realitas dunia nyata yang dekat dikehidupan sehari-hari atau lingkungan peserta didik, sehingga nantinya peserta didik lebih mudah untuk dapat memahami masalah yang diberikan dan mampu menuangkannya dalam bentuk rumusan masalah. Peserta didik kemudian melakukan telaah pustaka dari beberapa sumber-sumber referensi relevan untuk mengidentifikasi faktor penyebab yang kemudian digunakan untuk mengajukan alternatif solusi pemecahan masalah. Hal ini tentunya dapat memberikan peluang bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan proses berpikir aktif dalam konteks pemecahan masalah. Pada pembelajaran *problem based learning*, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat secara langsung dalam diskusi, kolaborasi kelompok, dan eksplorasi masalah nyata. Proses tersebut memungkinkan terjadinya konstruksi pengetahuan secara sosial, di mana peserta didik belajar dari teman sebaya maupun dari bimbingan guru sebagai fasilitator. Peran guru sebagai fasilitator dan penggunaan media video sebagai stimulus pembelajaran membantu memberikan scaffolding yang diperlukan agar peserta didik mampu mengembangkan pemahaman yang lebih tinggi secara bertahap.

Di sisi lain, efektivitas penggunaan media video juga dapat dijelaskan melalui teori kognitif multimedia Mayer, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih optimal ketika informasi disajikan melalui kombinasi unsur visual dan verbal secara terintegrasi. Media video memungkinkan peserta didik mengolah informasi secara visual dan verbal, sehingga membantu mengurangi beban kognitif peserta didik karena konsep-konsep yang bersifat abstrak dapat disajikan secara konkret dan kontekstual. Dengan demikian, peserta didik lebih mudah memahami materi, mengingat informasi, serta mengaitkannya dengan permasalahan yang dibahas.

Hal ini dapat dilihat dari penggeraan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan materi ancaman, tantangan, hambatan, dan gangguan terhadap ideologi Pancasila dan NKRI. Pada proses ini peserta didik dihadapkan pada permasalahan nyata yang berkaitan dengan fenomena ATHG, seperti radikalisme, disintegrasi bangsa, hoaks, dan ancaman ideologi dari pengaruh globalisasi. Melalui diskusi kelompok, pertukaran gagasan, dan kerja sama dalam memecahkan masalah, peserta didik secara aktif mengonstruksi tentang faktor penyebab, dampak yang ditimbulkan, kemudian solusi yang dapat mereka berikan serta pemahaman mereka terkait nilai-nilai Pancasila dan keutuhan NKRI. Peran guru sebagai fasilitator dan penggunaan media video berfungsi sebagai *scaffolding* yang membantu peserta didik memahami konteks permasalahan, sehingga mereka dapat bergerak dari kemampuan awal menuju tingkat pemahaman yang lebih tinggi sesuai dengan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) yaitu rentang kemampuan antara apa yang bisa dilakukan sendiri dan apa yang dapat dicapai dengan bantuan (W. Lestari & Sari, 2025).

Integrasi model pembelajaran *problem based learning* dan media video tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik terhadap materi yang diberikan,

tetapi juga mendorong kemampuan berpikir kritis, analitis, dan reflektif dalam menyikapi berbagai ancaman, tantangan, hambatan, dan gangguan yang mengancam ideologi Pancasila dan NKRI. Hal ini sesuai dengan (Marliani, 2021) bahwa pengaruh video sebagai media lebih cepat diterima oleh orang banyak dibandingkan dengan bentuk media lain, karena presentasinya yang berbasis cahaya menjadi titik perhatian, sehingga bisa memengaruhi pikiran dan emosi *audiens*.

