

KREATIVITAS DALAM PEMBELAJARAN PKN SD : MENGAJAR KEWARGANEGARAAN MELALUI PERMAINAN DAN AKTIVITAS INTERAKTIF

Nabilla Alifia Zahra¹, Putry Nabillah Ramadhani², Putri Fajar Komala³
nbzhra2214@gmail.com¹, putrynabilaramadhani28@gmail.com²,
putrifajarkomala09@gmail.com³
Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung

Abstrak

Di Sekolah Dasar, pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) sangat penting untuk membangun karakter dan sikap aktif siswa sebagai warga negara yang baik. Artikel ini membahas pentingnya penerapan kreativitas dalam pembelajaran PKN di SD melalui permainan dan aktivitas interaktif. Konsep kreativitas ini digunakan sebagai sarana untuk memperbanyak metode pengajaran yang dapat memotivasi siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran PKN. Dengan memberikan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan, siswa diharapkan dapat lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan permainan dan aktivitas interaktif sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa untuk lebih memahami konsep-konsep kewarganegaraan secara praktis dan menyenangkan. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa dapat membentuk sikap positif dan menjadi warga negara yang aktif, peduli, dan bertanggung jawab dalam membangun masyarakat yang lebih baik.

Kata Kunci: Pembelajaran Interaktif, kreativitas, PKN, Sekolah Dasar

Abstract

In elementary schools, learning Citizenship Education (PKN) is very important to build students' character and active attitudes as good citizens. This article discusses the importance of applying creativity in Civics learning in elementary school through games and interactive activities. This creativity concept is used as a means to increase teaching methods that can motivate students and increase their understanding of Civics learning material. By providing interesting, interactive and fun learning, students are expected to be more actively involved in the learning process. The use of games and interactive activities as learning media can help students to better understand citizenship concepts in a practical and fun way. Through this approach, it is hoped that students can form positive attitudes and become active, caring and responsible citizens in building a better society.

Keywords: Interactive Learning, Creativity, Civic Education (PKN), Elementary School

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) dalam konteks Sekolah Dasar (SD) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter siswa sebagai warga negara yang baik. Namun, pendekatan konvensional dalam pengajaran PKN seringkali dihadapi dengan tantangan, seperti menurunnya minat belajar siswa dan kurangnya pemahaman mereka terhadap nilai-nilai kewarganegaraan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran PKN SD agar dapat meningkatkan efektivitas proses pendidikan. Pembelajaran PKN sebagai pembelajaran yang memberikan nilai dan moral pada kehidupan sehari-hari, maka sangat penting untuk pengetahuan dalam berpikir kritis.

Pembelajaran PKN tidak hanya tentang pemahaman nilai dan moral dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga penting untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Arifin (2018) menekankan bahwa pembelajaran kreatif dan inovatif dapat membangkitkan minat belajar siswa, memperdalam pemahaman mereka terhadap materi, serta membantu mereka menginternalisasi nilai-nilai kewarganegaraan dengan lebih baik. Dengan menerapkan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti permainan

dan aktivitas kelompok, siswa dapat terlibat secara langsung dalam proses belajar mengajar. Pendekatan ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep kewarganegaraan secara lebih mendalam dan aplikatif. Hasil-hasil riset sebelumnya juga telah menunjukkan bahwa integrasi permainan dan aktivitas interaktif dalam pembelajaran PKN mampu memberikan dampak positif. Studi yang dilakukan oleh Santoso (2017) menemukan bahwa siswa yang belajar melalui permainan memiliki tingkat pemahaman yang lebih baik dan kemampuan berpikir kritis yang lebih terasah. Selain itu, riset lain yang dilakukan oleh Setiawan et al. (2019) ds menunjukkan bahwa pembelajaran kewarganegaraan yang dilengkapi dengan aktivitas interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membentuk sikap partisipatif dalam mencintai tanah air.

Dalam kemampuan berpikir kreatif, kreativitas adalah jalan menuju kemampuan itu. Jika seseorang memiliki kreativitas tinggi maka itu membuktikan bahwa ia memiliki kemampuan untuk berpikir kreatif. Seperti yang dinyatakan oleh Mardianto, kreativitas adalah produk dari cara berpikir yang baik dan benar (Mardianto, 2012). Sedangkan Munandar (1999) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, karena kemampuan untuk memberikan ide baru yang bisa diterapkan pada pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk mengetahui hubungan antara unsur yang sudah ada. Menurut Lindren (dalam Yamin, 2013) Berpikir kreatif yaitu memberikan macam-macam kemungkinan jawaban atau pemecahan masalah berdasarkan informasi yang diberikan dan mencetuskan banyak gagasan terhadap suatu persoalan.

