

PENGEMBANGAN MEDIA SMART BOX UNTK MENINGKATKAN PARTISIPASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKN PADA MATERI PANCASILA

Titis Ghani Wijayani¹, Nurul Aini²

titis.2021406405028@student.umpri.ac.id¹, nurul.2021406405050@student.umpri.ac.id²

Universitas Muhammadiyah Pringsewu

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN), khususnya materi Pancasila, seringkali dianggap kurang menarik oleh siswa karena metode pengajaran yang monoton. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif, yaitu Smart Box, yang dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa dalam mempelajari Pancasila. Proses pengembangan media Smart Box meliputi analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, serta evaluasi dan umpan balik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Smart Box dalam pembelajaran PKN dapat meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan, mempermudah pemahaman materi, meningkatkan motivasi belajar, dan mendukung pembelajaran kolaboratif. Meskipun terdapat beberapa tantangan seperti biaya pengembangan dan kebutuhan pelatihan guru, solusi yang tepat dapat diimplementasikan untuk mengatasi masalah tersebut. Dengan demikian, Smart Box berpotensi menjadi alat pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan PKN di Indonesia.

Kata Kunci: Smart Box, Pendidikan Kewarganegaraan, Pancasila, media pembelajaran, partisipasi siswa, teknologi pendidikan.

ABSTRACT

Learning Citizenship Education (PKN), especially Pancasila material, is often considered less interesting by students because of the monotonous teaching methods. This research aims to develop innovative learning media, namely Smart Box, which can increase student participation and understanding in studying Pancasila. The Smart Box media development process includes needs analysis, design, development, implementation, as well as evaluation and feedback. The research results show that the use of Smart Box in PKN learning can significantly increase student participation, make it easier to understand the material, increase learning motivation, and support collaborative learning. Although there are several challenges such as development costs and teacher training needs, appropriate solutions can be implemented to overcome these problems. Thus, Smart Box has the potential to be an effective learning tool in improving the quality of PKN education in Indonesia.

Keywords: Smart Box, Citizenship Education, Pancasila, learning media, student participation, educational technology

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam menjalankan tanggung jawabnya sebagai pendidik, guru harus kreatif. Pengaruh terbesar pada kemampuan siswa untuk belajar adalah guru mereka. Dengan menggunakan sumber-sumber pengajaran yang sesuai dengan informasi yang tidak dipahami siswa di kelas, seorang guru dapat membuat lingkungan kelas menjadi lebih

menarik bagi siswa. Oleh karena itu, guru dapat menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Ada berbagai macam media pembelajaran, seperti auditori, visual, dan audio-visual, serta berbagai media, gambar fotografi, dan peta atau bola dunia. Bahan ajar visual merupakan salah satu jenis alat ajar yang bermanfaat. Guru dapat menggunakan perangkat pembelajaran visual untuk membantu siswa yang kesulitan memahami pelajaran PKn tentang penerapan nilai-nilai Pancasila. Hal ini didukung oleh hasil kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SD Negeri 2 Kedaung mendapatkan hasil bahwa ada beberapa siswa kelas IV SD Negeri 2 Kedaung kurang memahami nilai-nilai pancasila serta contoh penerapan sikap sehari-hari yang ada pada pancasila. Permasalahan tersebut muncul karena kurangnya kreativitas dan kurangnya inisiatif guru dalam menjelaskan materi serta tidak adanya sarana atau media pembelajaran yang membantu guru untuk menjelaskan materi mengenai nilai-nilai penerapan pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang lebih menarik. Di SD tersebut juga belum pernah menggunakan media pembelajaran untuk menjelaskan materi dalam proses belajar mengajar. Guru biasanya berada di pusat kegiatan pembelajaran di kelas. Guru memulai dengan menguraikan beberapa prinsip yang terdapat dalam Pancasila dan memberikan gambaran umum tentang beberapa sikap yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa ada kontak fisik atau interaksi guru-siswa. Kemonotonan dan kebosanan kegiatan kelas selama proses pembelajaran menghalangi siswa untuk memahami apa yang ingin disampaikan oleh guru. Guru membutuhkan materi pembelajaran visual khususnya Kotak Implementasi Nilai-Nilai Pancasila untuk menunjang proses belajar mengajar di kelas dan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan efektif, sesuai dengan analisis kebutuhan yang dilakukan sesuai dengan uraian kegiatan observasi dan wawancara di atas. Pendidikan dapat berhasil apabila ada dukungan dari orang tua, orang sekitar serta guru disekolah dan adanya semangat anak tersebut untuk belajar. Peran orang tua dalam keberhasilan pembelajaran anak sangat diperlukan untuk memberikan dukungan positif, memberikan perhatian, nasehat dan motivasi kepada anaknya serta membantu sang anak ketika belajar di rumah seperti menjelaskan materi yang anaknya kurang paham, membantu anak mengerjakan PR dan juga memberikan fasilitas anaknya untuk belajar (Widia Ningsih & Dafit, 2021). Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penelitian dapat difokuskan untuk mengkaji masalah dengan melakukan penelitian dengan judul —Pengembangan Media Pembelajaran Visual Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Mata Pembelajaran PKn SD Untuk kelas IV SD Negeri 2 Kedaung.