Tentunya langkah pembelajaran pada kelas eksperimen tersebut berbeda dengan pembelajaran yang dilakukan pada kelas kontrol. Pembelajaran di kelas kontrol hanya berfokus pada pembelajaran metode ceramah dan diskusi, peserta didik tidak dituntut untuk dapat menganalisis masalah dikehidupan nyata. Peserta didik hanya mendapatkan pengetahuan dari guru dan tidak megkonstruksi sendiri pengetahuannya. Pada pembelajaran metode ceramah, peserta didik tidak sepenuhnya mampu mengajukan pertanyaan kritis karena dalam model pembelajaran ini peserta didik hanya menerima pelajaran yang diberikan oleh guru, sehingga kemampuan analisis dan kritisnya tidak terlatih. Banyak peserta didik memiliki kemampuan memori yang baik tetapi tidak benar-benar memahami apa yang mereka pelajari.

Hal itulah yang menyebabkan kelas eksperimen yang menggunakan metode *problem based learning* memiliki keefektifan yang tinggi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh (Novita & Junaidi, 2025) Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) terbukti sangat efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas X TSM A SMK Negeri 1 Teunom pada materi "Meraih Kesuksesan dengan Kompetisi dalam Kebaikan dan Etos Kerja". Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 65,4 (pra-siklus) menjadi 82 (siklus II) dan peningkatan ketuntasan belajar klasikal dari 22,8% menjadi 86,3%. Implementasi model PBL juga berhasil meningkatkan keaktifan dan partisipasi peserta didik secara signifikan. Penelitian lain mengenai penggunaan model belajar *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dilakukan oleh (Rohani et al., 2025) juga mendukung hasil penelitian yang didapatkan dimana hasil uji *t* pada taraf signifikansi $\alpha = 0,005$ diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $11,408 > 1,699$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar peserta didik.

Hasil angket respon peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran *problem based learning* dengan media video berbantuan qr code yang telah disebar di

kelas eksperimen, mayoritas responden memberikan jawaban pada kategori setuju dan sangat setuju. Proporsi jawaban tersebut mendominasi dibandingkan dengan jawaban tidak setuju maupun sangat tidak setuju, yang jumlahnya relatif kecil pada setiap pernyataan. Berdasarkan hasil tersebut membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *problem based learning* dengan media video berbantuan qr code mendapatkan respon baik dari peserta didik. Perhatian dan ketertarikan pada pembelajaran melalui video animasi itulah yang mengindikasikan motivasi belajar dan hasil belajar siswa meningkat (Ismail et al., 2017; Manik, 2025).

Di era yang sekarang ini, penting bagi guru untuk menekankan proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Peserta didik dalam hal ini dituntut terlibat aktif dalam membangun pengetahuan dan tidak hanya menjadi pendengar serta penerima informasi saja. Penerapan model pembelajaran ini mengajak peserta didik untuk belajar mengkaji dan mengolah sumber referensi yang relevan serta memberi mereka kesempatan untuk bisa berdiskusi dalam memecahkan permasalahan sehingga nantinya dapat memperluas pemahaman mereka. Artinya peserta didik tidak hanya terlibat dalam pembelajaran tetapi juga terlatih untuk berpikir kritis, mampu menganalisis informasi secara mendalam, serta mampu memberikan argumentasi terkait solusi permasalahan dengan tepat.

Penggunaan qr code tidak memiliki hubungan terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep peserta didik. Qr code berperan sebagai media wadah dalam menyimpan kode URL yang berisi mulai dari video materi pembelajaran, video kasus-kasus berkaitan dengan ATHG, lembar kerja peserta didik, soal *pretest* dan *posttest*, serta angket respon peserta didik terhadap pembelajaran yang berlangsung di kelas. Tentunya hal ini memudahkan peserta didik karena penggunaannya melalui fitur scan yang terdapat pada aplikasi bawaan *smartphone*. Qr-code memiliki aksebilitas yang tinggi dan penggunannya yang praktis, karena data berupa materi atau soal yang banyak dapat disimpan dalam sebuah kode dan dapat diakses dengan cepat (Riandita et al., 2023).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji Mann Whitney, signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,001, yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas

eksperimen. Selanjutnya dari hasil uji wilcoxon, dapat diketahui bahwa diperoleh nilai sig.(2-tailed) sebesar $< 0,001$. Berdasarkan data tersebut mengindikasikan bahwa model PBL berbantuan media video efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Besar peningkatan tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil uji *wilcoxon* dan uji Mann Whitney menggunakan SPSS versi 27.