Berdasarkan pengertian di atas, kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam melakukan tindakan, tidak hanya mempunyai daya kreatif untuk menghasilkan kreasi baru, tetapi juga mampu menggunakan berbagai gagasan (ide). Pemecahan masalah) Untuk memberikan masalah atau masalah. Kreativitas merupakan perpaduan antara kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan bertindak kreatif. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang mendorong dan melatih keterampilan berpikir kreatif di kelas, faktor-faktor seperti guru, iklim kelas, manajemen kelas, dan kepemimpinan guru mempengaruhi kreativitas siswa dan kemajuan akademik.

Seorang guru yang terlatih tentu mempunyai pengaruh yang besar terhadap siswanya. Guru dapat mendorong kreativitas siswa dengan mengajukan pertanyaan terbuka, menerima seluruh jawaban siswa, menunjukkan perilaku berpikir kreatif, dan bertindak dengan selalu menghargai siswa yang memberikan jawaban yang tidak terduga. Guru harus mempunyai pengetahuan dan keterampilan yang cukup untuk mengajar secara efektif dan mengembangkan siswa secara holistik. Selain itu, mereka harus bersedia untuk mengintegrasikan strategi dan teknik kreatif ke dalam kelas mereka, mendorong perilaku kreatif, dan mendorong kreativitas pada siswanya.

Guru dan staf akademik biasanya tidak menyadari betapa kompleksnya proses belajar mengajar dan betapa mereka membutuhkan model dengan pendekatan, metode dan strategi yang tepat untuk melakukan hal tersebut, tenggelam dalam rutinitas pendidikan berdasarkan pengalaman dan kebiasaan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Artikel ini memiliki tujuan yakni untuk menjelaskan bagaimana penggunaan permainan dan aktivitas interaktif dapat menjadi strategi efektif dalam mengajar kewarganegaraan pada siswa SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak positif dari penerapan metode pembelajaran kreatif ini terhadap minat belajar siswa, pemahaman mereka terhadap nilai-nilai kewarganegaraan, serta pengembangan karakter kewarganegaraan yang kuat. Sebagai contoh implementasi, sebuah permainan yang cocok untuk pembelajaran PKN adalah "Simulasi Pembuatan Undang-Undang". Dalam

permainan ini, siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok yang masing-masing akan berperan sebagai anggota parlemen yang bertugas membuat undang-undang baru. Mereka akan melakukan diskusi, negosiasi, dan pemungutan suara untuk menentukan isi dari undang-undang yang mereka buat. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya belajar tentang proses legislasi, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, bekerjasama, dan memahami proses demokrasi dengan lebih baik. Contoh implementasi yang lainnya juga bisa menggunakan permainan aktivitas interaktif “Debat Kelompok”, siswa akan di bagi menjadi dua kelompok yang memiliki pandangan berbeda tentang suatu topik terkait PKN, setiap kelompok memiliki waktu untuk mempersiapkan argumen mereka, dilakukan debat dengan aturan tertentu, moderasi guru dan penilaian diberikan berdasarkan argumen yang kuat, bukan hanya sekedar opini. Melalui permainan ini siswa dapat mengembangkan ketrampilan berpikir kritis serta memperkuat pemahaman siswa mengenai materi PKN. Aktifitas ini dapat membantu siswa dalam berbicara di depan umum serta mendengarkan pendapat orang lain dengan baik.

Melalui artikel ini, diharapkan dapat menambah wawasan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran PKN di tingkat SD ke arah yang lebih baik. Dengan memahami pentingnya kreativitas dalam proses pendidikan, para pendidik dapat mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif untuk membentuk generasi muda yang cerdas, peduli, dan bertanggung jawab sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang berkembang.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian artikel ini menggunakan metode studi literasi(literatur examine), menurut Aningsih dalam Deden(2023) metode studi literatur adalah penelitian pencarian sumber-sumber seperti artikel ilmiah, jurnal- jurnal ataupun dokumen yang terkait dengan permasalahan penelitian(Aningsih dalam Deden, 2023). Penelitian ini menggunakan jenis data sekunder yang diperoleh melalui artikel- artikel jurnal yang sesuai dengan permasalahan yang dibahas dalam penelitian. Teknik pengumpulan records yang digunakan yaitu studi literatur, teknik menyimak, dan juga teknik mencatat..