B. Pembatas masalah

Peneliti berkonsentrasi pada batasan tantangan penelitian pengembangan ini seperti yang dijelaskan dibawah ini untuk mengarahkan dan memfokuskan penelitian ini secara lebih spesifik untuk mencapai tujuan dan sasaran yang diantisipasi:

1. Pengembangan penggunaan media pembelajaran smart box untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran PKN pada materi Pancasila.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran smart box untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran PKN pada materi Pancasila.
3. Mengetahui efektifitas media pembelajaran smart box untuk meningkatkan partisipasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

C. Rumusan Masalah

Dari uraian permasalahan di atas jelas bahwa permasalahan yang muncul adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran smart box untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran PKN pada materi Pancasila?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran visual Kotak Penerapan Pancasila dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan?
3. Apakah media pembelajaran visual kotak penerapan pancasila efektif terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD Negeri 2 Kedaung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, maka dalam penelitian pengembangan ini terdapat tujuan penelitian, diantaranya sebagai berikut:

1. Pembuatan media pembelajaran smart box dibuat berupa kotak yang memuat: gambar sila-sila pancasila serta sikap penerapan sila-sila pancasila.
2. Pendidik beserta siswa dipermudah dalam penggunaan media pembelajaran smart box karena media tersebut sudah dilengkapi dengan petunjuk penggunaan.
3. Meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami sila-sila pancasila menggunakan kotak penerapan pancasila agar pembelajaran lebih menarik dan efektif.

E. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi bidang pendidikan dan non pendidikan. Adapun manfaatnya diantara lain ialah:

1. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan detail tentang media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, dan penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian lain dan dapat diperbaiki.

2. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami pembelajaran dan dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar karena ditunjang dengan gambar aktivitas penerapan sila-sila dalam pancasila.

3. Bagi Guru

Media pembelajaran visual kotak penerapan sila-sila pancasila dapat dijadikan sarana bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang memiliki daya tarik dan menumbuhkan semangat belajar, serta dapat dijadikan motivasi bagi pelaksanaan pembelajaran dikelas.

4. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan sebagai jalan tengah penyelesaian masalah dalam mengoptimalkan pembelajaran penerapan nilai-nilai pancasila dengan media kotak penerapan pancasila.

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

ini menggunakan desain Research & Development (R&D). Dalam buku (Saputro, 2017) menurut Sukmadinata (2008) Research & Development adalah suatu penelitian dengan menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.

Model pengembangan ADDIE Dicky and Carry (1996), yang menggunakan lima fase pengembangan, merupakan model yang diadopsi untuk penelitian ini:

1. Analysis Mengidentifikasi masalah yang terjadi pada proses pembelajaran dan memutuskan tentang produk yang akan dikembangkan sesuai dengan masalah yang ada. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui langkah- langkah yang tepat untuk mengembangkan produk.
2. Design Menentukan perencanaan konsep produk, tujuan penggunaan produk, siapa pengguna produk, dan tata cara penggunaan produk.
3. Development Pengembangan menjadi proses mewujudkan desain menjadi nyata.
4. Implementation Melakukan uji coba produk sebagai langkah nyata dalam pengembangan produk sesuai dengan tujuan awal penelitian. Melalui uji coba bisa diperoleh data mengenai kekurangan apa saja yang harus diperbaiki sampai memperoleh hasil seperti yang diharapkan.
5. Evaluation Melakukan evaluasi produk yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan awal dilakukan penelitian dari hasil data yang diperoleh ketika melakukan uji coba.