Efektivitas tersebut diperkuat dengan hasil angket respon peserta didik terhadap pembelajaran *problem based learning* dengan media video berbantuan qr code di kelas eksperimen yang menunjukkan presentase rata-rata sebesar 79%. Hal ini menunjukkan adanya respon positif peserta didik terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Peserta didik menilai pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses pemecahan masalah. Media video turut membantu memperjelas materi dan konteks permasalahan, sehingga pembelajaran terasa lebih konkret dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada cakupan materi yang digunakan, yakni pada materi ancaman, tantangan, hambatan, dan gangguan terhadap Ideologi Pancasila dan NKRI. Selain itu sampel penelitian hanya berfokus pada satu jurusan saja yakni Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Sehingga diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya terkait model pembelajaran *problem based learning* dengan cakupan materi dan sampel yang lebih luas, tentunya dibarengi dengan penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai pada era digital sehingga mampu menarik minat belajar peserta didik.

Referensi

- Afriani, L., & Nurabadi, A. (2024). Menerapkan Teori Pembelajaran kognitivisme , konstruktivisme , dan teori belajar sosial Melalui Teknologi. *Proceedings Series of Educational Studies Teori*, 185–191.
- Amaliyah, S., & Dewi, D. A. (2021). Membangun Karakter Bangsa Generasi Muda Melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1555–1559.
- Dewi, I. A. D. C., Candiasa, I. M., & Arnyana, I. B. P. (2024). Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD dengan Model Problem-Based Learning Berbasis TPACK. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 123–135. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.73279>