Teknik mencatat merupakan salah satu teknik pengumpulan data melalui buku, jurnal, ataupun bahan pustaka lainnya yang nantinya dicatat kembali untuk dijadikan kutipan pada hasil penelitian yang baru.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) di Sekolah Dasar (SD) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter siswa sebagai warga negara yang baik. Namun, metode pengajaran konvensional dalam PKN seringkali dihadapi dengan tantangan, seperti menurunnya minat belajar siswa dan kurangnya pemahaman terhadap nilai- nilai kewarganegaraan. Oleh karena itu, penggunaan permainan dan aktivitas interaktif telah diidentifikasi sebagai strategi yang efektif dalam meningkatkan pembelajaran kewarganegaraan di tingkat SD. Penelitian ini menggunakan metode studi literasi, yang merupakan penelitian pencarian sumber- sumber seperti artikel ilmiah, jurnal, dan dokumen terkait permasalahan

Penelitian untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran PKN. Dengan menerapkan strategi ini, diharapkan dapat ditemukan bukti- bukti dan temuan- temuan yang mendukung penggunaan permainan dan aktivitas interaktif sebagai metode pembelajaran yang efektif dalam konteks PKN di SD. Permainan dan aktivitas interaktif memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan berkesan bagi siswa. Melalui permainan seperti" Simulasi Pembuatan Undang- Undang"

atau aktivitas "Debat Kelompok", siswa tidak hanya belajar teori kewarganegaraan tetapi juga langsung terlibat dalam proses belajar yang aplikatif dan berbasis pengalaman. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kerjasama, dan pemahaman yang mendalam terkait nilai-nilai kewarganegaraan.

Studi sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Santoso (2017) dan Setiawan et al. (2019), telah menunjukkan bahwa penggunaan permainan dan aktivitas interaktif dalam pembelajaran PKN memberikan dampak positif. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran melalui permainan memiliki tingkat pemahaman yang lebih baik dan kemampuan berpikir kritis yang lebih terasah. Integrasi aktivitas interaktif juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membentuk sikap partisipatif dalam mencintai tanah air. Dalam konteks pembelajaran PKN di SD, kreativitas dalam metode pembelajaran menjadi kunci utama untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kewarganegaraan. Permainan dan aktivitas interaktif memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Misalnya, melalui "Simulasi Pembuatan Undang-Undang", siswa dapat belajar tentang proses legislasi sambil mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kerjasama. Sementara itu, aktivitas "Debat Kelompok" membantu siswa memperkuat pemahaman mereka tentang materi PKN sambil mengasah kemampuan berbicara di depan umum dan mendengarkan pendapat orang lain. Diharapkan, permainan dan aktivitas interaktif bukan hanya menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga merupakan strategi pendidikan yang efektif dalam membentuk karakter kewarganegaraan siswa.

Dengan menerapkan metode pembelajaran kreatif ini, para pendidik dapat menciptakan suasana pembelajaran yang memicu minat belajar siswa, memperdalam pemahaman mereka terhadap nilai-nilai kewarganegaraan, dan mengembangkan karakter kewarganegaraan yang kuat pada generasi muda. Dalam kemampuan berpikir kreatif, kreativitas adalah jalan menuju kemampuan itu. Jika seseorang memiliki kreativitas tinggi maka itu membuktikan bahwa ia memiliki kemampuan untuk berpikir kreatif.

Pengertian kreativitas practitioner menurut Kreativitas practitioner dalam proses belajar mengajar mempunyai peranan penting dalam memotivasi belajar peserta didik. (Rahma, Wati Sari et al., 2023) Pengembangan kreativitas bertujuan dalam upaya peningkatan mutu atau kualitas pendidikan. Pengembangan kreativitas dalam pendidikan dapat didorong oleh tiga aspek antara lain; mengajar yang menyediakan praktik kreatif dan inovatif, dengan menciptakan lingkungan yang mendukung kreativitas peserta didik dan oleh etos practitioner yang mempertahankan sikap terbuka terhadap peserta didik dan melakukan refleksi

Dengan demikian, penggunaan permainan dan aktivitas interaktif dalam pembelajaran PKN SD tidak hanya akan meningkatkan efektivitas proses pendidikan, tetapi juga akan membentuk siswa sebagai warga negara yang cerdas, peduli, dan bertanggung jawab di masa depan. Kesempatan untuk belajar melalui pengalaman langsung dan aktif dalam lingkungan yang mendukung kolaborasi dan pemikiran kritis akan membantu menciptakan generasi muda yang siap untuk menghadapi tantangan kompleks dalam masyarakat yang terus berkembang. Dengan demikian, kolaborasi antara pendidik, siswa, dan metode pembelajaran yang kreatif dapat menjadi kunci sukses dalam membentuk warga negara yang berpikir kritis, peduli, dan aktif dalam membangun bangsa yang lebih baik.