B. Desain Rancangan Produk

Produk dibuat dari dua buah styrofoam berbentuk persegi dan persegi panjang yang bisa digunakan baik didalam maupun luar ruangan. Di dalam persegi tersebut di tempelkan berupa gambar gambar simbol pada pancasila dan tempatnya disesuaikan.

C. Sumber Data dan Subjek Penelitian

Sedangkan kegiatan penelitian dilakukan di SD Negeri 2 Kedaung Kecamatan Pardasuka, sumber data meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes (pre-test dan post-test). Partisipan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 2 Kedaung. Faktor utama yang mendorong digunakannya SD Negeri 2 Kedaung dalam penelitian ini adalah:

1. Aksesibilitas fasilitas sebagai tempat penelitian.
2. Pengembangan permainan monopoli sebagai perangkat pembelajaran belum pernah dipelajari, khususnya penerapan nilai-nilai pancasila di kelas IV SD Negeri 4 Kalisari.
3. Belum adanya media pembelajaran sebagai sumber belajar bagi siswa khususnya kelas IV.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dapat dimanfaatkan sebagai teknik pengumpulan data. Teknik penelitian ini melibatkan dua tahap yaitu tahap pra pembuatan media pembelajaran dan tahap pengembangan, seperti dipaparkan di bawah ini:

1. Angket Kuesioner, dalam kata-kata Suharsimi Arikunto, adalah daftar pertanyaan yang dibagikan kepada orang lain yang bersedia bereaksi sebagai tanggapan atas permintaan pengguna (Siadari, 2018). Pertanyaan tertulis yang diajukan oleh responden disebut sebagai kuesioner. Angket yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari angket respon guru kelas IV SD Negeri 2 Kedaung, angket respon siswa, angket validasi guru, angket validasi materi, dan angket validasi guru

Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Indikator	Butir Pertanyaan	Sumber
----	-----------	------------------	--------

1	Kemudahan	3 Butir	(Tafoano, 2017)
	a. Kemudahan Bahan yang Digunakan		
	b. Kemudahan Dalam Menyimpan Media		
2	c. Kemudahan Dalam Menggunakan Media	3 Butir	(Windasari & Sofyan, 2021)
	Kesesuaian		
	a. Media yang dibuat sesuai dengan tujuan pembelajarann		
3	b. Media yang dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa	1 butir	(Arsyad, 2014)
	c. Media yang dibuat berhubungan dengan mater		
	Penekanan		
4	a. Media dapat mengkomunikasikan informasi atau materi dengan jelas efektif	2 butir	(Arsyad, 2014)
	Daya tarik		
	a. Kerasian pemilihan warna		
5	b. Gambar yang digunakan menarik yang sesuai materi	1 butir	(Arsyad, 2014)
	Kejelasan bahasa yang digunakan		
	Keserasian		
	a. Keserasian warna, tulisan dan tampilan gambar		

6	Kelengkapan a.Kelengkapan materi Hilmi, 2020) yang sesuai dengan KD	1 butir	(Vandayo &Hilmi,2020)
---	---	---------	--------------------------

Tabel 4 Kisi Kisi Instrumen
Validasi Guru

No	Indikator	Butir Pertanyaan	Sumber
1	Keefektifan	3 Butir	(Arsyad, 2014)
	a.Media pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan materi penerapan nilai-nilai Pancasila		
	b. Kuis yang digunakan membantu dalam proses evaluasi		
	c. Semua gambar yang ada pada media dapat dipahami dengan baik		
2	Interaktif	2 Butir	(Zaini & Dewi, 2017)
	a. Materi yang disajikan pada kartu dan kuis mudah untuk dipahami dan dibaca		
	b. Materi yang disajikan sesuai dengan KD		
3	Efisien	2 butir	(Tafoano, 2017)
	a. Media pembelajaran dapat digunakan dimana saja		
	b.Media mudah dibawa dan tahan lama		
4	Kreatif	3 butir	(Falahudin, 2017)

	a. Penyajian soal dalam bentuk kuis menarik minat siswa untuk menjawab		
	b. Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran		
	c. Media pembelajaran yang digunakan dapat membantu siswa memecahkan masalah		