- Fadilla, S. M., & Najicha, F. U. (2022). Evaluasi Pemahaman Pendidikan Kewarganegaraan Terhadap Peserta Didik Dalam Upaya Pembentukan Karakter dan Penanaman Nasionalisme. *Jurnal Kewarganegaraan Universitas PGRI Yogyakarta*, 6(1), 3. [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3034494&val=20674&title=Evaluasi Pemahaman Pendidikan Kewarganegaraan Terhadap Peserta Didik Dalam Upaya Pembentukan Karakter dan Penanaman Nasionalisme%20Ahttps://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/a](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3034494&val=20674&title=Evaluasi%20Pemahaman%20Pendidikan%20Kewarganegaraan%20Terhadap%20Peserta%20Didik%20Dalam%20Upaya%20Pembentukan%20Karakter%20dan%20Penanaman%20Nasionalisme%20Ahttps://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/a)
- Fadillah, K. N., & Listyaningsih. (2019). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (Ppkn) Terhadap Jombang. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 07, 1191–1205.
- Febriyanto, A. B., Sugiarto, F. R., & Kembara, M. D. (2024). Pentingnya Mempertahankan Semangat Nasionalisme dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Journal of Community Service and Engagement (JOCOSAE)*, 4(3), 1–5.
- Guntur, M., Salsabilla, A., Sahronih, S., & Sholeha, H. H. (2025). Efektivitas Model Problem Based Learning Berbasis Artificial Intelligence-Slidesgo Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6, 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.37478/jpm.v6i1.4958>
- Gustaman, R. F., Saputra, K. A., Paturochman, I. R., & Sirait, B. C. (2023). Problematika Pembelajaran Berbasis Project Pada Mata Pelajaran PPKN di Jenjang Pendidikan Dasar. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(4), 176–185.
- Habibah, S. M., & Florence, C. (2023). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Pada Generasi Milenial Indonesia Sebagai Upaya Menumbuhkan Wawasan Kebangsaan. *Jurnal Pertahanan Dan Bela Negara*, 13, 88–101.
- Harahap, I. R., Joko, T., Bambang, R., & Avrilianda, D. (2025). Pengaruh Penerapan Model PBL Berbantu Media Powerpoint dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Materi Rantai Makanan Kelas V. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8, 572–578. <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>.
- Irhasy, M., & Maizul, S. (2024). Peran Pancasila dalam menumbuhkan rasa patriotisme tanah air pada generasi muda. *Academy of Education Journal*, 15(1), 293–301.
- Ismail, M. E., Mahazir, Irwan, I., Othman, H., Amiruddin, M. H., & Ariffin, A. (2017). The use of animation video in teaching to enhance the imagination and visualization of student in engineering drawing The use of animation video in teaching to enhance the imagination and visualization of student in engineering drawing. *Mechanical Engineering, Science and Technology International Conference*, 0–7. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/203/1/012023>.
- José, C., Silva, D., Henrique, B., Alexandre, G., Ferronato, R. F., Tavares, M., Da, N., Daude, R. B., Perin, M., Marques, B. T., Werlley, T., Da, B., Rodrigo, P., Silva, D. O., Paulino, W., & Silva, D. (2024). *Vygotsky E A Aprendizagem Sociointeracionista: O Papel Da Linguagem E Do Contexto Cultural Na Educação*. 26(11), 8–18. <https://doi.org/10.9790/487X-2611090818>
- Litecká, J., & Mitaľová, Z. (2023). The Importance of the Multimedia Cognitive Learning Theory for Teaching of Technical Subjects. *Journal of Education, Technology and Computer Science*, 4(34), 182–187. <https://doi.org/10.15584/jetacoms.2023.4.18>
- Lubis, D. A., & Najicha, F. U. (2022). Pentingnya Pancasila Menjadi Mata Pelajaran Wajib dalam Kurikulum Pendidikan Nasional Guna Menjaga Keutuhan Bangsa. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2(5), 171–175. <https://doi.org/10.56393/decive.v2i5.614>
- Maharani, S., Habibah, S. M., & Hilscher, R. (2023). Actualizing The Nationalism Attitude of Millennial Generation Towards Pancasila and Citizenship Education in