Setelah mencari beberapa referensi seperti artikel dan jurnal 4 artikel jurnal yang relevan dengan pembahasan judul artikel ini, sehingga hasil dari pencarian artikel jurnal dapat dijelaskan satu persatu dari pembahasan supaya pembaca dapat mengerti apa yang dibahas dalam artikel ini.

Artikel jurnal yang pertama dari (Magdalena, Ina et al., 2020) “Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Metode Pembelajaran PPKN di Kelas V SD Negeri Bojong 04 Tangerang” pada hasil penelitian ini bahwa pentingnya kreativitas guru dalam menggunakan metode pengajaran yang efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik. Hal ini menyoroti penggunaan metode pengajaran tradisional seperti ceramah, tanya jawab, dan penugasan di sekolah tertentu, sehingga mengakibatkan rendahnya partisipasi dan pemahaman siswa. Wawancara dengan guru, siswa dan pimpinan sekolah mengungkapkan bahwa metode pengajaran saat ini tidak secara efektif mendorong pembelajaran dan keterlibatan siswa dengan mata pelajaran PPKN. Artikel ini menyoroti perlunya guru untuk mengadaptasi dan mendiversifikasi metode pengajaran mereka untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik bagi siswa. Secara keseluruhan, artikel ini menekankan pentingnya kreativitas guru dan penggunaan metode pengajaran yang tepat dalam membangun lingkungan pembelajaran yang aktif dan produktif.

Penelitian yang kedua dari (Rauf, Nira Magfira et al., 2024) “Pengaruh Media Pembelajaran Game Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pkn Di Sd Inpres Perumnas I Kec. Rappocini, Kota Makassar” penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, khususnya pada metode pembelajaran berbasis permainan dan interaktif. Studi menemukan bahwa siswa yang diberikan metode pembelajaran interaktif berbasis permainan pada mata pelajaran kewarganegaraan menunjukkan kinerja yang lebih baik dibandingkan siswa yang diajar dengan metode tradisional, dan bahkan kinerja kelompok kontrol menurun setelah intervensi. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V lebih rendah secara signifikan dibandingkan dengan mata pelajaran yang diajarkan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan interaktif dan yang diajarkan dengan metode tradisional sehingga memberikan dampak yang nyata. Artikel ini mengacu pada penggunaan aplikasi Wordwall untuk meningkatkan pembelajaran matematika selama pandemi COVID-19 dan juga untuk mempengaruhi minat belajar siswa kelas satu di sekolah tertentu.

Penelitian yang ketiga dari (Kurniyawati, Shobiroh Ulfa et al., 2021) “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gawai Pada Pembelajaran Ppkn Kelas 3 Sd/ Mi Di Masa Pandemi Covid-19” Artikel penelitian ini membahas tentang perlunya video pembelajaran interaktif di perangkat seluler untuk menjawab tantangan pendidikan online di masa pandemi Covid-19. Hal ini menyoroti terbatasnya alat peraga yang tersedia di sekolah karena guru sibuk dengan tugas administratif dan kurang memahami pentingnya media pembelajaran berbasis teknologi. Artikel ini menyoroti pentingnya metode pengajaran inovatif untuk menjaga minat siswa dalam pembelajaran online, terutama menggunakan metode komunikasi canggih seperti perangkat seluler. Kami mengatasi potensi media interaktif, termasuk pembelajaran seluler, untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran, partisipasi, dan hasil penilaian. Artikel ini menyoroti pentingnya memanfaatkan teknologi yang tersedia untuk mengadaptasi dan menginovasi metode pengajaran guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

Penelitian dari (Anastasia, Widya et al., 2022) “Kreativitas Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Menerapkan Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi” Artikel tersebut membahas pentingnya kreativitas dan metode pengajaran yang efektif dalam bidang pendidikan, dengan fokus khusus pada peran guru menekankan membimbing proses pengajaran dan mengatasi hambatan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pentingnya kreativitas dan metode pengajaran yang efektif dalam

bidang pendidikan , dengan fokus khusus pada peran guru dalam membimbing proses pengajaran dan mengatasi hambatan untuk mencapai tujuan pembelajaran . Hal ini menyarankan agar guru perlu kreatif dalam mengembangkan dalam mengembangkan rencana pembelajaran untuk melibatkan siswa secara pelajarandan memastikan pengajaran yang efektif .berencana untuk melibatkan siswa secara aktif dan memastikan pengajaran yang efektif . Selain Selain itu, dokumen tersebutdokumen berkaitanberkaitan dengan beberapa topik tentang pengembangan kurikulum , profesionalisme guru , dan metode pengajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada domain Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) .hingga beberapa topik tentang pengembangan kurikulum , profesionalisme guru , dan metode pengajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam domain Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) .