Tabel 5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik

No	Indikator	Butir Pertanyaan	Sumber
1	Kebermanfaatan	2 Butir	(Falahudin, 2017)
	a. Desain media pembelajaran Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila menarik		
	b. Penggunaan media pembelajaran Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila sangat mudah		
2	Kemudahan	2 Butir	(Sari, 2015)
	a. Materi yang disajikan pada media pembelajaran Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila mudah dipahami		
	b. Media pembelajaran Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila memberi motivasi para siswa untuk belajar		
3	Kepuasan	1 butir	(Zaini & Dewi,

	a. Media pembelajaran Kotak Penerapan Nilai- Nilai Pancasila menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dengan memanfaatkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran		2017)
--	---	--	-------

Tabel 6 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Guru

No	Indikator	Butir Pertanyaan	Sumber
1	Kebermanfaatan	2 Butir	(Falahudin, 2017)
	a. Desain media menarik		
	b. Penggunaan media sangat mudah		
2	Kemudahan	2 Butir	(Zaini & Dewi, 2017)
	a. Materi yang disajikan merupakan materi penerapan nilai-nilai pancasila sesuai dengan kompetensi dasar		
	b. Adanya media yang menumbuhkan minat belajar peserta didik		
3	Kepuasan	1 butir	(Sari,2015)
	a. Penggunaan gambar dan contoh dalam media dapat membantu pemahaman siswa		

Tabel 7 Kisi-Kisi Soal Pre-Test dan Post-Test

Indikator	Jumlah butir	No. item pada instrumen
Menentukan sikap yang mencerminkan sila pertama sesuai KD	1	1
Menentukan sikap yang	1	2 dan 9

mencerminkan sila kedua sesuai dengan KD		
Menentukan sikap yang mencerminkan sila ketiga sesuai dengan KD	1	3
Menentukan sikap yang mencerminkan sila keempat sesuai dengan KD	1	4
Menentukan sikap yang mencerminkan sila kelima sesuai dengan KD	1	5 dan 8
Menentukan sikap yang sesuai dengan Pancasila sesuai dengan KD	1	6 dan 10
Menentukan lambang sila keempat sesuai dengan KD	1	7

Analisis Uji Kelayakan Analisis uji kelayakan dilakukan kepada validator yang didapat dari lembar angket digunakan untuk mengetahui kriteria kelayakan media pembelajaran, dengan menggunakan alat ukur yang digunakan (angket). Berikut rumus yang digunakan dalam uji kelayakan menurut buku (Sundayana, 2015:60) tersebut:

$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$

Keterangan

P= Angka Presentase

R= Skor yang diperoleh

N= Total Keseluruhan

Tabel 8 Kategori Kelayakan

No	Kriteria	Keterangan
1	<21%	Sangat tidak layak
2	21% - 40%	Tidak layak
3	41% - 60%	Cukup layak

4	61% - 80%	Layak
5	81% - 100%	Sangat layak

Analisis Uji Kepraktisan Uji kepratisan diperoleh dari data angket responden guru dan responden siswa untuk mengetahui kriteria kepraktisan media pembelajaran yang sedang dikembangkan yaitu Media Pembelajaran Visual Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila. Angket menggunakan skala Likert dengan empat jawaban. Untuk mengetahui kriteria kepraktisan bisa menggunakan rumus (Milala et al., 2022) berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

Keterangan : P: Presentase kepraktisan

x : jumlah skor yang diperoleh

xi: jumlah skor maksimal

Tabel 9 Kategori Kepraktisan

no	Skor dalam persen %	Kategori Kepraktisan
1	76-100%	Praktis
2	51-75%	Cukup praktis
3	26-50%	Kurang praktis
4	0-25%	Tidak praktis

Analisis Uji Keefektifan Analisis yang digunakan untuk memahami perangkat belajar Kotak Penerapan Nilai-Nilai Pancasila berhasil digunakan sebagai media pembelajaran PKn kelas IV dan mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi penerapan nilai-nilai pancasila dari sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Untuk mengevaluasi rata-rata sampel yang menerima perlakuan dan untuk membandingkan rata-rata sampel ini antara sebelum dan sesudah perlakuan, salah satu proses pengujian data yang disebut uji-t sampel berpasangan digunakan untuk memeriksa data. Aplikasi pengolahan data SPSS digunakan untuk melakukan pengujian ini. Data hasil belajar dari hasil pre-test (sebelum menggunakan media) dan post-test digunakan dalam uji t-test berpasangan (setelah menggunakan media). Menurut (Santoso, 2014:265) Nilai signifikansi (Sig.) temuan keluaran SPSS digunakan untuk memandu pengambilan keputusan dalam Paired Sample T-Test sebagai berikut: 1) Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima. 2) Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka H0 diterima dan Ha ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi media kelompok kami dilaksanakan di sekolah UPT SDN 2 Kedaung. Hal yang kami lakukan pertama kali yaitu membuat surat izin kegiatan dari kampus untuk ke sekolah yang akan kami lakukan implementasi. Hari kedua kami datang kembali ke UPT SDN 2 Kedaung untuk menemui kepala sekolah dan meminta izin untuk melakukan

implentasi di sekolah tersebut tepatnya di kelas V setelah mendapatkan izin dari Kepala Sekolah kami meminta izin kepada wali kelas V.

Setelah mendapatkan izin kami langsung memasuki kelas dan menjelaskan materi terkait pancasila, kami memulai dengan membuka pelajaran lalu ice breaking lalu kami mengenalkan media smartbox kepada peserta didik pada saat proses pembelajaran respon siswa aktif saat pembelajaran. Tujuan dari penilaian ini adalah untuk menciptakan bahan ajar visual mata pelajaran PKn yang akan membantu guru dalam pembelajaran di kelas dan menarik perhatian siswa saat pembelajaran PKn, terutama dalam memahami sikap yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Media smartbox merupakan alat bantu pembelajaran yang efektif dan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai tingkatan pendidikan. Media smartbox dapat membantu siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik, meningkatkan motivasi dan minat belajar, mengembangkan keterampilan abad ke-21, dan membantu siswa dengan kesulitan belajar. Namun perlu diingat bahwa media smartbox bukanlah solusi tunggal untuk semua masalah pendidikan. Penggunaan media smartbox harus dikombinasikan dengan metode pembelajaran lainnya dan disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam S, M., & Dwiyoogo, W. D. (2019). Teori Belajar Behavioristik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. Universitas Negeri Malang, 2.
- Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 291–304. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/34133>
- Anggraini Lestari, M., Syamswisna, & Yokhebed. (2018). Kelayakan Media Flipchart Pada Sub Materi Tumbuhan Paku Kelas X Sma Di Mandor. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(9), 1–9. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/28723>
- Ansori. (2015). Karakteristik PKn. *Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents*, 3(April), 49–58.
- Ashoumi, H. (2017). Pendayagunaan Media Pembelajaran untuk Memaksimalkan Kompetensi PAI. *Al-Idaroh*, 1(2), 42–56.
- Barron, A. B., Hebets, E. A., Cleland, T. A., Fitzpatrick, C. L., Hauber, M. E., & Buchari, A. (2018). Peran Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah*
- Damayanti, E., Yunus, S. R., & Sudarto. (2016). Pengembangan Media Visual.
- Damsar, Pengantar Sosiologi Politik, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2010), h. 154
- Eko Handoyo, Puji Lestari, Pendidikan Politik, (Yogyakarta: Pohon Cahaya, 2017), hlm. 9.
- Ghoni, M. D., & Almanshur, F. (2012). Metode Penelitian Kualitatif. *Ar-Ruzz Media*. Yogyakarta.
- Hasan, K. (2014). SAATNYA MENJADI PEMILIH KRITIS DALAM PILPRES 2014. *Situs BeritaHUKUM.com-PT. Sisnet Mediatama*.
- Iqra', 12(2), 106. <https://doi.org/10.30984/jii.v12i2.897>
- Neurosciences, 38(7), 405–407. <https://doi.org/10.1016/j.tins.2015.04.008>
- Stevens, J. R. (2015). Embracing multiple definitions of learning. *Trends in*
- Herman, S., Malik, I., & Sari, R. (2021). Sosialisasi Politik Terhadap Partisipasi Pemilih-Pemula Pada Pemilihan Kepala Daerah Di Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. *Kajian Ilmiah Mahasiswa Administrasi Publik (KIMAP)*, 2(4), 1371-1383.

- Huljana, Y. M., & Baharudin, I. (2022). Strategi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Aceh Barat Dalam Meningkatkan Partisipasi Politik Pemilih Pemula Di Kecamatan Johan Pahlawan. *INDEPENDEN: Jurnal Politik Indonesia dan Global*, 3(2), 1-12.
- Islami, J., & Zitri, I. (2023). Pengaruh Media Massa Terhadap Perilaku Pemilih Pemula Pada Pemilu 2024 Di Kota Mataram. *Jurnal Komunikasi Dan Kebudayaan*, 10(1), 93-109.
- Karim, Bisyr Abdul. 2020. "Pendidikan Perguruan Tinggi Era 4.0 Dalam Pandemi Covid-19 (Refleksi Sosiologis)." *Education and Learning Journal* 1 (2): 102–12. <https://doi.org/10.33096/eljour.v1i2.54>
- Moleong, Lexy J. (1999). Metodologi penelitian. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya. Gani Irwan & Amalia Siti. (2015). Alat Analisis Data: Aplikasi Statistik untuk Penelitian Bidang Ekonomi dan Sosial. Penerbit Andi.
- MUKHLIS, M. (2021). Peran keluarga sebagai agen sosialisasi politik dalam pemilihan wali kota dan wakil wali kota di kota mataram tahun 2020 (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Mataram).
- Politik, DANP PEMULA-Jurnal Analisis, and undefined 2016. n.d. "PENDIDIKAN PEMILIH (VOTER'S EDUCATION)." Researchgate.Net.
- Putra, M. T. P., Widhiandono, E., & Septyarini, P. (2022, September). Pendidikan Politik pada Pemilih Pemula di Kota Blitar. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat Universitas Ma Chung* (Vol. 2, pp. 145-150).
- PUTRI, D. S. S. (2022). PERAN KOMISI PEMILIHAN UMUM (KPU) DALAM MELAKSANAKAN SOSIALISASI POLITIK BAGI PEMILIH PEMULA DI KOTA PONTIANAK (Doctoral dissertation, IKIP PGRI PONTIANAK).
- Ramlan Surbakti, Memahami Ilmu Politik, (Jakarta: Gramedia, 1999), h. 117
- Sa'ban, L. A., Nastia, N., & Wijaya, A. A. M. (2022). Sosialisasi Pendidikan Politik untuk Pemilih Pemula Siswa Sekolah Menengah Atas dalam Menghadapi Pilkada Kota Baubau Tahun 2024. *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 2(1), 31-37.
- Soejono Dardjowidjojo, Pedoman Pendidikan Tinggi (Jakarta : Grasindo, 1991), hal. 42 Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif Untuk Penelitian yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif Interaktif, dan Konstruktif. Bandung: Alfabeta; 2017.
- Suripto, S., Lestari, A., Arfina, S., Yuniarti, E., Wulansari, E., & Wahyudi, M. I. (2023). Sosialisasi terhadap Partisipasi Pemilih Pemula dalam Pelaksanaan Pemilihan Umum di Ruang Kelas Fisip, Universitas Baturaja. *Inovasi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 49-56.
- Talizidu hu Ndraha, Management Perguruan Tinggi (Jakarta : Bina Aksara, 1988), ha39
- Tiansah, A. (2023). PERAN SOSIALISASI POLITIK TERHADAP TINGKAT PARTISIPASI PEMILIH PEMULA PADA PILKADA 2019 DI KECAMATAN MEGANG SAKTI KABUPATEN MUSI RAWAS. *PRAJA: Jurnal Ilmiah Pemerintahan*, 11(2), 68-79.
- Utari, T. D. (2022). Peran KPUD Kota Medan Dalam Melakukan Sosialisasi Politik Bagi Pemilih Pemula Pada Pemilihan Walikota Medan Tahun 2020 Studi Kasus di Kelurahan Mabar, Kecamatan Medan Deli (Doctoral dissertation, UNIMED). <https://www.perplexity.ai/search/pendidikan-politik-n5qLUsemTkq1dQu18Saaeg?s=m#9f9a8b52-c7a6-4e4a-b575-0bb5f1269a7a>