- The Digital Era. *Jurnal Civicus*, 23(1), 1-10.
- Manik, F. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning Dengan Media Video Animasi Untuk Peningkatan Hasil Belajar Laju Reaksi Siswa Kelas XI SMA Cahaya Medan Tahun Pelajaran 2024-2025. *Quaerite Veritatem: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 162-171. <http://jurnal.yayasanseriamal.id/index.php/QVJ/index>
- Marliani, L. P. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogy: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(2), 125-133.
- Miranda, Amus, S., & Purwaningsih, C. (2025). Peningkatan Keaktifan dan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IX Literasi SMP Negeri 1 Palu. *Aurelia: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 4(1), 1277-1286.
- Miswanto, et., all. (2024). Membangun Pendidikan Islam Berkualitas melalui Pembaharuan Kurikulum di SD Muhammadiyah Plus Kota Batam. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 823-834.
- Nihayah, S. (2022). Analisis Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Pendekatan Problem-Based Learning pada Peserta Didik. *Melior: Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 2(1), 19-26. <https://doi.org/10.56393/melior.v2i1.1548>
- Novita, I., & Junaidi. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dalam Metode Ceramah untuk Meningkatkan Prestasi Belajar di SMK Negeri 1 Teunom. *Hipotesis: Jurnal Pendidikan, Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 51-59. <https://journal.maysapublishing.com/index.php/Hipotesis/index>.
- Permadi, A. S., Khunaifi, A. R., Harahap, R. R., Putri, A., Ernawati, Jannah, N., Srimulat, F. E., Siahaan, S., Yanti, F., Setiawan, M. A., Estimurti, E. S., Yusuf, N. W., Putri, D., Ritonga, S., Chastanti, I., Afriani, D. T., Aba, M. M., Sinaga, J. B., Syaputra, G., & Syafriyati, R. (2024). *Filsafat Ilmu Kependidikan* (M. S. Prof. Dr. Tobroni, M. S. Prof. Dr. Joko Widodo, & M. Prof. Dr. Abdul Kadir Rahardjanto (eds.); cetakan pertama). Widina Media Utama.
- Rahmatulloh, D. Y., & Habibah, S. M. (2020). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Di Era Digitalisasi Implementation of Pancasila Values in Life in the Digitalization Era. *Jurnal Citizen Education*, 1(1), 1-10.
- Riandita, L., Sanjaya, R., Muftachina, N., & Anggraeni, D. (2023). Implementasi Penggunaan Qr Code Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) Salafiyah Pekalongan. *Mozaic Islam Nusantara*, 9(1). <https://doi.org/10.47776/moza>
- Risky, M. M. A., & Liana, C. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Project-Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Jenjang Sekolah Menengah Atas Se-Kecamatan Mojoagung. *AVATARA: E-Journal Pendidikan Sejarah*, 12(1), 1-9. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/46451>
- Rohani, Octavia, E., & Nurfitriani. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9, 359-367. <https://doi.org/https://doi.org/10.31571/jpkn.v9i1>
- Salsabila, Y. R., & Muqowim. (2024). Korelasi Antara Teori Belajar Konstruktivisme Lev Vygotsky Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl). *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 813-827. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i3.3185>
- Shakira Anindya. (2024). Visualisasi Data Untuk Pendidikan: Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Teknologipintar.Org*, 4(5), 2024-2025.
- Shofwani, S. A., & Rochmah, S. (2021). Penerapan Problem Based Learning untuk

- Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Managemen Operasional di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 439-445. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1074>
- Sulastri, E., Latif, K. A., & Innuddin, M. (2025). Implementasi Advanced Encryption Standard (AES) dalam Pengamanan QR-Code Berbasis Mobile Implementation of Advanced Encryption Standard (AES) in Mobile Based QR-Code Security. *JoMI: Journal of Millennial Informatics*, 3(1). <https://journal.mudaberkarya.id/index.php/JoMI>
- Sunaryati, T., Husniyah, N., Asih, E., Anggraeni, S. R., & Ramadhan, S. (2024). Tantangan Guru Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Pancasila Pada Siswa Sekolah Dasar di Era Global. *Jurnal Pendidikan Kolaboratif Nusantara*, 6(1), 49-63. <https://ijurnal.com/1/index.php/jpkn>
- Susanti, E., Liana, Dina, & Muhammadiyah. (2025). Efektivitas Model Problem Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 4, 09-21. <https://doi.org/https://doi.org/10.30640/dewantara.v4i1.3716>
- Tanip, I. (2023). *Dampak Media Sosial terhadap Jiwa Nasionalisme Anak Muda*. Populix. https://info.populix.co/articles/nasionalisme-anak-muda/?utm_source=Instagram&utm_medium=igs&utm_campaign=dampak_igs&fbclid=PA_AaaHkjF3NY5cOkhenh7pXBUImRTIjqI9LSPapIOXQsOEAsDmk2XimRliB_Q
- Widiastuti, E. R., & Kurniasih, M. D. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Software Cabri 3D V2 terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1687-1699. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.690>
- Widyatama, P. R. (2025). *Multimedia as Innovation in Pancasila Education Learning : Perception of Junior High School Students*. 1(1).
- Widyatama, P. R., Uyun, Q., Risky, E. A., Ngene, P. K., Lestari, A. W. D., Jannah, A. N., Syaifudin, M., & Sari, M. M. K. (2024). Upaya meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila melalui Model Problem Based Learning(PBL) pada Siswa Kelas VIII SMPN 16 Surabaya. *Indonesian Research Journal on Education*, 4, 227-232.