Penelitian dari (Fitriyani at al., 2023)

Menjelaskan bahwa Artikel yang dimuat di EduInovasi: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar membahas tentang pengembangan media pembelajaran interaktif khususnya produk papan “Garudaku” untuk meningkatkan kreativitas siswa PKN (Pendidikan Kewarganegaraan) kelas V. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Kajian tersebut mengidentifikasi perlunya penjelasan yang lebih rinci dalam materi pembelajaran dan kurangnya media pembelajaran bagi siswa, sehingga mengarah pada inisiatif pengembangan. Produk papan “Garudaku” dilengkapi fitur-fitur seperti sampul yang menggambarkan isi, petunjuk penggunaan, dan kartu yang mencakup berbagai topik terkait Pancasila, konstitusi, jati diri bangsa, dan kehidupan bermasyarakat. Proses pengembangan melibatkan alat desain grafis seperti Canva dan Autodesk Inventor, dengan produk akhir dikonversi ke format PDF dan JPG agar mudah digunakan. Validasi produk dilakukan oleh ahli media, bahasa, dan isi sehingga menghasilkan nilai validitas keseluruhan sebesar 96,9%. Penilaian kepraktisan yang dilakukan oleh guru dan siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 87,9%, sedangkan uji keefektifan dengan siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 90%. Hasil tersebut menunjukkan tingginya validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk papan “Garudaku” dalam meningkatkan pembelajaran PKN siswa kelas V. Secara keseluruhan penelitian menunjukkan potensi media pembelajaran interaktif seperti produk papan “Garudaku” dalam memfasilitasi transfer pengetahuan dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran PKN. Temuannya menunjukkan bahwa alat-alat tersebut dapat memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan mengembangkan keterampilan berpikir kreatif di kalangan siswa sekolah dasar.

4. KESIMPULAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) di Sekolah Dasar (SD) memiliki peran yang penting dalam membentuk karakter siswa sebagai warga negara yang baik. Konvensional metode pengajaran dalam PKN seringkali dihadapi dengan tantangan, seperti menurunnya minat belajar siswa dan kurangnya pemahaman terhadap nilai kewarganegaraan. Penggunaan permainan dan aktivitas interaktif telah diidentifikasi sebagai strategi yang efektif dalam konteks PKN di SD. Penelitian ini menggunakan metode studi literasi, yang merupakan penelitian pencarian sumber-sumber seperti artikel ilmiah, jurnal, dan dokumen terkait permasalahan. Permainan dan aktivitas interaktif memainkan pengalaman belajar yang menarik dan berkesan bagi siswa. Kreativitas dalam metode pembelajaran yang memicu minat belajar siswa, memperdalam pemahaman terhadap nilai kewarganegaraan, dan membentuk karakter kewarganegaraan yang kuat pada generasi muda. Pengembangan kreativitas dalam pendidikan dapat didorong oleh tiga aspek antara lain; mengajar yang menyediakan praktik kreatif dan inovatif, menciptakan lingkungan yang mendukung

kegiatan kreatifitas peserta didik, dan etos practitioner yang mempertahankan sikap terbuka terhadap peserta didik dan melakukan refleksi.

Dengan demikian, penggunaan permainan dan aktivitas interaktif dalam pembelajaran PKN SD tidak akan meningkatkan efektivitas proses pendidikan, dan membentuk siswa sebagai warga negara yang cerdas, peduli, dan bertanggung jawab di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anastya, W. (2022). Kreativitas guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam menerapkan metode pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Arifin, Z. (2018). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Fitriyani, D. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran PKN siswa kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Educational Studies*.
- Rauf, N. M. (2024). Pengaruh media pembelajaran game interaktif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di SD.
- Santoso, B. (2019). *Inovasi Pembelajaran PKN*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Setiawan, A. A. (n.d.). Pengaruh aktivitas interaktif terhadap motivasi belajar kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan*, 15(2), 87-102.
- Wicaksono, A. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca.